

af Adam BINDSLEV

Landlov

scenario

Fastaval

2003

"Landlov" af Adam Bindslev
Skrevet til Fastaval 2003

Playtesters: Susanne Bindslev, Martin Lindegaard, Rane Rørdam
Knudsen, Mikkel Bækgaard

Forside:
Joost Schmidt 1923, bearbejdet af Michael Erik Næsby 2003

Jeg har som illustrationer til scenariet primært brugt kunstnere fra samme
periode som handlingen foregår i. Jeg skylder dog en særlig tak til **Rane
Rørdam Knudsen** for at levere originale illustrationer til scenariet.

En stor tak til **Michael Erik Næsby** for hans entusiastiske virke som
sparringspartner, forsideillustrator og diskussionspartner. Det var måske
slet ikke lykkedes uden.

Illustrationer:

Adam Bindslev: Kort over Schädelburg, 2003 (side 4)
Rane Rørdam Knudsen: Mand med Pibe, 2003 (side 5)

Egon Schiele: Kämpfer, 1913 (side 6)
Albert Renger-Patzsch: Ruhrgebiet, 1930 (side 7)
Otto Dix: Selbstbildnis mit Staffelei, 1926 (side 8)
Portrætfoto af Vladimir Majakovskij, ca. 1930 (side 9)
Adam Bindslev: Vi frygter kun 2 ting, 2003 (side 10)
Egon Schiele: Stehender männlicher, 1914 (side 10)
Xaver Fuhr: Eisenbrücke, 1928 (side 11)
Thyssen Krupp arkivfoto fra Rusland, 1914 (side 11)
Egon Schiele: Sitzender Mädchenakt, 1914 (side 12)
Rudolf Schlichter: Lustmord, 1924 (side 13)
Max Peiffer-Watenphul: Portrætfoto Johanna Ey, 1930 (side 14)
Hanna Nagel: In Zuchthauskleidung, 1927 (side 15)

Rane Rørdam Knudsen: Misforster, 2003 (side 16)

Gerd Arntz: Krise, 1931 (side 17)

Karl Hubbuch: Berlin (side 17)

Rane Rørdam Knudsen: Baggård, 2003 (side 18)

Adam Bindslev: Begær er vold, 2003 (side 20)

Diverse fotografier fra samtiden

what have i become?
my sweetest friend
everyone i know
goes away in the end
you could have it all
my empire of dirt
i will let you down
i will make you hurt
- NIN

Indholdsfortegnelse

Forord – Kære spiller—	3
Karaktererne—	4
Byen og tiden—	4
Synopsis—	4
Små tegn—	5
Kronologien—	5
Anslaget—	6
Cafeen—	6
Et tilbud—	7
Tilbage på havnen—	8
Skillepunkt—	8
Kasserne—	9
Et spørgsmål om timing—	9
Retur til Gröningen—	9
Mirkovski—	10
Et lig—	10
Volkspark—	11
Politiet—	11
Natten falder på—	12
Dagen—	12
Rote Laterne—	12
Baglokalet—	13
Første sal—	14
Kælderens—	16
Flugten—	17
Pakhus 63—	17
Involvering—	18
Mirkovskis endeligt—	18
Karos finale—	19

Sidebars

Schädelburg—	4
Café Gröningen—	6
Sikker havn?—	7
Havnen og stålværket—	8
Vladimir Mirkovski—	9
Tyskland 1926—	10
Kvarterer og broer—	11
Rote Laterne—	12
Irene Hauser—	12
Bedsteborgerne—	13
Virkemidler—	14
Indlevelse / timeout—	15
Inspirationer—	16
Selve spillet—	17
Afslutninger—	18

Forord – Kære spiller

Du har åbenbart sagt ja til at køre dette scenarie på Fastaval 2003, hvilket glæder mig meget – jeg håber så virkelig at du ikke fortryder det ...

Landlov er et scenarie der har eksisteret i skitseform i mange år. Det har været skrevet en gang under titlen "Havnens sang" men kom aldrig længere end til en playtest – og en omtale i "Being Max Møller". Men før det har det eksisteret som elementer i kampagner talrige gange. Således er det en af mine urfortællinger – det indeholder mange af de elementer som jeg konstant har kredset om siden jeg begyndte at skrive scenarier.

Det er vigtigt for mig at dette ikke kommer til at fremstå prætenttøst, da det slet ikke er min pointe med det. Således skal det følgende tages med det gran salt, som det er passende. Men Landlov er altså et scenarie for voksne. Det indeholder temaer som jeg ikke mener er passende for umodne eller sarte spillere. Scenariet handler om perversiteter, magtalskab og usigelig brutalitet, men det er slet ikke disse elementer som jeg frygter at spillerne ikke kan håndtere. Det er det element af værdirelativisme som scenariet også indeholder. Landlov er ikke sort/hvidt, men faktisk gråt i gråt. Der er ingen helte og ingen virkelige skurke. Det handler om mennesker fanget i deres egne spiraler af misbrug og svaghed – og det er for mig temaer som skal behandles varsomt. Scenariet bør ikke blive et spørgsmål om at "gøre det rigtige", da der for mig ikke er noget som er entydigt rigtigt at gøre. Ofrene er skurke i landlov og skurken er et offer. Sympatien kan ligge der hvor spillerne føler den skal ligge. I sidste ende er det dig der har stor magt over dette. De beskrivelser du leverer af NPC'ere, stemninger og begivenheder er det eneste spillerne kan knytte deres bedømmelser til, det er vigtigt at du har dette i baghovedet når du spiller scenariet. Samtidig skal du være opmærksom på at der er elementer som kan forarge i scenariet. Lad være med at gøre spillerne utilpas ved situationen, det er ikke mit formål at spillerne skal føle de er blevet følelsesmæssigt voldtaget ved oplevelsen.

Endnu en ting omkring alt det prætenttøse. Jeg er ikke nogen stor fan af åbenlyse symboler og budskaber i kunst. Men alligevel er der pointer som er så vigtige at fortælle, at man bliver nød til at gøre det. Landlov indeholder en af disse pointer. Den er faktisk ret banal. Den handler om respekt. Respekt for mennesker og for menneskeliv. Som Kant skriver må mennesket aldrig være et middel, men altid et mål. Det har personerne i Landlov glemt. De behandler rask væk mennesker som midler til egen tilfredsstillelse. Men det må du som spiller ikke. Husk på det – alle mennesker i scenariet, både helte og skurke, er mennesker og har mere end en side. Ingen af dem er undværlige og alle NPC'ere bør spilles med dette for øje. Det lyder helt utrolig banalt og måske er det også banalt for dig, men jeg griber i egen barm og kan konstatere at jeg mange gange har ladet bipersoner være papfigurer uden dybde og mening. Ingen i Landlov er uden mening. De er mennesker og har brug for respekt

– det er selve scenariets pointe. Nu skal jeg nok stige ned af den høje hest igen og komme videre

Da jeg begyndte at skrive på Landlov var det meningen at det skulle være et systembaseret scenarie, skrevet til Call of Cthulhu D20. Men playtesten viste andre ting. Spillerne brugte uforholdsmæssig lang tid til to ting: at vurdere deres spilpersoners stats og lede efter slimmonstre, zombier, okkultister og andre anormaliteter. Som du snart vil opdage indeholder scenariet ingen af disse elementer og jeg besluttede mig derfor for at gøre det hele systemløst. Men det udelukker ikke terninger. Hvis du ønsker det er du inderligt velkommen til at bruge regler undervejs i scenariet. Igen er det en beslutning som er helt og holdent op til dig som spilleder.

Det lyder allerede nu som om jeg lægger meget af ansvaret for scenariet på dine skuldre og det er ganske rigtigt. Det er min opfattelse at man faktisk slet ikke kan skrive et scenarie; forstået på den måde at det er umuligt for mig som forfatter at forudsige hvordan netop den gruppe spillere du kommer til at sidde med vil reagere. Derfor er store dele af scenariet blot beskrivelser af begivenheder der er uden for karakterernes kontrol. Du bliver altså i denne tekst primært præsenteret for personer, steder og begivenheder som karaktererne måske eller måske ikke vil møde. Du er, sammen med spillerne, herre over hvordan det udvikler sig. Jeg forsøger blot i denne tekst at præsentere en række begivenheder som finder sted på et givent sted og et givent tidspunkt – alt andet er op til jer.

Scenariet er således for mig en stemning. Det er som en tone, en duft eller en farve. Det er selve følelsen af Schädelsburg jeg ønsker at formidle til dig for at du kan give det videre til dine spillere – tilsat det som du kommer med. Jeg håber du vil kunne lide det. Jeg har skrevet scenariet til dig. Det vil sige at jeg ofte gennem teksten taler direkte til dig. Dette er mine regibemærkninger, hvor jeg desperat forsøger at forklare mine hensigter med det hele. Der er aldrig tale om diktater, men blot bemærkninger om hvad jeg mener med det hele. God fornøjelse.

Karaktererne

Karaktererne i scenariet er fem søfolk fra skibet M/S Aurora. De er ikke helte – de er ikke engang særlig gode til de ting, som rollespilskarakterer traditionelt er gode til. De kan ikke slås og de ved intet om okkultisme og den slags. Det er ikke en fejl – det er ikke meningen at karaktererne skal løse deres problemer med vold. De skal opleve brutaliteten omkring sig med åbne og påvirkelige sind.

Det har været vigtigt for mig i konstruktionen af karaktererne at holde fast på at de skulle være almindelige mennesker. De er altså ikke mordere, incestofre eller bortløbne adelsmænd. Jeg har bestræbt mig på at deres psykiske profil i høj grad er sammensat af begivenheder og følelser som de fleste mennesker kender – på den måde kommer de også til at stå i en bedre kontrast til de ekstreme begivenheder som de vil komme ud for.

Da scenariet er systemløst er der ikke beskrevet hvilke devner de forskellige karakterer præcist har. Det må være op til dig og spillerne at bestemme hvad de kan og ikke kan – hvad der er rimeligt.

Byen og tiden

Hele scenariet foregår i den tyske by Schädelsburg. Der er ingen grund til at lede efter den på kortet, for den findes ikke i virkeligheden. Det er en by jeg har konstrueret specielt til dette scenarie. Men den er modelleret over Chemnitz der har mange af de samme institutioner som Schädelsburg. Her på siden kan du læse en kort gennemgang af kvartererne og se et oversigtskort – forhåbentlig uddybende nok til at du har noget at improvisere over.



Vi befinder os i november 1926. Der er gået en del år siden afslutningen af den store krig, men sårene er ikke helet endnu. Overalt i gadebilledet ser man tegnene på krigen – en hel generation af unge mænd er enten invalideret eller dræbt. Krigsskadeerstatningen som Tyskland er blevet idømt har kastet landet ud i en krise; en krise der ligeledes er uhyre tydelig i byen. Der er tiggere i gadebilledet. Husene er forfaldne og maden ussel. Stemningen af undergang er ikke til at tage fejl af.

Synopsis

Karaktererne er ikke hovedpersoner i historien. De kan gøre sig selv til hovedpersoner, men det er deres valg. Hvis ikke de gør noget vil de blot være tilskuere til selve historien. Det er vigtigt for mig at de frivilligt involverer sig i historien og ønsker at gøre noget ved den. Måske føler de sig kaldet af retfærdighedssans. Måske er de blot nysgerrige. Eller måske øjner de chancen for at tjene gode penge.

Ibyens undergrund samles en gruppe mennesker. De er centreret omkring natklubben "Rote Laterne" der ligger i byens gamle underholdningskvarter. Set på overfladen er det en traditionel natklub, med prostitution, druk og narkotikamisbrug. Men under overfladen gemmer en anden sandhed sig. Der er nemlig en ny modedille i byen.

Schädelsburg

Schädelsburg ligger i den sydøstlige del af Tyskland – omkring 20 kilometer fra den Tjekkiske grænse. Byen er opstået omkring Elben der fungerer som den vigtigste trafikåre i denne del af landet.

Der er 11 kvarterer i Schädelsburg. Fra det mondæne Elbstadt i vest til det rå og upolerede Hafen i øst.

Elbstadt

Længst mod vest ligger Elbstadt. Det er en ganske lille bydel, mest bestående af lave huse hvor en eller to familier bor. Butikkerne her er mest for at betjene de lokale indbyggere. Her ligger manufakturhandler, et par små skræddere, købmænd, slagtere, bagere og så videre.

Universitet

Kvarteret er fuldstændig domineret af universitetets bygninger. De mere velhavende studerende bor i husene der omgiver universitetet. Her ligger studenterknejer, boghandlere, cafeer og lignende side om side.

Keiserstadt

Kvarteret blev opført i starten af 1800-årene. Rummelige byhuse i fire etager omkranser de brede boulevarder. Det er et velhaverkvarter, men noget mere urbant end Elbstadt. Her bor mange liberale erhverv. Samtidig er det byens bedste indkøbsområde. Store rummelige og dyre butikker falder alverdens varer. Byens stormagasin, Keiser, ligger på den centrale boulevard – Boulevard Habsburg.

Abrahamstadt

I den sydlige udkant af byen ligger det jødiske kvarter, Abrahamstadt. Her bor byens jødiske mindretal. Her finder man også den jødiske synagoge.

Altstadt Süd

Den gamle bydel ligger på hver sin bred af floden. Den sydlige bydel er både den største og den tættest bebyggede af de to. Her finder man domkirken, rådhuset og den gamle markedsplads, som stadig er byens største og fineste plads. På kanten mellem Altstadt og Keiserstadt finder man operaen, de dyreste restauranter og mange af de fine cafeer. Etablissementerne er her mere konservative og mindre vovede end dem man finder i Grüne Teil.

Professorstadt

Det gamle velhaverkvarter går under navnet professorstadt, fordi det i høj grad er befolket af folk med ansættelse på universitetet, læger, pensionerede akademikere og andre. Det er et kvarter med lav bebyggelse primært befolket af ældre mennesker. Mange unge studerende bor dog til leje her.

Stahlstadt

Byens tættest bebyggede kvarter er Stahlstadt. Her bor arbejderne fra de forskellige industrier. Gaderne her er krogede og snor sig ind og ud mellem hinanden.

De små arbejderbaracker ligger tæt og de store familier bor klemte sammen her. Kvarteret er fyldt med billige slagtere, bagere, knejper og mindre håndværksvirksomheder. På det sidste er en del kunstnere også flyttet til kvarteret, som dermed konkurrer med Grüne Teil om at være boheme og kunstnerkvarteret. Her blander de sig med de lokale eller sidder på knejperne.

Hafen

Byens havn ligger nordøst for byen. Her kommer flodprammene ind med varer fra resten af tyskland og her udskibes mange af de forskellige varer som produceres i industrierne nord for byen.

Grüne Teil

På den nordlige bred helt mod vest findes Grüne Teil. Kvarteret har nærmest karakter af en landsby. I 1800 tallet flyttede en del kunstnere hertil fra rundt omkring i tyskland. Der bor stadig kunstnere i kvarteret, men efterhånden er boligpriserne steget så meget, at mange ikke har råd til at være her mere. I stedet flytter unge forretningsfolk ind i husene. I Grüne Teil finder man også byens andet underholdningskvarter. Her ligger cabaretter, gallerier, hippe cafeer og eksklusive restauranter. Priserne er knap så høje som i Altstadt og klientellet er betydeligt yngre.

Altstadt Norr

Den nordlige del af centrum ligger på skråningen op mod Schädelsberge. Helt mod nord oppe af bjerget finder man det gamle kloster, opført tilbage i middelalderen. Munkene er her stadig, men det er delvist blevet ombygget og nyindrettet til et eksklusivt kursted. Ellers domineres bydelen af det gamle beboelseskvarter, primært små utidssvarende boliger, som en overgang stod i høj kurs, men efterhånden bliver sværere og sværere at leje ud.

Volkspark

Helt mod øst på den nordlige bred ligger det store grønne område Volkspark, som i 1754 blev givet til byens borgere til evig ejendom af grevinde Elisabeth af Landsberg. I området er der forbud mod at bygge virksomheder og boliger – det skal være til fri afbenyttelse for byens borgere. I 1907 besluttede byrådet af bygge det nye sportsplads her. Det stod færdigt i 1913 og har siden tjent som centrum for sport og forlystelse. I parkens østligste del ligger en lille forlystelsespark der har åbent om sommeren.

Blandt byens spidser er det blevet mode at have sex med vanskabte mennesker. I starten brugte de vanskabninger fra landsbyerne omkring Schädelsburg, men det blev for farligt. Nu importerer de vanskabninger fra fjerne egne – nu mere eksotiske jo bedre. Disse bliver holdt fanget i kælderens på "Rote Laterne", hvor de bliver misbrugt. Hovedmanden bag det hele er russeren Vladimir Mirkovski som både importerer og sælger vanskabningerne – og bortskaffer ligene når de er "brugt op".

Dette kommer karaktererne på sporet af. En sen nattetime bliver de tilbudt penge for at transportere nogle kasser til et pakhuis. I kasserne er vanskabninger fra Sydamerika bundet og bedøvet. De skal bruges på Rote Laterne. Samtidig med dette har Mirkovski smidt et lig i Volkspark. I løbet af den første nat bliver dette lig fundet og rygterne begynder at cirkulere i byen. Måske kan karaktererne lægge to og to sammen.

Men det er ikke alt. For der er oprør blandt vanskabningerne på Rote Laterne. Mange af dem er mentalt handicappede, men ikke alle og en af dem er særlig intelligent. Fredag nat bryder han ud af buret og tager fire andre med sig. Hans plan er en storslået og brutal hævn på deres fangevogtere – der er mord og vanvid i hans øjne. Men han har begået en alvorlig fejl – de fire han har taget med kan nemlig slet ikke klare sig selv. De er dybt mentalt handicappede, nærmest uden sprog, udsultede og nedbrudte. Alligevel er det et problem for rigmændene på Rote Laterne at deres "kæledyr" er stukket af. Der er nemlig faren for skandalen, hvis nogen finder disse skabninger og kan lede dem tilbage til Rote Laterne.

Små tegn

Udover de her beskrevne scener i scenariet vil der være massevis af mulighed for dig som spiller til at improvisere. En god ting at smide ind, i tide og utide, er kradsemærker. Lad endelig folk på høje placeringer have kradsemærker på halsen, i ansigtet, på hænderne – eller måske blodspor under neglene. Lad byen være gennemsyret af disse små sære tegn på at noget er alvorligt galt. Hvis karaktererne taler med fremmede om Mirkovski eller det som foregår i byen, så lad dem blive mødt af en mur af stilhed. Husk på at det er byens absolutte spidser som er involveret. Alle ved at den som træder frem og fortæller hvad der foregår er færdig her i byen. "Floden er dyb og kold" er en replik man ofte hører i den sammenhæng.

Det skal siges at stort set ingen i byen kender hele sammenhængen. Nogen har hørt sære lyde fra kælderen på Rote Laterne, nogen har set mærkelige kasser ankomme på havnen, nogen ved at Emil

Türen, ejeren af stålværket, var sengeliggende i en måned på grund af sære mærker i ansigtet.

Lad de små tegn lede vejen gennem scenariet. Lad Luhyggen og ubehaget krybe langsomt ind på spillerne. Hellere en blodplet på gulvet end en hel pøl. Et diskret kradsemærke på håndryggen. En besynderlig rest hud under en langfingerne. Måske en lille krumbøjet skikkelse der bevæger sig i mørket og er væk i samme nu. Eller et mystisk og uhyggeligt maleri på væggen på en café. Brug alle disse tegn til at understrege stemningen af undergang i scenariet.

Kronologien

Iscenariet er der lagt op til at handlingen strækker sig over to dage. Men det er ikke nødvendigt at det er sådan. Måske er netop din gruppe særlig aktiv – i så fald anbefaler jeg at du komprimerer handlingsforløbet og lader både flugten, mordet på Tomas og brandstiftelsen være en og samme nat.

Lad være med at gå så meget op i det med tiden. Det har ikke så stor betydning for dramaet. Hvis karaktererne bare vil bruge den første aften på at drikke og så gå i seng – så lad dem gøre det. Så må broderparten af dramaet udspille sig natten til søndag i stedet.

Men det skal ikke forstås sådan at der intet tidspres er overhovedet. Fortællingen udvikler sig – lige meget om karaktererne involverer sig eller ej. Tomas vil blive myrdet fredag nat, Karo vil forsøge at nedbrænde Rote Laterne og så videre. Så ligeså snart spillerne kommer i gang med fortællingen kan du sagtens presse dem – det er faktisk ønskeligt at du gør hvad du kan for at virkeligheden skal presse sig på. For virkeligheden er alt det ubehagelige i Schädelsburg. Virkeligheden er misbruget, vanviddet og deformiteterne. Lad dem ikke glemme det.



Anslaget

Det er fredag aften og karaktererne har fået landlov. Skibet har lagt til kaj på ubestemt tid – der er ikke ny hyre umiddelbart forestående. De fem sømænd bevæger sig fra MS Aurora ind mod byen. I skumringen ligner byen enhver anden mindre tysk by, men alligevel er der en stemningen som er svær at overse. Menneskenes ansigter virker tomme og udtryksløse. Flere gange passerer de krigsveteraner hvis ansigter helt eller delvist er dækket af groft forarbejdede masker. På en trappesten sidder en tigger uden ben og holder hånden frem. Den bekymringsløse stemning af landlov bliver langsomt ændret til en følelse af meningsløshed – måske endda angst.

Efterhånden som karaktererne bevæger sig tættere på byen bliver følelsen stærkere – ligesom stanken af kloak, røg og fordærvet mad. Det er egentlig ikke så meget anderledes end andre tyske byer – sådan er tiderne jo. Men alligevel virker det lidt værre her.

De går ind i arbejderkvarteret Stahlstadt. Det er en bydel bygget af stålværket til at huse arbejderne. Det er et usselt og sammenklemt sted med faldefærdige lejekaserner, indelukkede baggårde og dårlig belysning. I bymidten har de fået elektrisk lys i gaderne, men herude er det stadig de gamle gaslamper der kaster deres særlige blålige lys over brostenene. Det regner let denne aften og gaderne ligger våde og glinsende foran deres fødder. Det er blevet aften og lydende af knejperne blander sig med lyden af skænderier fra lejlighederne og legende børn i gårdene. Der er uro i luften. En stærkt beruset mand stavrer forbi karaktererne og ser truende på dem. Hans ansigt er mærket af en arbejdsulykke der har efterladt ham vansiret med dybe ar og brandsår. Han mumler aggressivt for sig selv da han ser på dem. "Fremder" [fremmed] hører de ham sige, da han går videre.

Gaderne er beskidte her. I rendestenen flyder affaldet ned mod kloakkerne, der åbner sig som store ukritiske munde ved fortovenes kanter. Lugten fra kloakåbningerne minder om død og forfald. Fra hundrede af skorstene står den sorte og tykke røg fra de kul og tørv som opvarmer husene. Nu da solen er gået ned er temperaturen faldet og regnen tager til. Den pisker som små knive mod karakterernes kinder. Gaderne ryddes langsomt efterhånden som det hele sejler i regnen.

Cafeen

Fra en åben dør lyder musikken fra en skrattende gramfon. På et lille håndmalet skilt over døren står der "Café Gröningen" og på en lap papir i vinduet står der "Zimmer frei". Karaktererne går herind.

Gröningen er en vaskeægte knejpe. Væggene er brune og interiøret er slidt. Det er den lokale knejpe her i gaden og gæsterne er alle stamgæster. De kigger søvnigt

og fordrunkent op på de nyankomne og vender derefter tilbage til deres samtaler.

Denne aften er der 10 gæster på knejpen. I hjørnet sidder Bernt, Gerhardt og Manfred. Tre mænd med barkede næver og røde blussende kinder. De har drukket i timevis og deres slørede tale efterlader ingen i tvivl om det. Deres tøj er simpelt og praktisk – det er tydeligt at de er arbejdere, formentlig fra stålværket. Deres arrede ansigter har været igennem lidt af hvert og deres øjne lyser af vrede, fuldkab og desperation efterhånden som samtalen udvikler sig. De diskuterer lønnen, kvinderne og øllet. Ofte falder talen og blikkene på Lise den unge pige bag baren der beredvilligt fylder deres glas. Hun er en barsk pige, som er vant til at svare dem igen når deres tilnærmelser en sjælden gang imellem bliver verbale. Til dagligt studerer hun på Schädelburgs Tekniske Universitet. Hun er en arbejderpige som havde evner til at studere, men manglede pengene. Så nu tjener hun til studierne ved at stå bag baren her. Sammen med hende står den tavse og mystiske Herr Kessler en mand omkring de 50. Han bestyrer knejpen og kender alle gæsterne, men taler kun sjældent. Kessler sørger for at der er god ro og orden på Gröningen. Hans kranie lignende ansigt smiler næsten aldrig, men hans næsten sorte øjne er konstant årvågne. Det kølige ydre og udtryksløse ansigt skjuler en følsom mand, som holder meget af sit arbejde og af Lise, som han betragter som sin egen datter. Ingen af gæsterne ved meget om Kessler, han taler aldrig om sig selv, men de ved at man kan stole på ham. Når der ikke er så travlt, og det er der sjældent, lader han Lise sidde ved bordene og holde gæsterne med selskab.

I det modsatte hjørne sidder to mænd. De er, ligesom arbejderne, klædt simpelt og praktisk, men deres hænder er ikke barkede som deres, men under deres negle ser man tydeligt rester af maling. Det er Dieter og Franz – to kunstmalerer der har slået sig ned her i Stahlstadt, hvor de lejer en lille lejlighed som de også bruger som atelier. De har boet her 1/2 års tid og efterhånden har de lokale accepteret dem som værende "deres egne". Det traditionelle kunstnerkvarter i Schädelburg er Grüne Teil, som ligger i den anden ende af byen. Her slog kunstnerne sig ned i sidste halvdel af forrige århundrede og levede et frit bohemeliv. Men nye tider skaber nye kunstnere. Dieter og Franz er socialister. De maler socialrealistiske billeder af livet på skyggesiden og derfor bor de her, hvor de almindelige mennesker er. De taler ofte om udbytningen og arbejderne rettigheder.



Café Gröningen

I Stahlstadt ligger en lille knejpe ved navn Café Gröningen. Det er en typisk arbejderknejspe, hvor arbejderne fra stålværket sidder og drikker deres ugeløn op. Ofte er her også fattige unge kunstnere, krigsveteraner og andet godtfolk bag de blinde dækkede vinduer. Det er ikke meget lys der slipper ind på knejpen som altid henligger i en dunkel belysning.

Caféen har åbent fra klokken 10 formiddag til klokken 2 om natten. Kessler ankommer for det meste klokken 9 for at gøre klar, men lader altid døren stå åben, så der reelt er åbent. Han tænder gramfonen som han holder gående hele dagen og aftenen med. Dens skrattende toner fylder det lille lokale. Han tænder dagens første cigaret mens han går rundt og tænder lysene på bordene. Så sætter han kaffen over og dagen er i gang. Snart kommer de første gæster og befolker knejpen.

Udvalget er lille men dækkende. Der serveres to typer øl, en mørk og temmelig stærk Swartzbier og en lidt svagere gylden pilsnerøl, foruden korn (tysk snaps), rom, whisky og gin. Hver dag fra klokken 17 serveres dagens ret, oftest en suppe eller en stuvning af en art. Desuden er der kaffe på kanden.

I baghuset ligger der 10 små værelser med plads til en eller to gæster. De kan lejes for en billig penge. Der er hverken varme, vand eller andre bekvemmeligheder på værelserne – men de er perfekte for gæster der bare skal have et sted at sove.

Åbningstiden er hver eneste dag fra klokken 10 til klokken 2 om natten – ofte længere, hvis der stadig er gæster.

Personalet:

Frau Lotring – 75 år gammel. Gamle Frau Lotring ejer Gröningen. Tidligere passede hun den sammen med sin mand, men da han døde lod hun den daglige ledelse overgå til Kessler. Hun kommer ofte forbi om formiddagen for at drikke en kop kaffe og se om der er rent og pænt, men hun har intet med den daglige drift at gøre mere.

Herr Kessler – mand i slutningen af 40'erne. Han er selve Gröningens sjæl og har været her i over 25 år. Næsten altid står han tavs bag baren og serverer for gæsterne. Ingen af gæsterne kender hans fornavn og næsten ingen har ført en samtale med Kessler. Da herr Lotring døde for fire år siden overtog han den daglige drift af knejpen.

Lise Schafer – 24 år gammel. Studerer kemi på Schädelburg tekniske universitet. Lise kommer fra fattige kår i Bremen, men viste stort talent for en akademisk løbebane. Hun har aftenvagter på Gröningen for at tjene til dagen og vejen, da hun

ikke har en rig familie bag sig. Lise kan lide sit arbejde og er meget pligtopfyldende. Derfor giver Kessler hende også tit lov til at sidde nede blandt gæsterne når der ikke er så meget at lave.

Sibylle Grüner – 52 år gammel. Sibylle er kogekone og kommer hver dag klokken 15 for at tilberede dagens ret. Hun er meget sjældent ude i krostuen, men holder sig i det lille køkken, hvor hun forbereder maden. Når maden er lavet bliver hun for det meste et par timer, men skynder sig hjem igen klokken 7. Hendes løn består primært af den spand af dagens ret og den kande swartzbier som hun tager med hjem hver dag. Hun bor to huse fra knejpen sammen med sin mand (Hans Grüner) og deres tre halv voksne børn. Hans kommer ofte ned på Gröningen senere på aftenen for lige at tage en øl mere.

Jochen Brenner – 32 år gammel. Jochen kommer for det meste på Gröningen om formiddagen og hjælper med at slæbe kasser ind i køkkenet. Han lider af granatchoc efter krigen og har ofte kraftige smerter i hovedet. Men han er fysisk stærk og holder meget af arbejdet på cafeen. I weekenderne og når der er travlt hjælper han også nogen gange til bag baren – og fungerer som udsmyd.

De taler om revolution og æstetik. Men oftest er de blot fulde og snakker om kvinder og øl – ligesom de andre der bor herude.

Ved vinduet sidder en ensom kvinde der er kommet ind ude fra regnen ligesom de fem sømænd. Hun er i midten af tredive og vandet løber fra hendes hår og tøj. Det billige pudder er klumpet sammen i plamager og afslører en usund og gullig teint under sminken. På halsen har hun kradsemærker som er forsøgt dækket med pudder. Det er Sarah der bor nede af gaden. Alle ved at hun er luder, men det er ikke noget man taler om. Hun arbejder blandt andet på Rote Laterne og kender derfor til vanskabningerne. Hun er meget bange for at tale om det og vil ikke fortælle noget – selvom hun skulle blive spurgt. Men hvis karaktererne taler med hende vil hun svare venligt, om end kortfattet. Hun kommer ikke på knejpen for at møde kunder, så selvom karaktererne skulle finde ud af hvad hendes profession er vil hun blive virkelig irriteret hvis de begynder at antyde at ønske hendes ydelser. Kessler vil også true med at smide karaktererne ud hvis han føler de generer hende. Sarah kan vise sig at være et vigtigt bekendtskab senere.

De sidste tre gæster sidder ved et bord tæt på baren. Det er tre ældre mennesker. Gerner, Tobias og Sibylle er kommet på Gröningen i mange år. De ved næsten alt om hvem der kommer og går på knejpen og i kvarteret. Gerner og Tobias var arbejdere på stålværket i gamle dage, men er nu pensionerede. Tidligere sad de her sammen med Sibylle's mand, Klaus, der døde i en arbejdsulykke for 12 år siden, men derefter overtog hun simpelthen hans stol og sidder nu samme sted som han sad. De drikker ikke meget og taler også kun ganske lidt med hinanden, men hvis karaktererne giver en øl vil de gerne snakke. De kan fortælle om dengang man opførte Stahlstadt, om tiden før krigen og meget mere. På trods af at arbejdet på stålværket har nedbrudt dem på mange måder, Tobias mangler tre fingre på højre hånd og Gerner er næsten blind, er de stolte af stålværket og deres tid der. De er klassiske arbejdere der ikke kræver meget af livet.

Deres loyalitet overfor Emil Türen bringer dem ofte i clinch med de yngre arbejdere der taler om udbytningen på værket. De skulle lære at sætte pris på det som de har, mener de.

Prisliste Cafe Gröningen	
Øl	10 pfennig pr. ½ liter
Korn / Snaps	10 pfennig for 2 cl
Whiskey, Gin, Rom	15 pfennig for 2 cl
Dagens ret	20 pfennig
Overnatning (fællesværelse)	inklusive aftensmad 1 mark pr person

Ved baren sidder også en mand. Han er temmelig høj og velklædt. Han sidder og skuler til de mennesker der kommer ind – holder øje. Dette er Dietrich Tomas, tjekkisk indvandrer og Vladimir Mirkovski's højre hånd. Ham vil vi høre meget mere til.

Hele dette galleri af mennesker skal være med til at gøre stemningen i scenariet levende. Spillerne skal fra starten have følelsen af misbrug, nedslidning og fattigdom. Det er ikke nødvendigt at de taler med nogle af gæsterne fra starten, men de skal have muligheden. Der er ingen af gæsterne der, i første omgang, siger noget til dem, kun Lise bag baren byder dem velkommen.

Giv dem lidt tid til at sætte sig ned ved et bord og tale sammen om hvad de skal gøre nu. De har lidt penge på lommen, men ikke mange. Pengeproblemer er næsten et uundgåeligt emne. Lise vil fortælle dem at de kan leje et værelse over gården, det koster kun 1 mk. per nat, hvilket er temmelig billigt. Der bor ingen andre derovre for tiden, så de kan få det for sig selv. Prisen er inklusiv aftensmad. Det ville være klogt af dem at sige ja til dette – de finder ikke et bedre tilbud nogen steder.

Hvis de ønsker aftensmad kan de få det og øllet er godt og billigt (10 pfennig pr. krus). Lad dem sidde ved bordet og tale så længe de ønsker det og spillerne lader til at nyde det. Når samtalen bliver trivial (eller det bliver for langtrukket) så lad Dietrich komme over til dem.

Et tilbud

Manden fra baren rejser sig pludselig op og går hen mod bordet hvor de fremmede sidder. Det er tydeligt at han har lyttet til deres samtale og nu kommer han hen til dem - Dietrich Tomas har nemlig et tilbud til dem. Han fortæller at han skulle have mødt en ven her, der skulle hjælpe ham, men alting tyder på at han er blevet brændt af.

Sikker havn?

Café Gröningen har flere funktioner i scenariet. Dels er det stedet hvor handlingen sættes i gang og hvor karaktererne har mulighed for at møde mange af de bipersoner som skal vise sig at være vigtige i scenariet igennem. Men knejpen har også en anden betydning - det er nemlig den sikre havn som karaktererne kan søge tilbage til, hvis det hele går galt. Lad Gröningen være der hvor de mødes, hvis de bliver adskilt. Her kan Lise og Kessler være dem behjælpelige med oplysninger om byen og menneskene. Her kan de senere også mødes med Irene og Sarah. Jeg anbefaler at man bruger Gröningen som det eneste sted hvor de kan føle sig trygge - her er der fred og ingen fare.



Han hørte at de var i pengeproblemer og tænkte at han måske kunne hjælpe dem, hvis de er villige til at gøre et stykke arbejde for ham. Han har nemlig nogle kasser der skal transporteres fra et skib ind i et pakhus. En ganske simpel opgave, som normalt ikke skulle være noget problem. Problemet er blot at det skal gøres nu og ikke kan vente længere. Samtidig er han tvunget til at blive siddende her på Gröningen hvis nu venen skulle dukke op. Men hvis de vil gøre det for ham betaler han 20 mk. for tjenesten.

Det er et godt tilbud. 20 mk. er mange penge – men ikke så mange at det virker suspækt. Han virker reel nok og giver også adskillige øl til bordet for at "smøre dem". Hvis de siger ja, hvilket de formentlig gør, vil han give dem nøglen til pakhus 17 – og fortælle dem at kasserne skal hentes på kaj 12 – plads 9 – skibet hedder Germania.

Tilbage på havnen

Det regner stadig udenfor, men ikke helt så kraftigt. Gaderne er blanke af vandet og næsten helt tomme. Man hører stadig lydene af stemmer inde fra husene – ellers høres kun regnens trommen. På trappestenen sidder den invalide tigger stadig og ser endnu mere ynkelig ud nu hvor han er gennemblødt. Der lyder en tør hoste fra ham da de passerer.

Natten er faldet på, klokken er vel omkring de 11, og havnen ligger ganske stille hen. Lyden af skibene der skurrer mod molerne, reb der slår mod master og de hæse måger der skriger for sidste gang før også de går til ro. Det er ikke svært at finde skibet hernede. Ved landgangen står en mand iført regnfrakke og sydvest. Han har en cigaret i mundvigen og slår hænderne sammen for at holde varmen. Han smiler da han ser karaktererne komme op til sig.

"Nå, så kom I endelig – det tog fandme sin tid", siger han på gebrokkent tysk. Han viser dem ind på skibet, det er en ganske lille



flodpram som så mange andre der sejler op og ned af Elben. En trappe fører fra dækket ned i lastrummet hvor de otte kasser står. De er ca. 1*1*1 meter. I siderne er der monteret kraftige reb som fungerer som håndtag. De vejer 80 kg, så man skal være to om hver. På siden af kasserne er der malet ordet "BRAZIL". Udenfor på molen står en trækvogn – på den kan der være 4 kasser, så de skal gå to gange. De får losset dem op på kajen og kan se at pakhus 17 ligger ganske tæt på.

Pakhuset er helt mørkt. Døren er låst med en kraftig hængelås. De rustne hængsler knirker da karaktererne skyder døren til side. Lyden af en kæde der hænger ned fra loftet er det eneste man hører herinde. Kæden stammer fra en art kran der er monteret højt oppe under loftet. Ved siden af døren hænger en petroleumslampe der kan tændes for at give lys i det store mørke lokale. Der er intet andet i pakhuset som ligger øde hen.

Da de tænder lygten vil de se en rotte der piler væk gennem et hul i væggen. I støvet på gulvet ser man spor fra rotter, der har løbet rundt herinde. Nu er der ingen tilbage. I et hjørne ligger rester af kasser, der er blevet åbnet og slået i stykker. Hvis de undersøger tingene nærmere vil de kunne se at de også har skriften "BRAZIL" på sig. De vil også kunne finde at nogle af disse brædder har en rød substans på sig ... blod!

Skillepunkt

Du har nu læst det eneste som det er 99.9% sikkert at karaktererne vil opleve. Handlingen op til dette punkt er fastlagt af scenariet og det er, som det sikkert fremgår, temmelig vigtigt, men også logisk, at karaktererne tager imod Dietrich Tomas' tilbud. Men hvad der herefter sker, afhænger helt og holdent af spillerne. Intet er bestemt til at ske, men meget af det som vil blive beskrevet herefter er sandsynligt. Det er op til dig som spilleder at få tingene til at hænge sammen herefter. Krt sagt er alt som kommer efter dette punkt mulige hændelser – ikke fastlagte.

Havnen og stålværket

Havnen har stor betydning i scenariet. Det er her karaktererne ankommer, det er kasserne med vaskabningerne er og det er her Karo senere forskanser sig. Det er vigtigt for scenariet at beskrivelsen af havnen bliver stemningsfuld.

Elben flyder gennem Schädelsburg og fungerer som hovedtrafikåren – den forbinder byen med Tjekkiet i syd – og med havet og Hamburg mod nord. Det er her at stålværket får råmalm – og det er her at det færdige stål udskibes. Derfor er havnen også usædvanlig stor i forhold til byens størrelse. Den blev kraftigt udbygget, således at den nu har anløbspladser på både den nordlige og sydlige side af floden.

Mod nord ligger stålværkets havn. Det er lukket område for andre end folk der arbejder på stålværket. Her ankommer de store flodpramme med malm som losses og oparbejdes til stål. På den sydlige bred ligger den havn hvor karaktererne ankom. Her kommer handelsskibe af forskellige art ind. Her i november ligger den stille hen – der kommer kun få skibe til byen.

I løbet af dagen har mange mennesker deres gang på havnen og det hele summer af liv – men om natten bliver den næsten helt forladt. Her er ingen knejper på havnefronten, de ligger alle sammen inde i Stahlstadt. Her ligger dog et havnekontor, hvor sømænd kan spørge efter hyre, kaptajner melde deres ankomst og så videre. Ellers er det pakhus ved pakhus der ligger her, praktiske grå bygninger med umalede trædøre.

Næsten lige meget hvor man er i byen kan man se stålværket i den nordøstlige ende af byen. De høje skorstone rejser sig majestætisk mod himlen og den sorte røg ses tydeligt som den stiger til vejrs. Stålværket er selve byens levebrød og har været det siden Emil Türens farfar startede værket i 1853. Intet har udviklet byen så meget som stålværket, der stadig er den uden sammenligning største arbejdsgiver i området. Omkring 5000 mennesker er ansat på værket.

Stålværket har formentlig ikke den store direkte betydning for scenariet, men dets tilstedeværelse præger i høj grad byen, desuden har stålværkets ejer, Emil Türen temmelig stor betydning for byen – og også for Rote Laterne.

Vladimir Mirkovski

Vladimir Mirkovski er 47 år gammel. Han kom første gang til Schädelsburg for 25 år siden, men har boet her fast siden 1917. Han er blevet kendt i underverdenen som en hensynsløs og kold mand – et image han selv har gjort meget for at holde intakt.

Han startede sin karriere som smugler da han var 17 år gammel. Siden dengang har han været lejesoldat, spion, smugler, allions og pengeafpresser. Han har boet i Rusland, Tyskland, Tjekiet, Slovakiet, Polen og Østrig, men har nu slået sig ned i Schädelsburg – officielt som ejer af natklubben Rote Laterne, men ved siden af er han stadig ansvarlig for megen kriminalitet i byen. Hans primære område er dog Rote Laterne og aktiviteterne der foregår her.

Mirkovski er stort set aldrig selv ansvarlig for voldshandlinger – det har han folk til. Han er bevæbnet, men har ikke brugt sin pistol i flere år. Hvis han føler sig truet vil han sende et par folk til at banke fornuft ind i dem som truer ham i dette tilfælde karaktererne. Han er en mand som det er en god idé at holde sig gode venner med.

Det er en velhavende mand vi har med at gøre. Han er altid ulasteligt klædt, har dyre vaner og egen bil – en flot sort Pontiac som han har fået sejlet hertil fra Amerika. Han er kæreste med Irene, sangerinden på Rote Laterne. Hun er den eneste som han virkelig betror sig til og som ved hvilke problemer han er i.

For tvivlen er begyndt at gnave i Mirkovski. Hans engagement i Rote Laterne tærer på ham – han er ved at miste kontrollen over det hele. Helst ville han opgave det hele og rejse væk igen, men han er blevet fanget i det. Han hader stedet, kunderne og vanskabningerne – for første gang i sit liv har han fået alvorlige samvittigheds kvaler. Så alvorlige at han for nogle uger siden forsøgte at hænge sig selv. Hans selvmordsforsøg mislykkedes, men hudafskrabningerne på halsen taler sit tydelige sprog. Hvis ikke Irene var kommet på lige det tidspunkt, ville han være død. Hun skar ham ned og har ikke fortalt det til nogen. Han går klædt med høj flip for at skjule mærkerne.

Siden selvmordsforsøget tilbringer han mere og mere tid på sit stamværtshus i Grüne Teil, Bar des Artistes. Her møder han ikke folk som kender meget til ham og han nyder at sidde alene i hjørnet med en øl og en absinth, bare lade tankerne flyde frit og drømme om at komme fri af det hele. Det er også her på Bar des Artistes at han oftest mødes med Irene.

Kasserne

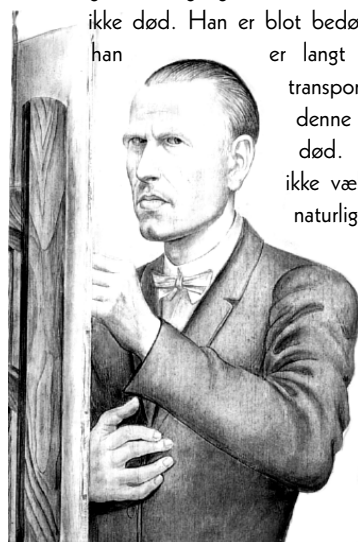
Det mest sandsynlige er at karaktererne bærer kasserne ind i pakhuset og lukker døren efter sig. De har ingen synderlig grund til at skulle åbne dem, men måske er spillerne paranoide (eller blot nysgerrige) og så skal de da have lov til at åbne dem.

Kasserne er som sagt ca. 1*1*1 meter i omfang. De er fremstillet af grove og solide brædder. Der er ingen anden skrift på dem end det stencilerede "BRAZIL". Prøver man at snuse til kasserne kan man mærke en svag lugt af fordærv eller noget i den stil. Det er svært at skelne.

Med et brækjern, en hammer, en kniv eller et andet redskab er det relativt nemt at åbne dem. Det er dog næsten umuligt at gøre det uden at beskadige søm og brædder – det vil således være meget svært at lukke kassen, når først den er blevet åbnet. Dette vil måske afholde selv nysgerrige karakterer fra at forsøge.

Hvis de beslutter sig for at åbne kasserne vil det første de møder være en stank af afføring, urin og råddenskab. En ubegribelig stank som nok kan få mere sarte folk til at gå tre skridt tilbage og holde sig for næsen. Men tager de mod til sig, nu har de jo overtrådt grænsen hvor de næsten helt sikkert bliver opdaget, vil de kunne tvinge brædderne til side og finde ... savsmuld. Under dette finder de en pakke af sækkelærred der dækker over kassens virkelige indhold.

River man sækkelærredet til side, vil sandheden åbenbare sig for karaktererne. Inde under det mørnede stof finder de et menneske. Personen sidder på hug i kassen med hænderne samlet foran benene og hovedet bøjet mod knæene. Den nøgne ryg bærer præg af sår. Løfter de ham ud af kassen vil de kunne se deres opdagelse i al dens gru. Der er tale om et menneske. En dværg med en kraftigt deformeret ryg, lange krogede fingre og en sparsom hårvækst. På hans deformede ryg ses kraftige udslet blandet med mærker fra en pisk. Han sidder nøgen i sin egen afføring og virker som en død. Men han er ikke død. Han er blot bedøvet af opium, men han er langt væk. Under hele



transporten har han været i denne tilstand af levende død. Karaktererne kan ikke vække ham på nogen naturlig måde. Den eneste måde er ved at give ham et skud adrenalin – eller vente en uges tid! Måske er nogle af de mere akademiske karakterer klar over denne

metode, det må være ganske op til dig som spiller at bestemme dette.

Et spørgsmål om timing

Meget afhænger af timing i dette scenarie. Især dette tidspunkt. Hvis karaktererne har åbnet kasserne, vil det nok være optimalt at Tomas ikke venter på dem længere – at man springer direkte frem til afsnittet "Mirkovski" – det er ønskeligt at karaktererne ikke har mulighed for at stille alt for mange spørgsmål til Tomas, hvis de har åbnet en af kasserne. Dette vil samtidig betyde at de stadig har nøglen til pakhuset – noget som kan få stor betydning senere i scenariet. Denne nøgle kan nemlig blive tegnet på deres skyld.

Retur til Gröningen

På Gröningen venter Tomas. Han vil betale dem lønnen når de afleverer nøglen tilbage og fortæller at jobbet er udført. Han vil udbetale pengene og blive for at give en øl og en snaps mere, hvis karaktererne virker som om de har lyst til hans selskab.

Adspurgt om kassernes indhold vil han være defensiv, men ikke aggressiv. Han ønsker ikke at komme i konflikt med karaktererne over sagen. Han vil fortælle at kasserne indeholder kaffe, kobber, tobak eller måske opium. Hans løgne er temmelig gennemskuelige, men det vil være svært for karakterer der ikke har åbnet kasserne at finde ud af hvori løgningen består. Han vil, presset, indrømme at det er smuglervarer – det var grunden til hans hastværk med at få dem losset – de skulle være væk fra skibet før toldmyndigheder eller andre kom på sporet af det. Karaktererne kan, hvis de er skruppelløse, presse ham for flere penge. Ikke store summer, men 10-20 mark skulle der nok være at hente hvis de går til ham. Det er uden betydning, blot skal de ikke pludselig være direkte velhavende. Det er ganske ok, hvis de har mulighed for at tage på dyrere beværtninger; her vil de jo kunne opdage byens sande skyggeside.

Efter et par øl vil Tomas undskylde. Han har andre aftaler og det er ved at blive sent. Så han forlader Gröningen og overlader karaktererne til sig selv. Igen opstår en af disse tidslommer som spillerne kan udfylde som de ønsker. Måske er de nysgerrige og vil tage tilbage på havnen. Måske vil



de gå i seng, tage ind til Grüne Teil eller blot drikke videre der hvor de er.

Mirkovski

En bil kører op foran indgangen til Gröningen. Det i sig selv er nok til at påkalde opmærksomhed – privatbiler er ikke almindelige her i kvarteret. Døren går op og ind træder Vladimir Mirkovski. Der bliver stille på beværtningen da han åbner døren – han er kendt og berygtet her i byen; stamgæsterne ved alle at her er en mand man bliver nød til at være bange for. Alene måden han ser sig omkring på, gør at selv stamgæsterne bliver tavse et øjeblik.

Mirkovski er en høj mand. Han er kronraget og har et aggressivt udtryk i øjnene. Han er iført et dyrt udseende moderne jakkesæt, med en meget høj skjorteflip. Hans gang er rolig og selvsikker mens han ser sig omkring, som om han kigger efter nogen han kender. Kort henvender han sig til Lise ved baren der peger over mod karaktererne. Hans blik efterlader ingen tvivl; han vil tale med dem.

Han sætter sig over til bordet. Spørger ikke om lov, men trækker blot en stol ud og sætter sig. Lad ikke spillerne være i tvivl om at han ikke er en mand man bare siger nej til. Han ser sig omkring. Så ændrer hans ansigt karakter. Han bliver venlig i blikket og kigger spørgende på dem – og byder på en drink. Han rækker armen i vejret og får fat på det antal øl som skal til. Så skåler han med dem og har pludselig al den tid som det kræver. I forhold til den person der kom ind af døren sidder de nu pludselig overfor en helt anden person.

Der er to sære ting ved Mirkovski, som spillersonerne kan lægge mærke til; dels har han jord under neglene – et ganske absolut stilbrud i forhold til hans ellers veltrimmede udseende. Men mest foruroligende er de tydelige mærker han har på halsen; det ligner nærmest hudafskrabbinger.

Mirkovski taler dæmpet med dem, først snakker han bare om løst og fast som om der ikke er nogen særlig anledning til at han er kommet. Men ret hurtigt kommer han til sagen – om de har set Dietrich Tomas. Det er nemlig derfor han er kommet.

Historien, som han ikke fortæller karaktererne, er at Dietrich skulle sørge for at nogle kasser blev losset.

Men mens dette er sket har der været problemer på Rote Laterne. En af vanskabningerne er døde og nu har Mirkovski selv skulle bortskaffe liget – noget han ikke er meget for. Men han kunne ikke få fat på Tomas og måtte klare

det beskidte arbejde selv. Nu vil han høre hvordan det kunne

tage over 4 timer at losse 8 kasser fra et skib. Hvorfor var han så lang tid om det?

Han ved at Tomas har en tendens til at opholde sig på Gröningen da han har et godt øje til Lise (det er

slet ikke gengældt) og godt kan lide

stedet. Så nu er han kommet herved – og har hørt fra Lise at karaktererne er de sidste der talte med ham. Dette er oven i købet lige meget om de har set ham efter de transporterede kasserne – de er stadig de sidste der har set ham. Han vil høre hvornår og hvorfor – og hvor han gik hen. Det sidste vil karaktererne overhovedet ikke kunne svare på og de to første spørgsmål har de måske heller ikke lyst til at svare på. Det mest sandsynlige er at han ikke får meget ud af karaktererne og må gå med uforrettet sag ... men han skal nok vende tilbage.

Hvis karaktererne ikke skulle befinde sig i krostuen, men derimod være gået i seng, vil Mirkovski opsøge dem der. Han vil tordne på døren til det lille værelse og ikke holde op før han enten har brudt døren ned eller der er blevet åbnet for ham. I dette tilfælde vil han være en smule mindre venlig, men hans ustabile natur vil stadigt tydeligt skinne igennem.

Et lig

Mens karaktererne har sovet eller, mest sandsynligt, drukket, er der sket ting og sager. For ikke så snart har Tomas forladt baren før han er blevet slået ihjel på brutal vis. Hvis karaktererne skulle finde på at gå ud i baggården (af en eller anden grund) vil de måske finde det. Ellers finder Mirkovski det og går tilbage til knejpen (og karaktererne).

Mirkovski er vred; det vil sige i virkeligheden er han bange, frustreret og ked af det, men han er ikke typen der udstråler den slags følelser så han fremstår vred. Han går hen til karaktererne og beder dem komme udenfor. Hvis de siger at de ikke vil eller kommer med andre udflugter vil han temmelig hurtigt gøre det klart for dem at det vil være bedst for dem, deres fremtid, deres helbred og deres slægt at de kommer med nu – han er, som sagt, ikke en type man umiddelbart siger nej til.

Tyskland 1926

Der er gået 8 år siden krigens afslutning. I Tyskland er forskellen mellem rig og fattig blevet enorm. Krigsskadeerstatningen som sejrherrene påtvang landet har bragt det økonomisk i knæ. Arbejdsløsheden er kolossal og samtidig har landet netop været igennem en hyperinflation som gjorde folks opsparinger værdiløse. Store dele af befolkningen oplever i disse år reel sult, samtidig med at man i de nederste samfundslag nærmest er gået over til en naturaløkonomi.

Både den store klasseforskel og prisernes himmelflugt, gør at økonomien i Landlov er temmelig løs. Jeg har angivet prislister for Café Gröningen og for Rote Laterne; sidstnævnte omkring 10 gange dyrere end Gröningen. Karaktererne skal opleve at prisforskellene er store – hvis de har brug for at købe noget i byen, anbefaler jeg at man improviserer det – spillederen kan bruge økonomien til at forhindre karaktererne i at få fat på udstyr, som man ikke føler er rigtigt for scenariet.

Men kulturen blomstrer. Indenfor billedkunsten opstår Neue Sachlichkeit bevægelsen der med navne som Otto Dix og George Grosz blander ekspressionismen med det politiske engagement. Deres motivkreds er ny og revolutionerende. De maler krigsinvalid, ludere, vanskabninger og industrielle landskaber. Deres billeder forarges borgerskabet, men begejstrer kultureliten. Arkitektur og design revolutioneres af Bauhausskolen der ligeledes kombinerer deres kunst med politik og forsøger at skabe en ny æstetik fuldstændig renset for overflødig staffage.

På scenen blomstrer cabareterne og folk som Bertolt Brecht og Kurt Weil kombinerer cabaret, teater, opera og jazz til en helt ny scene æstetik. Brecht radikale tanker om en ny scenekunst gennem den såkaldte "verfremdung" sætter nye standarder for hvad man kan gøre på en scene og på film. Lærredet er det folk som Fritz Lang der med filmene Dr. Mabuse (1922), Metropolis (1927) og M (1931) bruger ekspressionismen i filmmediet.

Omkring kunstnerne blomstrer en ny dekadence op. På trods af inflation og fattigdom er de tyske storbyer virkelig brølende i 20'erne. Folk vil underholdes og leder konstant efter nye stimulanser og grænser at bryde.

Politisk set er banen virkelig kridtet op. I 1923 forsøgte Hitler og Ludendorff det såkaldte "Bierstube kup". De mener at Tyskland i virkeligheden sagtens kunne have vundet krigen men blev forrådt af jøder og socialister. Hitler idømmes 5 års fængsel, men løslades allerede året efter. I 1925 udkommer første bind af "Mein Kampf" og året efter, i 1926 udkommer andet bind. Den



bliver dog først for alvor populær senere – ved magtovertagelsen i 1933 er den nr. 1 på den tyske bestsellerliste. Samtidig sætter Den Russiske Revolution sine spor. Kommunisterne sejr i Sovjet inspirerer mange i Tyskland. I 1918 grundlægger Rosa Luxembourg det tyske kommunistparti – året efter deltager hun, sammen med Karl Liebknecht, i et forsøg på revolution. Hun bliver tilfangetaget og dræbt af den tyske hær. Men kampen mellem staten, nazisterne og kommunisterne fortsætter på gadeplan.

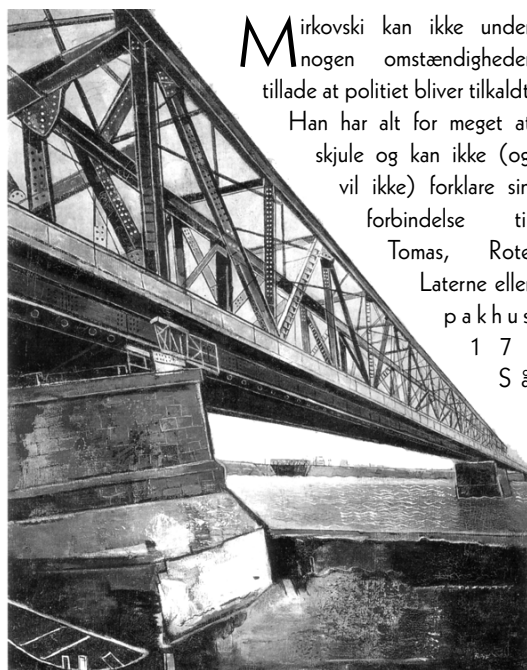
Det er i denne heksekedel at karaktererne oplever Tyskland. Karaktererne hører selv til i den nederste del af samfundet og oplever det hele nedefra. Men på Rote Laterne møder de overklassen, som langsomt, i takt med at samfundet bryder sammen omkring dem, har trukket sig tilbage fra nationalitet, sammenhold og medmenneskelighed.

Udenfor regner det stadig. Det er blevet nat og byen, ganske stille. Kun regnens trommen mod brostenene kan høres ude på gaden. Det blege lys fra gaslamperne giver det hele et skær af uvirkelighed i regnen. Lugtene er stadig det samme, men alt syntes dæmpet nu hvor det er nat. Temperaturen er også faldet til at være nær frysepunktet – sådan føles det i hvert tilfælde.

I baggården finder de Tomas. Hans krop ligger på maven mellem to skraldespande. En blodstribе bliver langsomt fortyndet og til sidst udvisket af regnen. Hans overkrop er nøgen. Vender man ham om er synet forfærdende. Overalt på overkroppen er der mærker fra spidse negle eller klør der har revet ham. Dødsårsagen er åbenlys – hans strube er blevet flået ud og hans hals er et stort åbent sår. Hans øjne er kradset ud og det ser ud som om han ligger og stirrer lige ud i luften fra sine tomme øjenhuler. En følelse af frygt fylder enhver der ser det forfærdeligt tilredte lig.

Hvis det er Mirkovski der leder karaktererne ud til ham, vil han øjeblikkeligt bede om en forklaring. Hvad er der sket? Hvorfor har de gjort det? Karaktererne er, naturligvis, uskyldige, men har svært ved at overbevise den stærkt ophidsede Mirkovski om det. Samtidig er flere af karaktererne sikkert på sammenbruddets rand – de er ikke vant til den slags.

Til sidst vil Mirkovski tro på deres historie (med mindre de fortæller en meget usandsynlig løgn). En af de ting han leder efter er nøglen til pakhuset. Hvis karaktererne har givet den til Tomas er den væk. Han har den ikke længere i lommen, hvor de så ham lægge den. Hans mordere har taget den. I hvert tilfælde har Mirkovski gennemført liget, eller gør det mens de ser på, og kan konstatere at nøglen ikke er der længere. Hvis en af karaktererne har nøglen i lommen må den virkelig begynde at brænde.



Mirkovski kan ikke under nogen omstændigheder tillade at politiet bliver tilkaldt. Han har alt for meget at skjule og kan ikke (og vil ikke) forklare sin forbindelse til Tomas, Rote Laterne eller p a k h u s 1 7 . S å

han skal af med liget – og karaktererne er oplagte til jobbet. Han vil tilbyde dem 100 mark lige her og nu for at bære liget ned til floden og smide det ud. Han skal ikke have blod på hænderne – og han ønsker at binde karaktererne tættere på sig. Hurtigt regner han ud at hvis han har fået dem til at begå noget kriminelt har han dem på krogen og det vil han udnytte. Så kan de ikke længere sladre, for så er de meddelagtige.

Det er absolut muligt at de nægter at gøre arbejdet for ham. Det vil han egentlig ikke tage så tungt. Han vil blot gøre dem opmærksom på at hvis de forsøger på at tilkalde politiet så vil han lade dem føle sin vrede. Og han mener det alvorligt. Det vil de tydeligt få af mærke hvis de alt for åbenlyst modarbejder ham. Men hvis de nægter at bære liget ned i floden, vil han løfte Tomas op og selv bære ham til floden for at smide ham i. Derefter sætter han sig ind i sin bil og tager tilbage til Rote Laterne.

Volkspark

Det lig som Mirkovski skulle skille sig af med findes i den anden ende af byen – i Volkspark. Det ligger under nogle buske i parken og har ligget her siden fredag ved 10-tiden. Han kom faktisk direkte fra parken da han mødte karaktererne på Gröningen.

Volkspark ligger øde hen om aftenen. I månelysen virker træerne forvredne og uhyggelige. Vinden rører sig let og får bladene til at knitre. Under en samling buske ud i udkanten af parken ligger liget – stadig med hænderne bundet på ryggen. Han er nøgen og bløder fra adskillige åbne sår. Hans hals er blevet skåret over til sidst, men kroppen bærer præg af tortur.

Dette lig er det slet ikke sikkert at karaktererne finder. De har egentlig ikke nogen ærinder i Volkspark, men hvis de går i stå kan du som spilleder bringe det på banen. Måske hører de nogen tale om det uhyggelige fund. Hvis de spørger nogen er Mirkovskis bil blevet set her omkring Volkspark fredag aften. Nogen har måske endda set ham bære en bylt af en art ind i parken.

Politiet

Politiet spiller en særlig rolle i Landlov – nemlig en meget lille. Sagen er den at også politiets spidser er med i hele komplottet. Henvendelser til dem omkring Mirkovski, Rote Laterne eller lignende vil simpelt hen ikke blive behandlet – eller



Kvarterer og broer

Størstedelen af scenariet foregår to steder i Schädelburg - nemlig i Stahlstadt hvor Café Gröningen befinder sig - og i Grüne Teil hvor Rote Laterne er. Men de andre kvarterer i byen har også sine anvendelsesmuligheder.

Som spilleder skal du huske på at hverken karakterer eller spillere kender noget til byen, det er derfor basalt set dig der bestemmer hvordan den er opbygget.

Byen ligger på begge sider af Elben og de to bydele af forbundne af talrige broer, nogen af dem kun til gående trafik, nogen til både gående og kørende og nogle ganske få kun til tog. Det er over disse broer at karaktererne bliver nød til at passere for at komme fra for eksempel Grüne Teil til Stahlstadt og tilbage igen. Gør konstruktivt brug af broerne. Hvis du har brug for at de kommer tæt på Volkspark så lad broen lede dem direkte fra Stahlstadt til Volkspark og så videre. Byens geografi skal virke som en igangsætter på dramaet og ikke som en hæmsko.

i bedste fald behandlet ganske nødtørftigt. De er også i lommen på Emil Türen, Mirkovski og de andre fra Rote Laterne. Så hvis karaktererne skulle vælge at gå til politiet, hvilket naturligvis i teorien er muligt, så vil de blive mødt af en larmende tavshed. Politiet vil virke som om de tager mod en anmeldelse, men i virkeligheden gør de meget lidt ved det. Og lad endelig en af karaktererne opdage det sære kradsemærke som en af politifolkene har på kinden ...

Natten falder på

Det er ved at blive sent på natten. Gröningen holder åben så længe der drikkes; Lise går hjem, men den evige herr Kessler bliver stående bag baren som en saltstøtte, så hvis de mangler et sted at gå hen kan de altid være her. De har sandsynligvis også lejet værelset i gården til deres natkvarter, så måske vil de være her.

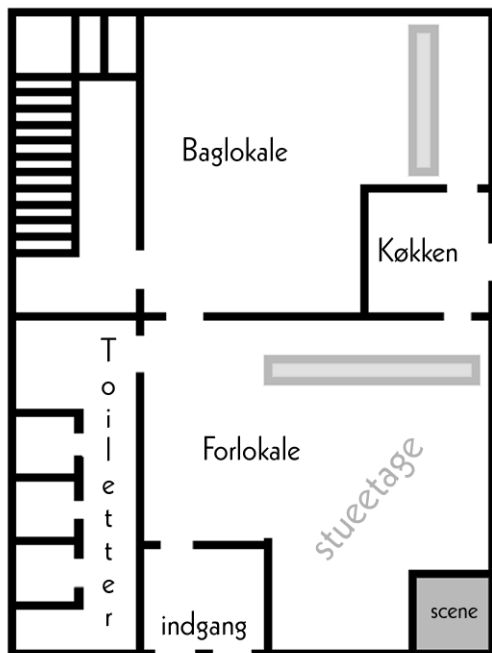
Men man må tage højde for at spillere og karakterer er uhyre effektive. De kan ofte nå ting på en nat, som det ville tage normale mennesker adskillige dage at nå. Derfor kan det, som omtalt i afsnittet "Kronologi" være man skal rykke handlingen fremad. På mange måder vil det passe godt i scenariets kontekst hvis hele den samlede handling fandt sted på samme nat; men realistisk er jeg godt klar over at det er mest sandsynligt at gruppen vil dele den i to nætter. Så det kommer altså igen helt og holdent til at afhænge af dig som spilleder og dine spillere om scenerne beskrevet senere i scenariet udspiller sig samme aften eller først om lørdagen – jeg går blot i teksten ud fra at det fortsætter lørdag.

Dagen

Før det bliver nat igen må det være dag. Dette er et faktum som man må sande. Således også i dette scenarie. Hvis ikke karaktererne fortsætter ufortrødent uden at sove, vil de vågne op til lørdag morgen. De kan nu udforske byen i ro og mag, se sig omkring og opleve den lysere side af Schädelsburg.

Der er ingen begivenheder i løbet af dagen – ikke med mindre at karaktererne fremprovokerer dem. Rote Laterne er lukket, vanskabningerne holder lav profil, Mirkovski

sidder på sit stamværtshus og drikker smerten væk og Tomas synker til bunds i floden. Så der er rig mulighed for at se sig omkring. Husk på de små tegn. Lad endelig karaktererne udforske byen og se de smarte cafeer på Boulevarden, opleve livet på torvet og føle sig udstødte.



Denne scene kan vise sig at være både central og perifer for scenariet. Hvis du som spilleder har en følelse af at spillerne ikke er med på stemningen endnu, så brug disse scener til at understrege stemningen. Men lad være med at dvæle ved dem. For selvom Landlov er et scenarie der i høj grad handler om stemning, så er der meget vi skal nå.

Rote Laterne

På et eller andet tidspunkt vil karaktererne uvægerligt bevæge sig ud til Grüne Teil. Om ikke andet for at se på det – de har hørt folk tale om Grüne Teil – blandt andet kunstnerne på Gröningen. Bydelen ligger i den vestligste del af byen, tæt på bjergene og den grønne dal. Herude er husene lavere og luften renere. Vi er nord for floden, hvor byen ikke er så anmassende som den er i den sydlige bydel. Her finder vi natklubben Rote Laterne. De fleste huse herude er bygget i træ – og Rote Laterne er ingen undtagelse. Det lille rødmaledede hus ligger for sig selv for enden af en blind gade. Om dagen er her lukket, den store hoveddør er smækket og porten til gården er forsvarligt låst. At bryde den op vil være halsløs gerning. Mange mennesker passerer fordi på gaden. Men omkring klokken 7 begynder her at ske noget. Bartenderne ankommer og lukker porten op. Der åbnes klokken 9, men der er mange ting der skal nås før det.



Rote Laterne

I forlystelsens og kunstnerkvarteret Grüne Teil finder man Rote Laterne. Natklubben er ejet af Vladimir Mirkovski og tilbyder som alle de andre natklubber i området, en særlig blanding af let underholdning, prostitution og stofmisbrug. Barens udbud er bredt og byder på alt fra øl til opumscigaretter. Stedet er blevet populært blandt byens spidser, der kommer her for at nyde stemningen og deres hemmelige laster.

Stedet er inddelt i tre separate sektioner. Det første man kommer ind i er selve natklubben, et stort lokale med en scene i det ene hjørne. Bag den blankpolerede og velforsynede bar står skiftende bartendere og serverer dyre drinks gode vine og opiumsparfumerede cigaretter. Alle har de samme udtryksløse ansigtsudtryk med øjne der har set for meget. De taler ikke med gæsterne, serverer blot det som bliver bestilt.

Bag det røde forhæng finder man den private del af klubben, som det kræver særlige forbindelser at komme ind i. Langs væggene er der lave sofaer betrukket med rødt bløjl og også her er en blankpoleret bar, som serverer alt hvad hjertet kunne begære af stimulanser. En dør leder herfra hen til trappen, der går op til første sal, hvor man finder værelserne, som de prostituerede benytter. Her tages kunderne med op efter at de har aftalt pris og særlige ønsker.

Engang var Rote Laterne en natklub som alle de andre. Men tingene ændrede sig efterhånden. Folk krævede mere og mere ekstrem underholdning og Mirkovski gik med på det. Hvem det præcist var der fik ideen med vanskabningerne fortæber sig i historien, men det var hvad der skete. I starten var det faktisk bare en del af et freakshow på scenen, markedsføgl ført ind på natklubben. Men folk begyndte at ønske sig vanskabningerne til seksuelle ydelser og derfor var Rote Laterne ændret for evigt.

Udskejelserne blev mere og mere outrerede og sadistiske. Dermed også kravene til flere vanskabninger da det ikke var ualmindeligt at de døde under disse omstændigheder. Det hele begyndte at æde stedet op indefra. De ansatte blev nedbrudte af det, men alle sad de fast i en spiral af vold og misbrug – en spiral som det er næsten umuligt at slippe ud af igen.

Irene Hauser

Irene er en kvinde i starten af fyrrerne. Hendes blanke sorte hår er kortklippet og fremhæver hendes kraftige kindben. Hun må have været meget smuk engang, men et hårdt liv har tæret på hende og hendes træk virker slidte. Hendes blå øjne er hårde og ukærlige, indtil hun pludselig

smiler og hele ansigtet lyser op i et kort sekund.

Det er livet som prostitueret der har gjort Irene hård. I langt perioder engagerede hun overhovedet ikke følelser i andre mennesker, men betragtede dem blot som objekter hun kunne udnytte til de formål hun ville. Hun blev selv udnyttet af så mange, at det gjorde hende kold og afstumpet. Men da mødte hun Mirkovski og tingene ændrede sig. I Vladimir så Irene sig selv. Hun så den samme kulde og den samme angst for at være tæt på andre mennesker. Hun forelskede sig stormende i ham og han i hende.

Deres romance holder de i det store hele hemmeligt, eller forsøgte i hvert tilfælde på det i starten. Efterhånden blev det svært og det er offentligt kendt i hvert tilfælde på Rote Laterne at de to er et par. Men de viser det aldrig offentligt, man ser dem knap nok sidde sammen. Kun på Mirkovski's stamværtshus, Bar des Artistes, tillader de sig at sidde sammen.

På det sidste er Irene blevet nervøs for Mirkovskis psykiske tilstand. Hun er bange for at han skal gøre skade på sig selv (igen – det var Irene der skar ham ned da han forsøgte selvmord). Hun hader Rote Laterne, vanskabningerne og byens borgerskab. Uden dem ville det hele kunne være så meget lettere.

Bedsteborgerne

Gæsterne på Rote Laterne hører til byens absolutte spidser. Jeg har ikke gået i detaljer omkring deres navne, beskæftigelse eller udseende – simpelthen for ikke at overfylde scenariet med bipersoner man som spilleren skal holde styr på. Men beskriv dem endelig indgående. Brug din fantasi. De er også mennesker selvom de ikke er indgående beskrevet i scenariet. Men når de er på Rote Laterne er de berusede, liderlige og skrupeløse. De er magtmennesker som nyder at have den magt som deres penge giver dem. Men nogen af dem er også klar over at det er forkasteligt det de gør.

En enkelt af dem bliver flere gange nævnt ved navn i scenariet, nemlig Emil Türen. Han er byens absolutte spids, ejer af stålværket og bosat uden for byen på et stort landsted. De møder ham ikke på Rote Laterne, men lad den skinne igennem at også han er involveret i begivenhederne omkring natklubben. Han alene er grund nok til at Mirkovski ikke bare kan forlade det hele, han har simpelthen for meget magt til at acceptere dette.

Som skrevet tidligere kan det være at handlingen Sudspiller sig hurtigere end beskrevet i scenariet. Det kan være at karaktererne beslutter sig for at bruge deres penge på at tage på tur i Grüne Teil – og derfor kommer til Rote Laterne. Hvis de tager herud for at gå på natklub, er det oplagt at du som spiller sørger for at det er netop denne de vælger.

Tidligt på aftenen er der altid meget stille på Rote Laterne. Stamgæsterne kommer fra klokken 22 hvor de bryder op fra restauranterne i Altstadt. Så bevæger de sig med drosche til Grüne Teil for at fortsætte festen. Oftest er det selskaber af mænd der kommer her, her er kun ganske få, om nogen, kvindelige gæster.

Underholdningen på Rote Laterne består primært af sangerinden Irene Hauser. Hun er Mirkovski's kæreste, og en del af undergrunden i Schädelburg. Selvom hendes sange kan have seksuelle undertoner (og det har de ofte), er hun yderst ærbar. Hun har engang været prostitueret, men har lagt det bag sig. Nu lever hun af at synge her. Men hun er en af de eneste der kender hele Mirkovskis historie – og kan finde på at søge hjælp hos karaktererne. Hun er bange for at tingene har udartet sig og at både Mirkovski og hun selv har mistet kontrollen over det.

Et bekendt ansigt vil karaktererne se i baren hvis de ankommer om lørdagen. Nemlig Sarah fra Gröningen. I aften er hun på arbejde og sidder på sin faste plads ved bardisken. Hun ryger opiumscigaretter og virker temmelig dopet. Hvis karaktererne talte med hende dagen før vil de ganske klart kunne mærke forskellen. Men hun er ikke interesseret i smalltalk i aften. Nu er hun på arbejde og skal hive nogle penge hjem. Det er det liv hun lever; hun nyder det ikke, men det er bedre end at sulte. Men hun kan, hvis de talte med hende, være en nøgle til at komme ind bagved på Rote Laterne. En anden som kan hjælpe karaktererne ind bagved er naturligvis Mirkovski – eller hvis de kan overbevise en rigmand om at de skal med derind.

For det er i baglokalet der virkelig sker noget. Ved siden af baren er der et rødt forhæng, der dækker over en dør. På en stol ved siden af det sidder en af Mirkovskis håndgange mænd. Når nogen nærmer sig forhænget rejser han sig op – nogen gange veksler han et par ord med dem, hvorefter han trækker forhænget til side og lukker gæsterne ind. Hvis karaktererne intet ved om dette, vil de have svært ved at komme ind. Men henviser de til at have talt med Mirkovski, vil han banke kort på døren bag forhænget. Der vil kun gå kort tid, før døren åbnes på klem af Mirkovski – om han lukker karaktererne ind må være temmelig afhængigt af hvordan han er blevet behandlet af

karaktererne før, men nu hvor de er på hans hjemmebane, vil han behandle dem venligt.

Baglokalet

Rote Laterne er faktisk ikke en natklub – det er to. Der er den ærbare, pæne og kun mildt dekadente i forlokalet. Men bag det tunge forhæng der hænger ved siden af baren åbenbarer en ganske anden virkelighed sig. Her er det sande Rote Laterne.

Bag forhænget begynder virkeligheden og fantasien på en og samme gang. Det afhænger alt sammen af øjnene der ser. For her lever vanskabningerne. Men de er ikke synlige fra starten.

Det første man kommer ind i bag forhænget er baren. Her er, ligesom i den "almindelige" natklub en velassorteret bar. Her fungerer alting dog på regning – det er plebejeragtigt med kontanter. Man er ganske enkelt altid et kendt ansigt her.

Mens karaktererne er her kommer Sarah ind og står bag baren. Når hun ikke betjener ovenpå eller sidder i baren i forlokalet, så står hun her som bartender. Hun er en af de ældre piger der arbejder her. Ved et bord ses også Mirkovski – han plejer generelt ikke omgang med gæsterne, men sidder som ensom majestæt, kun med de allermest betydningsfulde gæster som sjældne gæster. Er karaktererne her således i hans selskab, vil de med det samme vinde temmelig meget anseelse blandt byens spidser. For den som sidder sammen med Mirkovski må være noget særligt. Han inviterer kun meget sjældent selv gæster til baglokalet, da han i virkeligheden skammer sig over det hele.

Selvom der ikke umiddelbart ser vanskabninger at se i baglokalet, er stemningen anderledes. Her er de prostituerede mere pågående. Stemningen emmer af sex, liderlighed og perversitet. Væggene er dekoreret med mærkelige kunstneriske skildringer af krigsinvalid, ludere og vanskabninger. Sære fordrejede og uhyggelige billeder. Lydene fra scenen høres kun dæmpet herinde og kun få mennesker snakker sammen. Her er aldrig mange gæster. I et hjørne sidder en ældre korpulent herre med en ung pige på skødet. Hans hånd hviler på hendes lår ... og mens karaktererne ser på ham fører han den langsomt op mod hendes skridt, mens han smiler selvtilfredst til dem. Ved et bord midt i lokalet sidder to midaldrende herrer og spiller kort. Den ene holder et lommeterklæde til kinden. Kun når han skal spille et kort slipper han det og afslører et stort åbent sår. Så snart han mærker blodet løbe, tager han hurtigt lommeterklædet op igen for at stoppe det. På et



tidspunkt peger hans makker grinende på såret og afslører en næsten tandløs mund i det uhyggelige grin.

En sofa sidder et andet par. Det er tydeligvis et ægtepar også midaldrende. De har drukket tæt og hendes kinder blusser af spritten. De sidder nærmest i venteposition, ser hele tiden nervøst overmod døren i væggen som om de venter på nogen. Pludselig går døren op og en kvinde kommer til syne. Hun nikker til dem, de rejser sig og går gennem døren. Mirkovski kigger kort efter dem og man aner et smil med lige dele melankoli og tilfredshed.

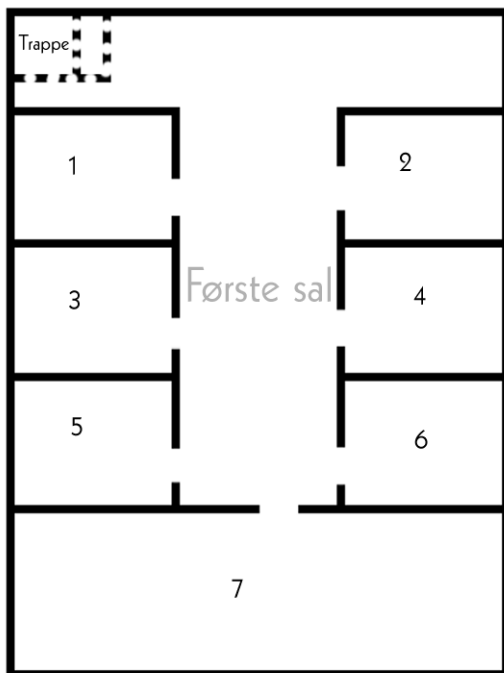
Karaktererne kan blive her og forsøge at tale med de andre der er tilstede. Kun Sarah er sandsynligvis interesseret i at snakke med dem. Andre gæster kommer og går. Nogen få kommer ned fra første sal – nogen med skrabemærker og blødende sår, men ikke alle. Lad de små tegn være tydelige, men aldrig alt for åbenlyse her. Det skal fremgå at noget foregår her – men hvad det er, forbliver uvidt.

Senere kommer Irene ind i baglokalet for at tale med Mirkovski. Også hun er interesseret i at fortælle dem mere, men kan ikke gøre det her. Det er alt for farligt. Ikke kun på grund af Mirkovski (som Irene ikke frygter), men på grund af de magtfulde folk der kommer her. Skandalen må ikke komme ud ... for nogen pris. Men hvis Sarah eller Irene aner muligheden for at hvide karaktererne med udenfor, vil de måske gøre det. Dette er endnu en af de ting der er op til dig som spiller – hvis du føler at dine spillere har brug for det spark i en generel retning, så benyt det.

Første sal

Nøglen til det hele er at finde på første sal. Det er her værelserne befinder sig – de værelser der benyttes som bordel. Det vil være svært for karaktererne at komme herop, men de kan godt benytte sig af et øjeblik uopmærksomhed fra Mirkovski til at smutte gennem døren. Eller de kan være endnu mere kreative og kravle op af ydervæggen, for at komme ind gennem et af vinduerne. Mirkovski vil under ingen omstændigheder fortælle dem hvad der i virkeligheden foregår. Måske vil han afsløre overfor dem at der er tale om et bordel, men

ikke mere end det. Viser de sig interesseret i at få fat på en prostitueret, vil han gerne hjælpe dem – men han vil benægte alt der har med vanskabningerne at gøre – indtil han bliver trængt op i et hjørne.



ind i hjertet. Nede fra førstesalen høres Irene's sang ganske svagt; den lyder endnu mere melankolsk nu – nærmest som et requiem over menneskelig værdighed.

Her er syv døre – tre på hver side af gangen og en for enden. Nogen af dørene er låst, andre er ikke. Men selv på de låste døre kan man se gennem nøglehullet og ingen af dem er så solide at de ikke kan sparkes ind, hvis det er det som karaktererne ønsker at gøre.

1. Døren til rummet er ulåst og lokalet er ganske bart bortset fra en madras på gulvet. I hjørnet ligger en bunke af tøj og rebstumper. Der er ingen mennesker i lokalet. Føler man på madrassen kan man mærke at den stadig er varm. Midt på den er der spor af blod – stadig vådt.



2. Døren hertil er låst indefra. Inde i lokalet befinder parret som karaktererne måske observerede nede i baren. En dværgeagtig kvinde er fastgjort til sengen med læderremme som strammer og trækker hendes arme og ben unaturligt lange.

Hendes håndled og ankler bløder fra gnavesår og hendes øjne er vidt opspilede af smerte og angst. Ved hovedgærdet står kvinden fra baren. Hun er nøgen og står med hånden

Virkemidler

Scenerne i natklubben er temmelig bizarre. Det er op til spilleren, hvordan han vil formidle denne stemning, men jeg vil alligevel komme med nogle forslag til måder man kan gøre det på. Disse scener er på mange måder centrale for scenariets stemning og pointe og bør, af både spiller og spillere, blive tillagt denne betydning.

Det er vigtigt at det ikke bliver til en splatterfilm. Det som findes i rummene ovenpå er bizart og uhyggeligt; men det må ikke blive plat og meningsløst blodigt. Læg mærke til detaljerne. I stedet for minutiøst at beskrive scenen, er det vigtigere at skildre den følelse som den planter i karaktererne. Fortæl om lugte, lys og lyde – det er langt mere effektivt end grundige beskrivelser af sår og kropsdele.

Lad scenerne bygge sig langsomt op, i stedet for at bruge chok effekter. Start med at beskrive det banale i scenen og bevæg dig langsomt mod de bizarre elementer – på den måde bliver spillernes fantasi taget i hånden og de vil have meget lettere ved at acceptere det som de ser. Et eksempel på en sådan beskrivelse kunne være (til rum 5):

Da døren glider op kan I høre den klagende lyd tage til i styrke og I kan høre den kommer fra et levende væsen. I det svage lyd kan I se hvordan det fælmede tapet på den fjerneste væg hænger i trævler. Der er ingen møbler i lokalet og intet tæppe på det nøgne trægulvet. I det blege månelys der strømmer gennem de gardinløse vinduer kan I se en skikkelse der står midt i lokalet. Han er ikke mere end 130 cm høj. Han er nøgen og står med armene ud til siden på grund af det bræt der er bundet bag hans ryg og som hans hænder er fastgjort til med grove rebstumper. Hans deforme ansigt er skæmmet af en læbe ganespalte der nærmest deler hans underansigt i to, med en kraftig fordybning i midten. Det er fra skikkelsen af de sære og atonale lyde kommer. Han synger en ordløs sang bestående af svage og gutturale lyde. [tonløst "la-la-la"]. Fra hans øjne lyser det vanvid, som sangen udspringer af. Et vanvid som lang tids smerte og angst har påtvunget ham. På hans nøgne krop ses mærker fra slag og sår. Gullig betændelse driver fra åbne stiksår omkring hans bryst og mave. Helt tæt på opdager I at han er sømmet til gulvet med to kraftige nagler der er drevet gennem hans fødder og går det umuligt for ham at bevæge sig."

Dette er blot et eksempel – det er naturligvis helt op til dig, hvordan du vil angribe beskrivelserne. Men lad dig gribe af beskrivelserne. Lev med i det og lad din fantasi lede dig på vej. Du skal ikke hænge dig i detaljerne omkring de enkelte scener, blot husk de centrale pointer. Indlevelse er meget

vigtigere end akkuratse; blot du husker at tilføje disse scener den betydning som de har i scenariet. Giv spillerne / karaktererne tid til at opleve rædslerne. Lad være med at haste dem gennem rummene, men lad dem have ro til at opleve og reflektere over det de oplever.

Indlevelse / timeout

En lidt mere avanceret måde at sikre spillernes indlevelse i scenen er at bruge time-out til at stimulere det. Stop simpelthen handlingen og spørg karaktererne om deres oplevelse. Hvis man bruger det rigtig kan det være medvirkende til at sikre en meget høj grad af spillerindlevelse i de forskellige scener. Men det kræver at man er bevidst om hvad man gør.

Hvis du ønsker at bruge metoden kan du anvende den allerede i første scene på Grönigen. Spørg en af karaktererne om hvad han tænker lige nu. Husk at det er karakteren du spørger. Spørgsmålet er således: "Steve, fortæl os hvad du tænker lige nu". Spilleren kan så bruge et par minutter på at formulere overfor gruppen (og dermed sig selv) hvad han egentlig tænker om det hele. Du kan også gå endnu længere og simpelthen bede dem om at beskrive ting i lokalet, gaden eller personer. På den måde bliver byen og stederne aktive og ikke bare passive kulisser – det er nemlig karaktererne / spillerne der har været med til at skabe det. Desuden kan du som spilleder sikre dig, at spillerne har forstået stemningen.

Hvis du har gjort dette et par gange i den tidlige og mindre bizzarre del af scenariet, vil det være naturligt for spillerne at du også gør det i scenerne på første sal i Rote Laterne. Her er det spørgsmål som: "Anton, hvad føler du da du står i lokalet og ser den sære skikkelse midt på gulvet". Lad ham reflektere over det og fortælle de andre om oplevelsen. Lad ham tale ud og bed de andre om at tie stille mens han snakker. Det er et timeout hvor vi koncentrerer os om en enkelt af karaktererne.

Det er ikke noget du skal gøre hver tiende minut. Brug det med måde og husk at når du kalder på en timeout, skal du kun spørge en af karaktererne – ikke dem alle.

presset mod dværgens mund. Ved fodenden af sengen står manden. Også han er nøgen og hans lem er erigeret så det står stift ud under hans fede mave. I hånden har han en pisk som han grinende svinger over offerets kønsorganer, mens han kærtegner sin pik med den anden hånd. Den bundne kvinde bløder fra skridtet og maveskindet.

3. Døren er ulåst og der er ingen i lokalet. Rummet er indrettet med massevis af primitive afrikanske og sydamerikanske statuer og billeder. Det hele fremstår meget kaotisk og egentlig ret uhyggeligt. Midt i rummet står en næsten mandshøj træfigur forestillende en kriger med et kolossalt erigeret lem. Nogen har banket søm ind i den enorme fallos. Hvis man undersøger den vil man opdage rester af blod på spidserne af disse søm ...

4. Døren er ulåst og lokalet er næsten tomt. I det svage lys fra gaden kan man se en kraftig jernseng der dominerer midt i rummet. Fra sengestolperne hænger der grove reb, som en grundig undersøgelse sikkert vil finde hudrester på. Madrassen på sengen er beskidt – pletter af indtørret urin, sæd, sved og blod dominerer den i det tarvelige rum.



5. Døren til dette rum er låst udefra. Man hører svagt en klagende, nærmest syngende lyd fra rummet. Gennem nøglehullet kan man i mørket ane en lille skikkelse der står midt på gulvet. Rummet er ganske bart, væggene er nøgne med rester af tapet der hænger tilbage. Mange steder er pudset faldet af og ligger som støv

langs væggen. Midt i rummet ses skikkelsen. Det er en mand med kraftigt deformeret hoved og en fremtrædende ganespalte som giver ham et næsten insektagtigt udseende. Han er nøgen og har armene bundet til et langt bræt så de står ud fra kroppen. På hans torso ses mærker fra slag, spark og stik, tre sår fra beskidte knive siver af betændelse. Hans fødder er sømmet til gulvet med to kraftige nagler. Det er ham der siger den klynkende, syngende lyd – som om han står og synger en sang for sig selv. Han er drevet til vanvid af smerten, misbruget og ensomheden og kan ikke nås længere – hans sind er for længst forsvundet, nu er han kun en krop og en stemme i det mørke rum.

6. Døren til dette rum er også låst. Rummet er indrettet med fire store lænestole alle betrukket med rødt plys. De står ved hver sin væg vendt ind mod midten af gulvet. To af stolene er besat af velnærede mænd i slutningen af 50'erne. De sidder tilbagelænet og cigarrygende, mens de betragter en nøgen ung prostitueret der slikker pik på en stærkt vanskabt mand, kraftigt vansiret over hele kroppen af noget som ligner kopar. Hun sidder bøjet over hans krop og lader sin mund bevæge sig over hans krogede lem mens hendes tunge forsøger at sno sig omkring det udspilede pikhoved. Hendes øjne lyser af afsky og væmmelse, men alligevel fortsætter hun, mans han liderligt og dyrisk stønner højere og højere. Hans stemme er sær og fyldt med strubelyde. Begge tilskuerne har åbne bukser og sidder med deres erigerede lem i højre hånd mens de betragter det bizzarre optrin. Det ser nærmest ud som om det hele er frosset i et øjeblik af vanvid.

7. Døren for enden af gangen er ligeledes låst. Dette er ludernes opholdsrum, hvor de kan trække sig tilbage når de ikke er på arbejde. Det er et stort rum, hvor man finder sminkebord, en divan og et bord til at sidde omkring. Her står tomme flasker og dufter af opium. Ved sminkebordet sidder en nøgen ung pige sammenbøjet i gråd. Hun hulker så man kan høre det ud på gangen. Hendes ryg har mærker fra slag ... hvis man taler med hende kan hun fortælle at det var hende der først skulle have jobbet i rum 6, men at hun ikke kunne gøre det, så de slog hende og smed hende ud for at finde en der kunne.

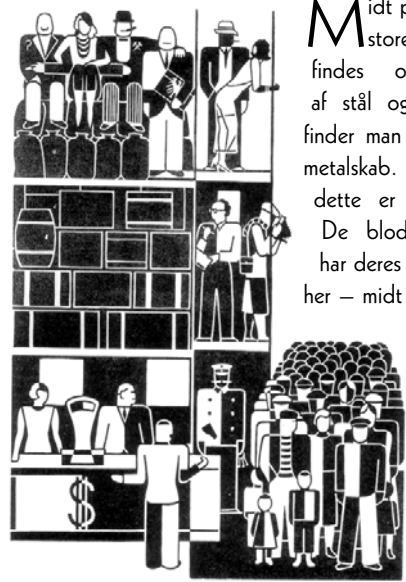
Oplevelserne her på første sal skulle være nok til at få karaktererne til at opdage sagens virkelige alvor. Men der venter dem endnu større rædsler i kælderens under Rote Laterne. Men allerede nu må de begynde at overveje, hvem der er dyr og menneske i Schädelburg; og hvad de ønsker at gøre ved det.

Kælderen

Fra køkkenet i stuen er der en trappe ned til kælderen. Der er også en indgang direkte fra baggården der leder ned i kælderen. Begge døre er meget forsvarligt låst – den udenfor er jernbeslået for at undgå indbrud. I baggården er der parkeret et par biler og på en pumpe hænger en stor blik spand som bevæger sig let i vinden – kun vindens susen og lyden af blikspanden der slår mod pumpen kan høres heromme.

Nede i kælderen er der mørkt, men en kontakt på væggen tænder en nøgen pære der hænger i loftet. Her stinker som i en stald og det er faktisk også netop hvad det er. Der er tomt i den fugtige gang der leder ind i kælderen, kun en resterne af en enkelt kasse med påskriften "BRAZIL" er tydelig at se. Der er tre døre på den lange gang. Alle er de lukkede, den sidste af dem med en stol der står lænet under håndtaget. I gangen bliver man mødt af en ubehagelig lugt af råddenskab – nærmest som i en stald.

Længst nede af gange fører den låste dør ind i et lagerlokale (1). Her finder man forskellige madvarer som ligger pænt arrangeret på hylder. På gulvet er der aftryk fra blodige skoåler – nogen eller noget er blevet slæbt igennem her. På endevæggen fører en dør ind i det andet lager (2), hvor der bliver opbevaret øl og spiritus. Langs væggen står kasser med spiritusflasker og tønder med øl. En aflåst dør findes også her – den leder ind i en større lokale.



Midt på gulvet i det store lokale (3) findes operationsbord af stål og på væggen finder man et højt aflåst metalskab. Bortset fra dette er lokalet tomt. De blodige skoaftryk har deres udgangspunkt her – midt på gulvet ses en blodpøl, som uforsigtige personer har trådt i. På

operationsbordet er fastgjort læderremme til at fiksere patienter. I metalskabet finder man forskellige medicinske redskaber: skalpeller, tænger, sakse, synåle og gummihandsker. Små glas med opium, adrenalin og bedøvelse findes på øverste hylde sammen med adskillige sprøjter og kanyler. Det er her at vanskabningerne præpareres, vækkes og til tider endeligt aflives. Hele det kolde lokale har en ubehagelig stemning.

Den anden dør på gangen leder ind i "grovlageret" (4). Her findes hamre, skruetrækkere, søm, brædder, reb, kost, skovle, spader og andre stykker af værktøj. På nogle af rebene er der blodspor. En døråbning leder ind i det varme fyrrum (5), som domineres af en den store bunke koks i det ene hjørne – og fyret i den anden. En skovl står lænet op af væggen i det lille mørke rum.

Den sidste dør er lukket med en stol der står kilet ind under håndtaget. Dørkarmen er i stykker efter at døren er blevet sparket op – indefra.

Bag døren bliver stanken kraftigere. Det er stanken af afføring som kommer dem i møde. Den korte gang er oplyst af en enkelt pære der hænger i loftet. Væggene her driver af fugt. I halvmørket kan man høre lyde fra noget der skraber mod gulvet. Her er seks døre, tre på hver side. Tre af dem står åbne (6, 7 og 8) – de tre andre er stadig forsynet med en kraftig bom der holder dem lukket udefra. I dørene er der et lille gittervindue som gør det muligt at kigge ind i de vinduesløse celler – og en lille lem nederst der gør det muligt at skubbe mad ind. Det ligner fængselsceller – og det er nøjagtig hvad det er. I hjørnet tæt på døren ligger flere rester af kasser med påskriften "BRAZIL", samt reb og en brækjern.

I de tre åbne celler er der ingen mennesker. Resterne af afføring ses stadig i store dynger i hjørnerne. Et trug med mad af en art står og rådner i hjørnet. På væggen er tegninger lavet med en pind dyppet i lort. Noget af det ligner tekst, andet er billeder af forvredne menneskekroppe med erigerede lem. På gulvet ligger et fladt stykke træ, som må have været brugt til at løfte bommen af døren for at kunne flygte. Den åbne celle ved siden af ser næsten ligesådan ud. Også her ligger afføringen i dynger, men her er ingen tegn på intelligens, som man fandt i den første celle.

De tre celler på den anden side af gangen (9, 10 og 11) er stadig aflåste. Det er næsten umuligt at se noget gennem



Inspirationer

Som sagt allerede i forordet har "Landlov" været længe undervejs. Det har ligget i min underbevidsthed og brygget i længere tid. Det er blevet inspireret af billedkunst, film og især musik.

Den primære inspiration har været den billedkunst der er delt ud med løs hånd gennem hele scenariet. Det er næsten udelukkende tyske kunstnere fra perioden mellem 1914 og 1938 som vi taler om. I det hele taget har kulturen i den periode været en af mine hovedårsager for overhovedet at give mig i kast med projektet. Desværre er der ikke økonomisk mulighed for at trykke hele scenariet i farver og derfor har jeg måtte undlade en del malerier som ellers ville have ramt stemningen. Men jeg har fundet tegninger og skitser der fanger den mærkelige blanding af kynisme og sårbarhed, som efter min mening fanger stemningen fra periodens kunst.

Men også musikken har haft stor betydning for scenariet. Jeg ville ønske at jeg kunne give spillerne en CD med den musik som stemningsmæssigt passer til scenariet, men både min økonomi og lovgivning omkring ophavsret forhindrer mig i dette. Dels er det musikken fra perioden som har givet mig meget af stemningen. Men ofte vil 20'ernes musik virke næste kontrapunktisk i forhold til scenariet. Indspilningerne fra denne periode er meget bastante og ofte meget lyse i tonen. De giver et næsten absurd forhold til de dystre stemninger i scenariet. De er utrolig effektive som underlægning til f.eks. Gröningen og Rote Laterne, men man skal være forsigtig med dem. Men det er i høj grad også moderne musik der har inspireret mig. Primært faktisk Johnny Cash: "The Man Comes Around" der uden sammenligning er den mest melankolske plade jeg nogensinde har hørt. Lyt til hans udgave af "Hurt" og så ved du lige præcis hvordan Mirkovski har det. Det er simpelthen isenende. Men også de plader som Tom Waits har udgivet siden "The Black Rider" har leveret inspiration. En lille liste over gode plader til scenariet findes sidst i denne gennemgang.

På filmsiden er det naturligvis film som "M" og "Nosferatu" (en sand rollespilkliché) der har inspireret stemningen i Schädelburg. Men også "Sange fra anden sal", "Eraserhead" og "Elefantmanden" har inspireret mig til stemningerne.

En særlig litterær inspiration er Vladimir Majakovskij. Han er næsten ukendt i Danmark, men har blandt andet skrevet et fremragende skuespil med den selvsmagende titel "Vladimir Majakovskij". Men også andre forfattere fra mellemkrigstiden har inspireret mig – og de er altid værd at læse. Få f.eks. fat på digte af Emil Bonneflycke og Tom Kristensen fra perioden. Også de har den sære blanding af kynisme

og følsomhed der gennemstrømmer stemningen.

Selve spillet

Hele vejen gennem Landlov har jeg lagt vægt på stemningen. Således også i spillokalet. Jeg har netop fået bekræftet at scenariet kommer til at ligge lørdag aften hvilket må siges at være ideelt. Der er altså mørkt udenfor. Så lad os få nogle lys på bordet. Lad lokalet være mørkt og alt lys koncentreret omkring de skoleborde vi er blevet tildelt. Måske kan vi glemme at det er en skole vi sidder på. Hvis der er mulighed for det så hav musik i lokalet. Vi må som spillere tale sammen om hvordan vi kan lade dette lykkes, sådan at vi måske kan skaffe alspillere og plader nok til os alle.

Sørg for alt det åbenlyse. Mobiltelefoner er slukket under scenariet – det burde sige sig selv, men husk det alligevel. Jeg har det sådan at jeg heller ikke er vild med alt for mange madvarer på bordet. Det er distraherende for mig. Måske har du det som spiller anderledes; det er naturligvis helt og holdent op til dig. Sig til spillerne at du vil indlægge pauser med jævne mellemrum i scenariet. Så er det dig der bestemmer hvornår I løber på toilettet eller efter forsyninger af den ene eller anden art. Det kan være meget ødelæggende for stemningen, hvis folk løber ind og ud; men hvis du ikke giver mulighed for at gøre det ind imellem, så gør de det altså alligevel.

tremmerne i døren – dertil er der alt for mørkt. I rummene ligger to-tre små skikkelser i hver. Deres nøgne kroppe er vanskabte og groteske. De ligger sammenfiltrede og rystende i kulden og man kan høre deres svage åndedræt. Hvis de vågner er de ikke aggressive, tværtimod. De er dybt nedbrudte og på vanviddets rand. De er udsultede og knap levende mere. Deres kroppe bærer præg af tæsk og misbrug, de har stikmærker, blodstriber fra piskning og brændemærker efter cigarer og cigaretter. Kønsgangene på dem er i flere tilfælde blevet vansiret og er nærmest åbne sår. De rækker deres lange fingre frem mod karaktererne da de ser dem. Fra deres struber kommer næsten kun guttural lyde som de kravler over gulvet indsmurt i lort, urin og blod. Men i øjnene kan man se at bag skidtet, vanviddet og derformiteterne er der mennesker – deres øjne er lysende og klare. De tigter om nåde, men ejer ikke længere hverken sprog eller troen på nåden. De kan knap gå og er så misbrugte at døden næsten virker som eneste mulighed.

Hvis karaktererne ønsker det, kan de godt forsøge at redde de tilfangetagne vanskabninger. Men det vil vise sig at være noget af et problem. De fleste af dem kan ikke gå, men kun kravle. De kan ikke tale og forstår stort set ikke hvad der bliver sagt til dem. De er ynkelige væsener, som det kan blive svært for karaktererne at behandle som mennesker – og her er netop pointen med scenen. Husk hele tiden at understrege deres menneskelighed under det lag af deformitet, vanvid, blod og lort som dækker dem.

Flugten

Det karaktererne finder i kælderen er sporet af en flugt. En af vanskabningerne, en dværg ved navn Karo, er nemlig brudt ud af fængslet. Han har taget fire af de andre med sig og pønser på hævn. Men han er blevet fanget i sit eget spind. Ingen af de andre er i stand til at klare sig selv og han er ganske alene i verden. I ly af mørket fulgte han efter Tomas til Gröningen og ventede på ham udenfor i skyggerne.

Da han forlod knejpen overfaldt han



ham og slog ham ihjel. Derefter stjal han nøglen fra Tomas' lomme og søgte mod havnen. Her befrier han de 8 som var i kasserne karaktererne har afleveret (alt dette naturligvis under forudsætning af at karaktererne har afleveret nøglen – ellers har de den jo stadig). Men igen må han konstatere at han har gjort regning uden vært – for de 8 er stadig bedøvede og han har ikke mulighed for at vække dem.

Karo bliver ikke i pakhus 17, men søger ly i et forladt pakhus lidt længere ude på havnen. Her indretter han sig sammen med de 12 vanskabninger han nu har fået på slæb. De 8 fra kasserne er stadig bedøvede og Karo har

ikke taget adrenalin med sig – så han efterlader dem på gulvet efter i desperation at have slået og sparket til dem for at vække dem, men uden held. Så her ligger de på jorden, stadig bedøvede, men nu også forslåede. Karo er ude af sig selv over dette – det der virkede som en god plan har vist sig at være en mindre katastrofe. Men han giver ikke op.

Pakhus 63

Karo har søgt tilflugt i dette tomme pakhus. Det var kun nødtørftigt låst og vinduerne var allerede smadrede. Her har han samlet træstykker og har inde i selve pakhuset tændt et bål for at de kan holde varmen natten over.

Pakhuset er ligeså tomt og nøgent som pakhus 17. Ved første øjekast ser det ganske forladt ud, men ser man nærmere efter i vinduet, kan det svage skær fra bålet ses. Inde i pakhuset, midt på gulvet, ses de fire skikkelser som Karo har taget med sig fra Rote Laterne. De ligger med gamle tæpper omkring sig og sover ved bålet. Ved siden af dem ses rester fra dåser og brød de har spist i fællesskab, før Karo fortsatte ud i byen. Når karaktererne ankommer er han over alle bjerge – lige meget hvornår de kommer. Men her kan de se at vanskabningerne er mennesker. Når man ser de fire skikkelser ligger her omkring bålet og sove fredfyldt, kan man ikke længere hverken afsky eller frygte dem. De ligner det de er – uskyldige.

Men Karo er væk. Hans originale plan var at han, i fællesskab med de andre vanskabninger, skulle tage tilbage til Rote Laterne og iværksætte en brutal og nådesløs hævn – en nedslagtning som kunne hævne det som de havde været udsat for i deres fangenskab. Men det har vist sig umuligt at gøre dette, nu hvor han er den eneste som kan bevæge sig omkring. I stedet har han

planlagt en langt mere simpel, men næsten ligeså effektiv plan – nemlig at brænde hele lortet ned. Det vil godt nok også gå ud over de andre vanskabninger på stedet, men det er der ikke noget at gøre ved. Hans hævnfølelse er så stor, at nogen må bøde for det. Derfor har han begivet sig ved fra havnen til Grüne Teil, for at sætte ild på Rote Laterne.

Karo kan spilleder bruge som en joker i scenariet. Han kan dukke op når der er brug for ham. Hverken karaktererne eller Mirkovski vil det lykkes at få fat på ham – han er og bliver på fri fod. Men sporene fra ham findes mange steder – han kan også bruges til de små tegn.

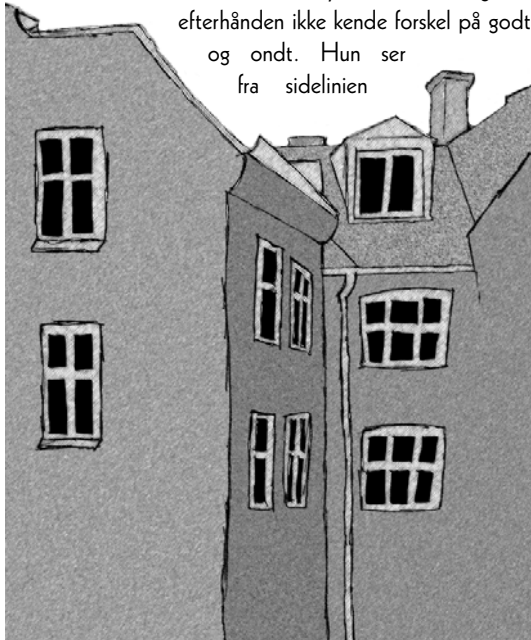
Involvering

Hvordan vil karaktererne forholde sig til alt dette? Måske vil de forsøge at holde sig ude af det hele. Måske vil de føle at de må gøre noget. Måske vil de endda indse at Mirkovski kan være en god allieret og gøre ham tjenester for at takkes ham.

Der er mange måder de kan blive involveret på. Både Irene og Sarah har det dårligt med det som sker på Rote Laterne. Men de mangler nogen at stole på i Schädelsburg. Ingen har anelse om hvor dybt det hele stikker. Hvem er med i det? Derfor holder de kæft. Men de ser karakterernes mellemkomst som en kærdommen lejlighed til at komme ud af det. De ved med sikkerhed at karaktererne ikke kan være involverede – de er jo ikke kendte i byen og ved slet ikke hvad der foregår.

I sær Irene er uhyre interesseret i at tale med karaktererne. Hun er kæreste med Mirkovski og efter hans selvmordsforsøg er hun meget bekymret for hans psykiske tilstand. Hun ønsker brændende at det kunne stoppes, før det for alvor går galt, men hun ved ikke sine levende råd. Helst af alt ville hun stikke af i selskab med ham, men han vil ikke. Han er for dybt inde i det og kan

efterhånden ikke kende forskel på godt og ondt. Hun ser fra sidelinien



hvordan det nedbryder ham og ber til at noget vil ændre sig. Måske kan karaktererne ændre noget.

Sarah har en mere personlig historie. For hende handler det om overlevelse. Hun ved allerede for meget og er meget bange for Mirkovski. Den følsomme side Irene kender, har Sarah aldrig oplevet. Hun ser kun brutaliteten og magten. Hun ved at selvom hun stak af i morgen, ville Mirkovski og byens spidser finde hende før hun kunne sladre til nogen. Hun ved simpelthen for meget.

Disse to kvinder vil opsøge karaktererne, hvis ikke de selv gør noget ved sagen. På den måde vil de blive involveret på den ene eller anden måde. Men de vil ikke tale om det direkte, kun antyde at der er noget virkelig galt på Rote Laterne. De siger aldrig præcist hvad det drejer sig om – det er simpelthen så forfærdeligt at de ikke kan tale om det.

Der er altid chancen for at karaktererne vedblivende nægter at involvere sig. Som spilleder skal du forsøge at lede dem mod Rote Laterne, som en natsværmer mod en elpære. Langsomt vil antallet af små sære tegn stige og stemningen i byen bliver mere og mere vanvittig. Efterhånden som scenariet skrider frem vil det være umuligt for alle, bortset fra de mest tungnemme spillere, at ignorere det der sker omkring dem.

Mirkovskis endeligt

Som det er beskrevet i sidebar'en om ham, har Mirkovski det ikke godt med sit liv. Han fortryder hvad det hele har ført til og skammer sig over det. Men han kan ikke se hvordan han kan komme ud af det – han har for mange magtfulde venner som alt for hurtigt kunne blive magtfulde fjender. Men han fortryder og skammer sig ...

Karaktererne møder ham på hans stamværtshus, den lille Bar des Artiste, som ligger i Grüne Teil. Her kommer hans venner, gæster og forretningsforbindelser aldrig – det her er hans sted. Men hvis de leder efter ham i løbet af dagen, vil de kunne finde ham her – det vil Irene kunne fortælle dem.

Den store mand sidder sammenbøjet ved et lille rundt bord i hjørnet. Pludselig ser han ikke skræmmende ud mere. Han ligner en mand der har tabt og ved det. Hvis de fem sømænd konfronterer ham med hvad de har fundet ud af, ved han at det er slut. Han forsøger, med tårer i øjnene, at forklare at det ikke var meningen det skulle komme så langt ud. Det var aldrig hans plan. Men han ved at det han har gjort er utilgiveligt og han vil lytte hvis de har et løsningsforslag og støtte dem i hvad de har tænkt sig at gøre. Hvis de har brug for nøgler, penge eller andet vil han give det til dem uden at blinke. Han orker bare ikke mere. Man kan naturligvis altid flygte – men Mirkovski er færdig med at flygte.

Afslutninger

"Landlov" kan slutte på mange måder og det er helt op til spillerne hvad der skal ske. Jeg har i scenariet skitseret den slutning som fremkommer hvis karaktererne er mere eller mindre passive i forhold til begivenhederne, men dog tilskuere til dem. Det er en slutning som understreger pointerne i mit scenarie og det er på mange måder den mest ønskelige løsning. Men jeg skriver ikke afslutninger på scenarier og slet ikke på "Landlov". Det er op til gruppen af afgøre hvordan historien ender; ingen skal sidde tilbage med en følelse af at være blevet påtvunget en slutning. Hvad der end er sket skal være på grund af noget gruppen gjorde eller ikke gjorde, ganske enkelt.

Som spilleder skal du ikke være bange for at lade det hele løbe ud i sandet. Det kan godt være det sker. Det kan godt være at spillersonerne beslutter sig for intet at gøre. Måske ønsker de at flygte fra byen eller bare holde sig skjult. Konfronter dem med nogle konsekvenser af deres handlinger. Hvis de virkelig beslutter sig for blot at være tilskuere fra sidelinien uden at tage stilling, så beskriv nedbrændingen af Rote Laterne, beskriv Mirkovskis selvmord og alle de andre konsekvenser. Tag et timeout hvor du spørger en eller flere af dem, hvordan de har det med konsekvenserne af deres passivitet. Hvad de føler nu, mens de leder efter ny hyre på et skib. Er de stolte af det? Var der noget de følte de kunne have gjort? Lad dem tænke over det – og afslut spillet der midt i eftertanken. Kom ikke med nogen svar. Det er ikke din eller scenariets opgave at komme med svar.

En anden mulighed er at man har en uhyre aktiv gruppe. En gruppe der virkelig ønsker at gøre noget men som løser problemerne med vold. Lad det være tydeligt for dem at de ingen evner har til vold. Der er ingen af karaktererne der er kamptrænede eller har anlæg for det. Man kunne næsten påstå at voldelige løsninger er dårligt rollespil i forhold til de givne karakterer. Men det er absolut sandsynligt at de vil forsøge sig. Her er det i nogen grad op til dig som spilleder. Du skal ikke vurdere om deres løsning er moralsk acceptabel eller ej – det må de om. Lad dem blot dræbe og ødelægge som de lyster. Men afslut med et antiklimaks. Lad dem sidde med en tom fornemmelse. De har netop løst et problem ved at gøre det hele værre. Hvordan føles det bagefter. Hvis de direkte dræber noget, så kan du bruge timeout-teknikken her og simpelthen spørge: "Hvordan følte du da du skar halsen over på ham?" (eller hvad de nu har gjort). Lad dem reflektere over deres egen afstumpede vold. Lad dem selv afgøre om det er acceptabelt. Igen er det hverken din eller scenariets opgave at komme med svar – blot at stille det rigtige spørgsmål.

Efter at have sagt farvel til karaktererne tager han hjem til sin lejlighed i Grüne Teil. Her står han længe og ser ud over byen; ser på skorstenene der lader den sorte røg vælte mod himlen som forsøgte de at formørke den. Han ser ud på den by som han har forrådt og som har forrådt ham. Derefter smider han et reb over loftsbjælkerne og hænger sig midt i stuen.

Karos finale

Men det hele skal jo ende – på en eller anden måde. Dette afhænger helt og holdent af karaktererne. Men hvis ingen gør noget vil Karo om natten (enten fredag nat eller lørdag nat – alt efter hvor fremskreden tiden er i scenariet) tage tilbage til Rote Laterne. Den sære dværg, nu iklædt gammelt tøj som han har revet i stykker og bundet sammen for at få det til at passe, vil trække en lille vogn gennem de små gader i byen. På vognen er adskillige liter benzin, en del klude, flasker og andet – også flere færdiglavede molotovcocktails.

I ly af mørket vil han give sig til at lægge benzinvædede klude ved dørtrinet på hoved- og bagdøren. Rester af pap og trækasser i baggården vil ligeledes blive overdænget med benzin. Han vil tage sig god tid til at præparere attentatet. Når han endelig er færdig vil han tænde en molotovcocktail og smide den mod hoveddøren og løbe til bagdøren for at gøre det samme. Flammerne tager hurtigt fat i træhuset og branden udvikler sig eksplosivt. Karo vil blive stående ude foran – og systematisk smide molotovcocktails gennem vinduerne for at forhindre folk i at flygte derindefra.

Så snart vil huset stå i lys lue. De gule flammer står mod himlen som et gigantisk begravelsesbål. Mange vil dø i branden – mange af dem uskyldige. Men Karo ser ingen uskyldige; han ser kun forskellige grader af skyld.

Når branden er så langt fremskreden at der ikke kan gøres noget mere vil man høre klokken fra brandvæsenet i det fjerne – nu kommer de for at redde hvad der reddes kan. Men før de når falder taget sammen og hele første sal kolliderer under vægten. Man hører de sidste skrig fra den brændende bygning. I skæret fra lyset ser man en særlig skikkelse der går ind mod byen ...

Kan karaktererne forhindre dette i at ske? Ønsker de at forhindre det?

Appendiks - Spilpersonerne

Her er så de fem personer som skal gennem dette scenarie om vold, begær, medmenneskelighed og heltemod. Det har været vigtigt for mig at der var tale om fem ganske almindelige mennesker. De skulle have psykologiske træk, som ligner dem vi alle sammen kender fra os selv. Det er ikke helte eller skurke; det er ganske enkelt mennesker.

Jeg har ikke beskrevet karakterernes udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt og holdent op til spillerne og dig at bestemme. Det giver dig som spilleder muligheden for at kunne tilpasse deres evner til at passe ind i din version af Landlov – gør spilpersonerne til dine egne.

Hver af karaktererne har egenskaber som kan bruges til at fremme handlingen i scenariet. Brug disse egenskaber til at presse spillerne til at handle hvis de er for passive eller til at kue dem, hvis de bliver for fremfusende.

Steve Peters er gruppens ældste medlem med en alder på 40 år. Han er skibets kok og på mange måder det stabile centrum i gruppen. Steve har opgivet livet i land til fordel for livet på søen. Han har efterladt en kone der forlod ham og et barn han aldrig ser mere. Han er bange for at svigte og det kan du bruge som spilleder. Hvis han forsøger at stikke af fra det hele, så kan du altid spørge ham helt diskret om han virkelig bare vil løbe sin vej ... igen!

Anton Grüner er 30 år gammel. Han er telegrafist på M/S Aurora og ret glad for det arbejde. Han er utrolig dygtig til sit arbejde. Men han har en særhed, han er nemlig utrolig bange for at dø. Han kan ikke lide tanken om at kroppen forfalder eller kan fejle. Han er nok den som vil blive mest påvirket af vanskabningerne og de rædselsfulde afstraffelser på Rote Laterne. Men han vil måske både blive frastødt og tiltrukket af det – tiltrukket af en sær og uhyggelig nysgerrighed. Som spilleder er det en god idé at stikke til denne sære dobbelthet.

Alexei Fodorov, kaldet Alex, er 22 år gammel. Han er Steves medhjælper i kabyssen. Han kommer fra Rusland og er blevet mobbet i skolen hele sit liv. Alexeis selvværd kan ligge på et ret lille sted. Han har altid fået af vide at han er dum og han hader det. Han er næsten begyndt selv at tro på det. Bipersoner som Mirkovski og Tomas kunne godt finde på at sige "men du er måske for dum", "er du sikker på du kan finde ud af det" og lignende, hvis de skal presse ham.

Klaus Rosthaler er kun 20 år gammel. Han arbejder som matros, og finder tryghed i kabyssen sammen

med Alexei og Steve. Han er utrolig genert – især overfor piger. Faktisk er han så bange for det modsatte køn, at han slet ikke tør nærme sig dem og slet ikke begynde at lægge an på dem. Det er oplagt at bruge Lise på Gröningen til at bringe dette i spil.

Dieter Jans er 36 år gammel. Han er navigatør på skibet og helt sikkert den med højest rang af de fem. Der var engang hvor det med rang og medaljer betød noget for ham – og de fleste tror at det stadig er sådan. Men tingene har ændret sig. Dieter har indset at medaljer kun er tomme udmærkelser som intet betyder i sig selv. Nu ønsker han virkelig at gøre en forskel. Lad ikke spilleren glemme det. Hvis han forsøger at give op, så kan man sende ham en seddel eller hive ham til side for at spørge om han virkelig ikke ønsker at gøre noget.

Udleveringen

Når du udleverer spilpersonerne til spillerne så giv dem god tid til at læse. Træk dem derefter udenfor en efter en for lige at være sikker på at de har forstået det hele – både karakteren og settingen. Forklar fra starten lidt om tiden og landet, bare så de har en fornemmelse af stemningen der omgiver dem.

Få spilleren til at forklare dig karakteren. Fortælle hvordan de mener han ser ud og hvilke evner han har. Får hver spiller til at nævne tre ting som deres person er god til – og tre ting som han er dårlig til. Det giver også dig en stor fordel når du skal træde ind som dommer senere i scenariet og bestemme om en handling lykkes eller ej.



Kære Spiller

Du har valgt at spille mit scenarie "Landlov" og jeg byder dig derfor velkommen til Schädelsburg – en lille by i Sydtyskland. Året er 1926 og skibet Aurora er netop lagt til kaj. I de næste timer skal du opleve en verden af skønhed, forfald, menneskelighed og grusomhed. I skyggerne venter dystre hemmeligheder på dig.

Du skal spille karakteren Alexei Fodorov, en af de fem sømænd der er hovedpersoner i scenariet. I denne karakterbeskrivelse vil du ikke finde en grundig beskrivelse af hverken Alexeis udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt op til dig at bestemme. Hvordan forestiller du dig han ser ud? Hvad er han god til? Er han overhovedet god til noget?

Alexei er 22 år gammel. Han kommer fra Rusland, men har boet meget af sit liv i Tyskland. I de sidste fem år har han sejlet. I den sidste tid har han arbejdet i kabyssen på M/S Aurora sammen med Steve Peters. Han er sådan en der har lavet lidt af hvert og ikke noget særligt. Han hader når folk tror han er dum, det har han været vant til i sin skoletid og har virkelig brug for at blive bekræftet på at han ikke er uduelig. Alle er gode til noget.

Fredag d. 19. november 1926

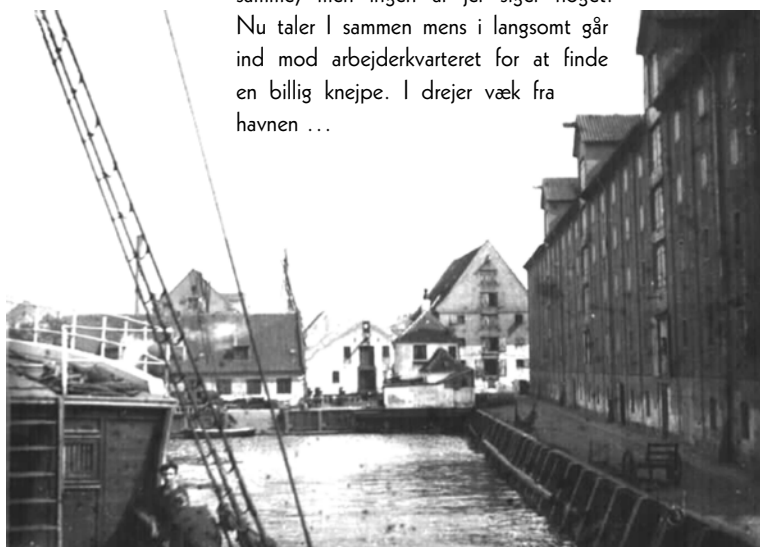
Velkommen til Schädelsburg. Mørket er ved at falde på, mens MS Aurora lægger til kaj. Din hyre på skibet er slut og din rejse ender her. Foran dig ligger Tyskland – forarmet og nedbrudt. I din lomme er de 8 mark du har fået i hyre.

Gruset på den brolagte kaj knaser under dine støvler da du sammen med fire venner bevæger sig ind mod byen. I skal finde et sted at sove og få noget at spise. De andre søfolk tager mod luderkvartererne for at brænde deres penge af der – du har en anden dagsorden. Skal bare finde en rolig knejpe. Der er planer som skal lægges, historier som skal fortælles og øl der skal drikkes. Det bliver en lang aften – det kan du mærke i kroppen. Det er drømmenes aften nu ... i morgen venter de barske realiteter.

Det svage røde lys fra den nedgående sol henlægger havnen i et uvirkeligt skær. Kranerne står som tavse kæmper mod aftenhimlen og lyden fra de tomme skibe der skurrer mod kajen er dæmpet og fjern. Kun jeres skridt høres tydeligt. Ingen af jer taler nu, men bag jer kan i høre de rå stemmer fra de andre søfolk. I ser jer ikke tilbage, men bevæger jer langsomt længere ind i byen.

På væggen af et pakhus har nogen skrevet "Schädelsburg" med røde bogstaver. Om det er en velkomst eller en advarsel er svært at gennemskue. Det er som om den stille aftenluft sitrer af forventning. Som om alting er lige på grænsen til at forandre sig. Du kan ikke sætte fingeren på det, men du kan mærke det som en isnende fornemmelse. Det er som om nogen betragter jer. Øjne der hviler på jer fra mørket. En skikkelse der bevæger sig i skyggerne, men som forsvinder så snart du ser derhen.

Du vender dig mod de andre. I ser på hinanden og begynder nervøst at tale sammen. I må have følt det samme, men ingen af jer siger noget. Nu taler I sammen mens I langsomt går ind mod arbejderkvarteret for at finde en billig knejpe. I drejer væk fra havnen ...



Alexei Fodorov (Alex)

Kabysassistent på M/S Aurora

Født 1904 i St. Petersburg

Jeg ligger i min køje og mærker hvordan mørket lukker sig omkring mig og udvisker grænsen mellem mig og verden. Skibet gynger blidt på floden. Tyskland? Hvordan kom jeg her til? Jeg er jo russer – født i Rusland. Men mine forældre var bange. Troede ikke på revolutionen så de flygtede over hals og hoved til Berlin.

Ville jeg have gjort det samme, hvis jeg havde været i deres sted? Ville jeg have stukket halen mellem benene og løbet? Måske, men jeg kan godt lide tanken om at jeg var blevet og arbejdet for revolutionen. Jeg har været i Rusland siden vi flygtede – men jeg tror ikke far og mor har. De har vist næsten glemt at de er russere.

Jeg var kun halvandet år da vi kom til Berlin, så det er mærkeligt at jeg slet ikke føler mig tysk. Men alt i vores hjem var så russisk. Mine forældre talte russisk sammen, og jeg lærte tysk med en kraftig accent. Det er ikke let at gå i tysk skole når man taler med russisk accent.

Jeg mærker en tåre på min kind. Tænk at tanken om skolen stadig får mig til at græde. Hvor er det egentlig ynkeligt. Når jeg ser tilbage på det nu, var jeg nok bare sart. Jeg blev jo ikke forfulgt, bare drillet lidt. Jeg skilte mig ud – lignede ikke de andre. Det er vel naturligt nok. Jeg var sart, det kan jeg godt se nu.

Det værste er at blive kaldt dum. Da jeg ikke bestod min realeksamen kan jeg huske at far slog mig med sit bælte. Det havde han aldrig gjort før – og jeg ved ikke hvorfor han gjorde det. Det var jo for sent at straffe mig. Hvad skulle jeg gøre? Jeg kunne jo ikke så godt tage eksamen om. Ham om det – jeg havde ikke så meget imod at han slog mig. Men så kaldte han mig dum og det fik mig til at græde. Han troede vist at det var slagene, for han holdt op med at slå. Så gav han mig et stort knus og sagde undskyld.

Jeg gik og hjalp ham i butikken i stedet. Krigen havde gjort at der ikke var meget at handle med, men vi hyggede os med at passe butikken sammen. Jeg var stadig dårlig til at regne, men jeg lærte faktisk meget af at skulle give penge tilbage. Lærte at stave bedre ved at skrive på skilte. Men jeg kunne jo ikke bruge hele mit liv i fars butik.

Butikken lå tæt på havnen og ofte gik jeg ture langs med molen for at se på skibene. Jeg faldt i snak med folk der og fik hyre på et skib. Lige siden har jeg rejst rundt på Europas floder. Det er 5 år siden.

Mørket har nu lukket sig helt omkring mig. I stilheden kan jeg høre floden under skibet. Hvad nu hvis jeg virkelig er dum. Hvad nu hvis det er rigtigt? Jeg kan ikke engang slås – det plejer de dumme ellers at kunne.

Nu står jeg i kabyssen. Har det godt med at stå der sammen med Steve og lave mad til mandskabet. Vi leer ofte. Nyder at være i hinandens selskab. Men jeg ved

godt at jeg heller ikke er særlig god til at lave mad – Steve er heldigvis tålmodig med mig.

Hvad kan jeg egentlig? Hvad nu hvis der slet ikke er noget jeg er god til? Hvem har lyst til at bruge sit liv på at være dum?

De andre

Du er gået i land sammen med fire venner fra skibet M/S Aurora.

Steve Peters

Steve er skibets kok og din bedste ven på skibet. Han er i begyndelse af 40'erne og du betragter ham i nogen grad som en far. Han er en af de få mennesker der aldrig har behandlet dig som om du var dum, han har virkelig givet dig en chance.

Anton Grüner

Anton er telegrafist på M/S Aurora. Han er noget ældre end dig og virker om muligt endnu mere indelukket. Egentlig en flink nok fyr, blot er der noget ved ham som forvirrer dig – nærmest skræmmer dig. Du kan ikke helt sætte en finger på det, men der er bare noget ved ham.

Dieter Jans

Navigator på M/S Aurora. Også han er ældre end dig. Du ser op til ham. Han har virkelig opnået noget i sit liv, det viser alle hans medaljer og rangsmærker. Han virker som en mand der virkelig hviler i sig selv, som om han slet ikke selv er stolt af alt det han har opnået.

Klaus Rosthaler

Klaus er kun 20 år gammel og matros på skibet. Han kommer ofte ned i kabyssen for at tale med Steve og du har efterhånden fået et ret nært forhold til ham. Han er meget usikker overfor kvinder og du har lidt ondt af ham. De andre matroser driller ham ofte med det, men du ved godt at han i virkeligheden er god nok.

Kære Spiller

Du har valgt at spille mit scenarie "Landlov" og jeg byder dig derfor velkommen til Schädelsburg – en lille by i Sydtykland. Året er 1926 og skibet Aurora er netop lagt til kaj. I de næste timer skal du opleve en verden af skønhed, forfald, menneskelighed og grusomhed. I skyggerne venter dystre hemmeligheder på dig.

Du skal spille karakteren Anton Grüner, en af de fem sømænd der er hovedpersoner i scenariet. I denne karakterbeskrivelse vil du ikke finde en grundig beskrivelse af hverken Antons udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt op til dig at bestemme. Hvordan forestiller du dig han ser ud? Hvad er han god til? Er han overhovedet god til noget?

Anton er 30 år gammel og telegrafist på M/S Aurora. Han kommer fra Østria og er opvokset med morsealfabetet. Som ganske ung kom han ud for en alvorlig skiulykke – han er sluppet fra den uden fysiske mén, men dybt i ham har den efterladt psykiske ar. Anton har et meget problematisk forhold til sin krop, til det at ældes, til forgængeligheden i sig selv.

Fredag d. 19. november 1926

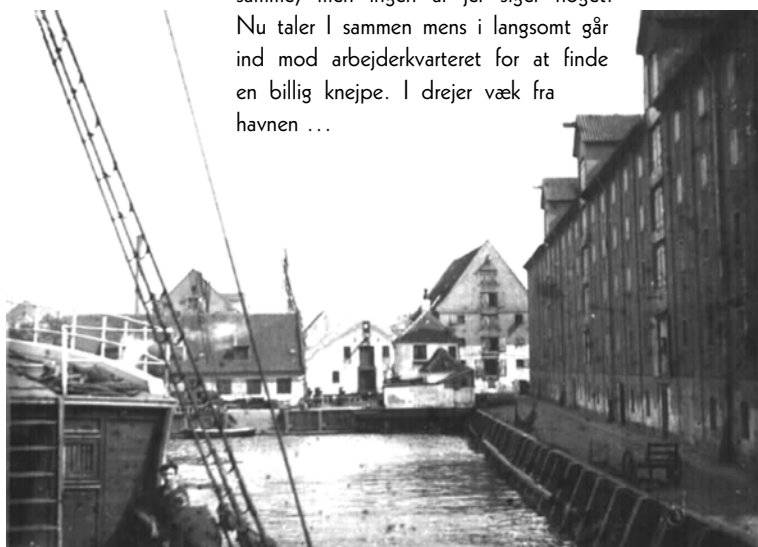
Velkommen til Schädelsburg. Mørket er ved at falde på, mens MS Aurora lægger til kaj. Din hyre på skibet er slut og din rejse ender her. Foran dig ligger Tyskland – forarmet og nedbrudt. I din lomme er de 8 mark du har fået i hyre.

Gruset på den brolagte kaj knaser under dine støvler da du sammen med fire venner bevæger sig ind mod byen. I skal finde et sted at sove og få noget at spise. De andre søfolk tager mod luderkvartererne for at brænde deres penge af der – du har en anden dagsorden. Skal bare finde en rolig knejpe. Der er planer som skal lægges, historier som skal fortælles og øl der skal drikkes. Det bliver en lang aften – det kan du mærke i kroppen. Det er drømmenes aften nu ... i morgen venter de barske realiteter.

Det svage røde lys fra den nedgående sol henlægger havnen i et uvirkeligt skær. Kranerne står som tavse kæmper mod aftenhimlen og lyden fra de tomme skibe der skurrer mod kajen er dæmpet og fjern. Kun jeres skridt høres tydeligt. Ingen af jer taler nu, men bag jer kan i høre de rå stemmer fra de andre søfolk. I ser jer ikke tilbage, men bevæger jer langsomt længere ind i byen.

På væggen af et pakhus har nogen skrevet "Schädelsburg" med røde bogstaver. Om det er en velkomst eller en advarsel er svært at gennemskue. Det er som om den stille aftenluft sitrer af forventning. Som om alting er lige på grænsen til at forandre sig. Du kan ikke sætte fingeren på det, men du kan mærke det som en isnende fornemmelse. Det er som om nogen betragter jer. Øjne der hviler på jer fra mørket. En skikkelse der bevæger sig i skyggerne, men som forsvinder så snart du ser derhen.

Du vender dig mod de andre. I ser på hinanden og begynder nervøst at tale sammen. I må have følt det samme, men ingen af jer siger noget. Nu taler I sammen mens I langsomt går ind mod arbejderkvarteret for at finde en billig knejpe. I drejer væk fra havnen ...



Anton Grüner

Telegrafist på M/S Aurora

Født 1896 i Wien

Jeg ligger nøgen i kahytten. Betragter min hud som ligner pergament i den skæret fra lyset som står på bordet. På mit ene skinneben er der et ar. Jeg husker stadig fornemmelsen af farten ned af bjerget. Husker lyden af skiene der skar sig gennem sneen og følelsen af den skarpe sol der blændede mig. Så den ubehagelige erkendelse af at skiene krydsede hinanden. Jeg mærker mit fodfæste langsomt forsvinde. I virkeligheden må det have taget ganske få sekunder, men det føltes som timer da farten løfter mig fra sneen og slynger mig i en bue ud over bakken. Da jeg lander ligger jeg helt stille og ser op mod den blå himmel. Ganske få skyer bevæger sig over mig.

Blodet flyder roligt fra det åbne sår. Jeg ser på det som om det ikke var mit ben. Som om det var sket for en anden. Men det var ingen andre end mig. Den hvide knoglestump der stak frem var min knogle. Jeg kan huske hvordan jeg betragtede det hele med interesse. Kunne stadig ikke mærke nogen smerte. Følte ingen angst - kun nysgerrighed. Det var første gang jeg kom til skade i mit liv. Første gang at der virkelig skete mig noget.

Jeg var otte år gammel og havde åbent benbrud. Benet kom i gips og i et halvt år humpede jeg rundt som en invalid. Langsomt begyndte jeg at kunne gå igen. Så løbe. Så spille fodbold og lege med de andre som altid. Alle børn kommer til skade. Det var vel ikke noget særligt for mig.

Jeg blev født i Wien. Min far var telegrafist. Jeg sad ofte under bordet på telegrafstationen med mine legesager og hørte på lyden af hans fingre der trommede budskaber til fjerne egne. Jeg lærte morsealfabetet før jeg kunne skrive. Faktisk tror jeg at jeg lærte at stave sådan. prik-streg streg-prik streg streg-streg-streg streg-prik. Jeg vidste lige fra starten at jeg skulle være telegrafist ligesom far. Og det blev jeg. Fik allerede job på en telegrafstation i 1911 da jeg kun var 15 år gammel. Kom ud og sejle under krigen. streg-prik-streg prik-streg-prik prik-prik streg-streg-prik. Jeg morsede mig gennem krigen, gennem nederlagene, gennem sejrene og gennem den endelige kapitulation.

Jeg hader det ar. Jeg hader følelsen af skrøbelighed som omgiver mig. Jeg hader synet af den blottede knoglestump som fik mig til at føle mig dødelig. Forgængelig. Jeg har ellers set mange dø. Set søfolk blive sprængt i stumper og stykker. Set folk gå ned i hobetal. Hørt dødsskrigene. Men det er stadig mit eget skinneben jeg husker. For det er mit. Det er min død - ikke deres.

Jeg var engang så bange for at dø at jeg var lige ved at begå selvmord. Jeg griner når jeg tænker på det. At dø fordi man ikke tør. Er det måske det samme som at dø af skræk? Er jeg bange - en kryster - en kujon? Eller har alle mennesker det måske sådan? Er vi ikke allesammen bange for at dø?

Jeg er ikke bange for at dø. Jeg retter mig op og går lidt rundt i kahytten. Jeg er bange for at forfalde.

Det er jo det som det handler om. Jeg har ikke lyst til at blive gammel og syg. Har ikke lyst til at se rynker i min pergamentsfarvede hud. Jeg har meget jeg ikke har nået endnu. Har ingen børn. Ingen kone. Der er ingen som kender mit navn. Som telegrafist er man anonym - jeg underskriver jo ikke mine budskaber. Men vi kender hinanden på rytmen. Der er nogen som altid tøver lige før afslutningen af et ord, som om de et kort øjeblik er i tvivl om hvad der skal stå. Nogen har længere streger i starten af budskabet end de har i slutningen. Mange særheder - det kan vi kenden hinanden på. Men vi kender ikke hinandens navne. Ville ikke kunne genkende hinanden hvis vi mødtes i land.

Jeg forbander arret og begynder at tage tøj på. Fuldt påklædt åbner jeg døren til kahytten og går ud på dækket ... mærker den kolde regn der rammer som små knive mod min skrøbelige hud.

De andre

Du er gået i land sammen med fire venner fra skibet M/S Aurora.

Steve Peters

Steve er skibets kok. Han er 40 år gammel og hver gang du ser ham minder han dig om det forfald du og alle andre mennesker gennemgår. Steve har familie og børn i land, men vil hellere tilbringe sit liv i kælderens på et usselt fragtskib. Du forstår ham virkelig ikke - men han er rar at være sammen med. Man behøver vel heller ikke forstå alle.

Alexei Fodorov

Alexei arbejder i kabyssen sammen med Steve. Han er kun 22 år gammel og virker ret usikker. Der er ikke noget galt med ham, sådan set er han jo flink nok. Han virker bare så ung. Så ubekymret. Så uberørt.

Dieter Jans

Dieter dekorerer sig selv med rangsmærker, medaljer og udmærkelser. Han dækker over noget - det er du næsten sikker på. Hvorfor skulle han dog ellers gå så højt op i så ligegyldige udmærkelser. Der er en aura af ligegyldighed over den næsten jævnaldrende Dieter. På en måde er i meget ens ... måske er det derfor i trods alt går så godt i spænd. Men du ved stadig ikke hvad det er han skjuler.

Klaus Rosthaler

Klaus er kun 20 år gammel og matros på skibet. Han går altid for sig selv på dækket eller også sidder han i kabyssen sammen med Steve og Alexei. Det virker ikke som om han er sammen med de andre matroser og det forstår du godt. De andre på skibet er rå i munden og tænker ikke på andet end umiddelbar tilfredsstillelse af deres liderlige begær efter rus.

Kære Spiller

Du har valgt at spille mit scenarie "Landlov" og jeg byder dig derfor velkommen til Schädelsburg – en lille by i Sydtykland. Året er 1926 og skibet Aurora er netop lagt til kaj. I de næste timer skal du opleve en verden af skønhed, forfald, menneskelighed og grusomhed. I skyggerne venter dystre hemmeligheder på dig.

Du skal spille karakteren Dieter Jans, en af de fem sømænd der er hovedpersoner i scenariet. I denne karakterbeskrivelse vil du ikke finde en grundig beskrivelse af hverken Dieters udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt op til dig at bestemme. Hvordan forestiller du dig han ser ud? Hvad er han god til? Er han overhovedet god til noget?

Dieter er 36 år gammel og arbejder som navigatør på M/S Aurora. Da han var yngre tænkte han meget på udmærkelser og medaljer, men efterhånden har han mistet troen på det. Måske er han blevet lidt bitter? Måske har han virkelig brug for at udrette noget stort, så han kan føle at han gør sig fortjent til livet. For hvis man skal være helt ærlig, så er det lang tid siden at Dieter virkelig gjorde en forskel ... for nogen. Måske især for sig selv.

Fredag d. 19. november 1926

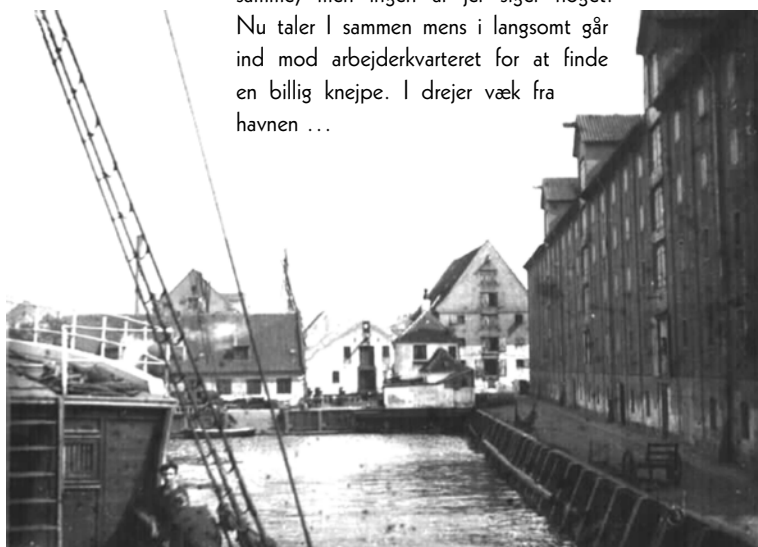
Velkommen til Schädelsburg. Mørket er ved at falde på, mens MS Aurora lægger til kaj. Din hyre på skibet er slut og din rejse ender her. Foran dig ligger Tyskland – forarmet og nedbrudt. I din lomme er de 8 mark du har fået i hyre.

Gruset på den brolagte kaj knaser under dine støvler da du sammen med fire venner bevæger sig ind mod byen. I skal finde et sted at sove og få noget at spise. De andre søfolk tager mod luderkvartererne for at brænde deres penge af der – du har en anden dagsorden. Skal bare finde en rolig knejpe. Der er planer som skal lægges, historier som skal fortælles og øl der skal drikkes. Det bliver en lang aften – det kan du mærke i kroppen. Det er drømmenes aften nu ... i morgen venter de barske realiteter.

Det svage røde lys fra den nedgående sol henlægger havnen i et uvirkeligt skær. Kranerne står som tavse kæmper mod aftenhimlen og lyden fra de tomme skibe der skurrer mod kajen er dæmpet og fjern. Kun jeres skridt høres tydeligt. Ingen af jer taler nu, men bag jer kan i høre de rå stemmer fra de andre søfolk. I ser jer ikke tilbage, men bevæger jer langsomt længere ind i byen.

På væggen af et pakhus har nogen skrevet "Schädelsburg" med røde bogstaver. Om det er en velkomst eller en advarsel er svært at gennemskue. Det er som om den stille aftenluft sitrer af forventning. Som om alting er lige på grænsen til at forandre sig. Du kan ikke sætte fingeren på det, men du kan mærke det som en isnende fornemmelse. Det er som om nogen betragter jer. Øjne der hviler på jer fra mørket. En skikkelse der bevæger sig i skyggerne, men som forsvinder så snart du ser derhen.

Du vender dig mod de andre. I ser på hinanden og begynder nervøst at tale sammen. I må have følt det samme, men ingen af jer siger noget. Nu taler I sammen mens I langsomt går ind mod arbejderkvarteret for at finde en billig knejpe. I drejer væk fra havnen ...



Dieter Jans

Navigatør på M/S Aurora
Født 1890 i München

I det svage lys i kahytten ser jeg hvordan striberne på uniformen skinner. Hvad er jeg egentlig så stolt over? Det er jo ikke meget af en bedrift at blive navigatør på en fragtbåd? Måske er det derfor jeg så sjældent sender breve hjem - der er jo ikke rigtigt noget at prale over.

Røgen fra cigaretten snor sig som tynde slanger over den tændte petroleumslampe. Når den kommer hen over varmestrømmen går den i opløsning og fordeler sig i rummet. Støvet falder på en bunke aviser der ligger i hjørnet. Jeg læser dem ikke - orker ikke at følge med mere. Men en dag lægger jeg mig på skibsbriksen og læser dem alle sammen fra en ende af. Et halvt år kogt ned til overskrifterne.

Der var så mange ambitioner da jeg var ung. Så mange ting som man skulle, burde og ville. Så jeg gik i skole og på universitetet - aftjente værnepligt og blev uddannet navigatør. Så kom krigen og jeg sejlede af sted for at kæmpe. Krigen interesserede mig egentlig ikke, men dekorationerne gjorde. Hvor var jeg egentlig ambitiøs dengang. Det var vi alle sammen. Vi troede på den krig - troede at denne kunne vindes i et snuptag - det var jo intet problem. Tænk at tage så meget fejl ... hvor fik vi dog den naive tro på. Tabstallene steg - det læste jeg om i aviserne. Det stod ikke så slemt til her på havet. Her døde vi ikke i tusinder - vi kunne stadig holde højtidelige begravelser over de faldne.

Jeg mærker en sær hovedpine bare jeg tænker på det. Jeg sejlede bare rundt herude og gjorde min pligt. Sure pligt? Nej, egentlig ikke - vores liv var udmærket. Er det samvittighed der giver mig hovedpine? Hvad har jeg at føle skyld over? At jeg ikke døde? Det er da intet at skamme sig over, men alligevel skammer jeg over at jeg var ligeglad. At jeg kun interesserede mig for medaljer og guldstriber på ærmerne.

Jeg kan stadig høre kaptajnen sige det. »Vi har kapitulert« sagde han. Ikke mere end det - en tør konstatering af et nederlag som skulle være umuligt. Havde de løjet for os? De sagde jo at vi ikke kunne tabe og alligevel tabte vi det hele. Men de løj vel aldrig. Hvor skulle de vide det fra?

Fra kahyttens lille køje kan jeg se floden. Det plumrede brune vand flyder dovent forbi skibet - eller er det os som flyder forbi floden? Stævnen kiler sig gennem de rolige bølger og efterlader dønninger der slår op mod bredden. Hvad tænker mine forældre om mig nu? Troede de egentlig også at vi ville vinde den krig? Vi talte aldrig om det så jeg ved det faktisk ikke. Min far vil påstå at han havde forudset det hele - at det var derfor han ikke støttede krigen aktivt. Men han er ligesom mig - vi tager ofte fejl, men indrømmer det sjældent. Måske er det noget jeg skulle arbejde mere med - at indrømme fejl. På den anden side - hvorfor begynde nu?

Jeg troede ikke jeg skulle blive på havet. Det var jo kun mens krigen stod på - så skulle jeg i land og få kone, Landlov af Adam Bindsløv - side 26

barn og så videre - måske endda flere børn. Men jeg forelskede mig i bølgerne. Det var godt for mig at være her. Hvorfor skulle jeg gå i land - alle mine venner var arbejdsløse, økonomien havde de sejrende skudt i sænk og Tyskland var egentlig ikke et sted jeg ønskede at være .. det er ikke et sted jeg ønsker at være. Heller ikke nu - nu er jeg jo sømand.

Hvis ikke jeg var blevet på havet, hvad skulle der så være blevet af mig? Det tænker jeg faktisk tit på, men jeg aner det ikke. Jeg var vel blevet på universitetet eller sådan noget. Eller måske var jeg blevet ansat på en af de store fabrikker som ingeniør. Måske var jeg bare blevet soldat, sendt til fronten og blevet dræbt som de fleste andre i min generation. Vægen fra petroleuslampen sender en sky af sad op mod det allerede mørke loft i min lille kahyt. Jeg holder cigaretten hen over lampen for at tænde den og betragter gløderne der ulmer i spidsen før papiret bryder i brand og jeg må slukke flammen ved at puste ilden ud. Jeg drømmer tit om giftgasangreb. Det er sært - jeg har jo aldrig oplevet det i virkeligheden, men jeg forestiller mig fornemmelsen af at ligge i en skyttegrav og kunne se skyer af grøn gas der driver imod en - vel vidende at indenfor et minut vil man være omgivet af den kvælende gas. Sådan forestiller jeg mig at mange i min generation er døde. Og mens de gjorde det sejlede jeg rundt la på Atlanterhavet og nød den friske havluft.

Men hvem gjorde gavn? Gør man mere for sit fædreland, hvis man dør eller dræber for det? Jeg har aldrig dræbt nogen - jeg har ikke engang skudt på et andet menneske - det er jo ikke navigatørens opgave. Han skal bare finde vej. Problemet var bare at sjældent var der nogen som vidste hvor vi egentlig skulle hen. Jeg samlede på medaljer og udmærkelser. Ja, det var derfor. Det var jo ikke fordi jeg ønskede at være ligeglad med det hele - det var fordi der ingen anden løsning var. Man var jo tvunget til det - for der var så utrolig lidt af det som gav mening. Til sidst holder man op med at forsøge at skabe nogen sammenhæng og begynder bare at parere ordre. En dag vil jeg begynde at skabe mening i det hele igen ... en dag vil jeg altså læse de aviser.

De andre

Du er gået i land sammen med fire venner fra skibet M/S Aurora.

Steve Peters

Steve er skibets kok. Han er 40 år gammel. Der er noget frygtindgydende ved ham. Måske er det fordi han virkelig har levet. Steve har haft familie. Han har folk i kabyssen som er afhængige af ham. Steve er sådan en som de unge går til for at snakke. Det er ret misundelsesværdigt at have det sådan. Steve har virkelig ingen problemer.

Alexei Fodorov

Unge Alexei er måske ikke ligefrem den skarpeste kniv i skuffen. Men han er også bare Steve's medhjælper - og det er han sikkert god til. På mange måder kunne en trænet chimpanse sikkert udføre samme arbejde som Alexei, men en trænet chimpanse kunne vel ikke holde Steve med selskab og drikke øl sammen med ham; og et eller andet sted er Alexei vel også god nok. Bare lidt dum ... han bliver nok ikke til noget.

Anton Grüner

Anton er sygeligt optaget af sin krop. Ikke på sådan en måde som forfængelige mennesker er, men på en mere ildevarslende sygelig måde. Du er lidt ældre end ham, men alligevel opfører han sig som om døden banker på hans dør hver nat. Du har tit set ham sidde og studere sine tænder i et spejl - som om han leder efter defekter. Men I har det godt sammen - han skræmmer dig sgu bare lidt nogen gange.

Klaus Rosthaler

Matros Klaus er en sær slags. Han er jo nærmest kun en stor dreng. Om dagen går han rundt på dækket og svaber eller hvad han nu tager sig til. Han taler ikke med de andre matroser og de er vist også ret hårde mod ham. Det er vist ikke altid så let at være Klaus. Når I så er i land følges han altid med jer, de gamle som de unge matroser kalder jer. Han gider vist ikke bordeller og natklubber. Måske er han ... lidt til en side?

Kære Spiller

Du har valgt at spille mit scenarie "Landlov" og jeg byder dig derfor velkommen til Schädelsburg – en lille by i Sydtykland. Året er 1926 og skibet Aurora er netop lagt til kaj. I de næste timer skal du opleve en verden af skønhed, forfald, menneskelighed og grusomhed. I skyggerne venter dystre hemmeligheder på dig.

Du skal spille karakteren Klaus Rosthal, en af de fem sømænd der er hovedpersoner i scenariet. I denne karakterbeskrivelse vil du ikke finde en grundig beskrivelse af hverken Klaus udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt op til dig at bestemme. Hvordan forestiller du dig han ser ud? Hvad er han god til? Er han overhovedet god til noget?

Klaus er 20 år gammel og er født i Tyskland. Han er den yngste af de fem venner der går i land denne fredag i november. Klaus arbejder som matros på skibet, men han har nogle problemer med pigerne. Derfor kan han ikke så godt lide at gå med de andre matroser i byen, når der er landlov. I stedet følges han med "de gamle", som de fire andre kaldes. Klaus er ikke homoseksuel, men mange af de andre matroser tror han er ... og han er lidt for genert til at bevise det modsatte.

Fredag d. 19. november 1926

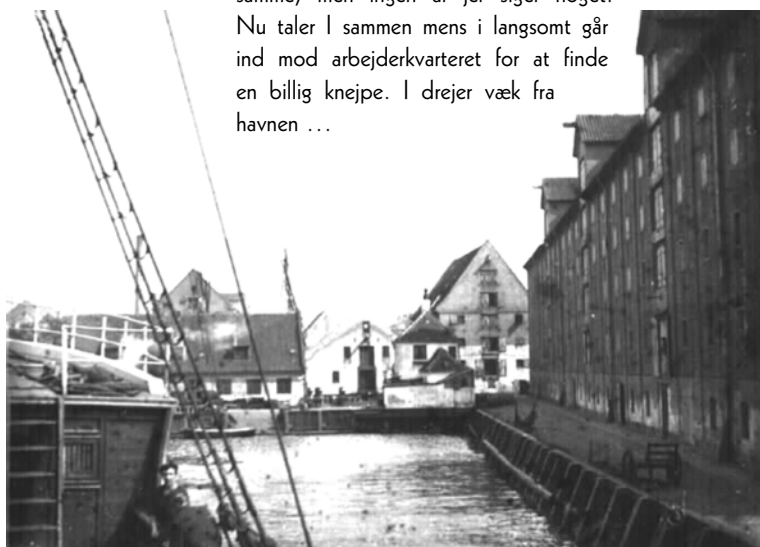
Velkommen til Schädelsburg. Mørket er ved at falde på, mens MS Aurora lægger til kaj. Din hyre på skibet er slut og din rejse ender her. Foran dig ligger Tyskland – forarmet og nedbrudt. I din lomme er de 8 mark du har fået i hyre.

Gruset på den brolagte kaj knaser under dine støvler da du sammen med fire venner bevæger sig ind mod byen. I skal finde et sted at sove og få noget at spise. De andre søfolk tager mod luderkvartererne for at brænde deres penge af der – du har en anden dagsorden. Skal bare finde en rolig knejpe. Der er planer som skal lægges, historier som skal fortælles og øl der skal drikkes. Det bliver en lang aften – det kan du mærke i kroppen. Det er drømmenes aften nu ... i morgen venter de barske realiteter.

Det svage røde lys fra den nedgående sol henlægger havnen i et uvirkeligt skær. Kranerne står som tavse kæmper mod aftenhimlen og lyden fra de tomme skibe der skurrer mod kajen er dæmpet og fjern. Kun jeres skridt høres tydeligt. Ingen af jer taler nu, men bag jer kan i høre de rå stemmer fra de andre søfolk. I ser jer ikke tilbage, men bevæger jer langsomt længere ind i byen.

På væggen af et pakhus har nogen skrevet "Schädelsburg" med røde bogstaver. Om det er en velkomst eller en advarsel er svært at gennemskue. Det er som om den stille aftenluft sitrer af forventning. Som om alting er lige på grænsen til at forandre sig. Du kan ikke sætte fingeren på det, men du kan mærke det som en isnende fornemmelse. Det er som om nogen betragter jer. Øjne der hviler på jer fra mørket. En skikkelse der bevæger sig i skyggerne, men som forsvinder så snart du ser derhen.

Du vender dig mod de andre. I ser på hinanden og begynder nervøst at tale sammen. I må have følt det samme, men ingen af jer siger noget. Nu taler I sammen mens I langsomt går ind mod arbejderkvarteret for at finde en billig knejpe. I drejer væk fra havnen ...



Klaus Rosthaler

Matros på M/S Aurora

Født 1906 i Bremen

Med begge hænder tager du fat omkring spanden og tømmer indholdet ud på dækket. Det løber i en strøm ned mod den anden ende. Svabre dæk! I det mindste kan man da gå i ro mens man gør det. En måge skriger over dig, solen trænger gennem skydækket og varmer dig i den kolde efterårsvind.

Du holder af at gå her alene i den friske luft. Du har intet imod at tage fat, nærmere tvært i mod. Det var derfor du tog hyre på et skib – for at få noget at lave. Bruge dine muskler. Spare på alle de tanker.

”Du tænker for meget, Klaus”, plejede de at sige. Og de havde vel ret tror du. Sådan har det vel ikke altid været. Du kan stadig huske de små klasser. Der løb du i skolegården og legede med alle de andre. Du var god til gymnastik – god til at løbe, svømme og springe. Du elskede at gå i skole og du nød de andres respekt.

Blev alle sammen ældre. Stemmerne ændrede sig og det gjorde ordene også. Sammen sneg i jer til at kigge ind i pigernes baderum. Du kunne ikke lide det. Du kunne godt lide pigerne, men kunne ikke lide at snakke om dem på den måde. Syntes det føltes forkert at lure på den måde. Da begyndte du at spekulere mere. De frikvarterer hvor du tidligere spillede bold og legede med de andre ændrede sig. Du sad for det meste alene i et hjørne af skolegården og så på de andre. Følte dig udenfor. Det virkede som om alle andre havde styr på det hele mens alt i dig var et stort kaos.

Vi er skabt således at vi sammenligner alting med os selv og os selv med alting. Vor lykke og ulykke afhænger således af de objekter vi jævnfører os med. Da er intet farligere end ensomheden. Din fantasi skabte en række væsener, hvor du stod lavest og alle omkring dig syntes langt herligere – dine venner lang mere fuldkomne. Du følte at netop det du manglede besad alle andre – og dem gav du i tilgift alt hvad du selv besad. Således fremstod alle som lykkelige og i kontrast til dig.

Mange mennesker har det sådan i den periode hvor man hverken er barn eller voksen. Men du blev ved med at spekulere. Blev ved med at sammenligne dig og dag for dag voksede følelsen i dig. Skulle du, den ufuldkomne, kunne tillade sig blot at starte en samtale med de perfekte væsener. Hvilken pige ville ønske at tale med dig, hvorfor skulle hun nedlade sig til det.

Så da du var færdig med realskolen tog du ned på havnen for at finde hyre. Du ønskede at komme væk fra de perfekte væsener. Havet tog godt imod dig. Her var der ro og fred. Her kunne du være alene med dine tanker. Blot frygtede du kun en ting. Det ord som for alle andre betød frihed var for dig et mareridt. Landlov! I starten tog du sammen med de andre matroser ind til byen. De gik på bordeller og kabaretter. Som dengang i skolegården sad du igen i et hjørne og betragtede dem. Turde ikke engang tiltale en pige her – selvom du vidste hun fik penge for at tale med dig. De andre på skibet forstod dig ikke. Forstod

ikke hvorfor du reagerede som du gjorde. Du forstod det vel knap nok selv. De syntes du var sær og rygterne gik på skibene. At du skulle være til mænd. Intet kunne være mere forkert, men det er svært at forklare at man elsker kvinder – elsker dem så højt at man ikke vil påtvinge dem sit selskab. Ingen kvinde kunne være tjent med dig. Du ønskede ikke at hun skulle fornede sig til dit selskab.

Så du fandt andre at gå ud sammen med. Gik sammen med de ældre på skibet. Fandt dig selv på små mørke knejper, hvor man kunne fortabe sig selv i alkohol og tobak. Lukkede dig inde i det trygge mørke, hvor ingen kunne se hvor ufuldkommen du er ...

De andre

Du er gået i land sammen med fire venner fra skibet M/S Aurora.

Steve Peters

Steve er skibets kok. Han er 40 år gammel og en virkelig god ven. Ofte sidder du i kabyssen sammen med Steve og Alexei om aftenen – her sidder I og snakker, drikker og ryger til solen står op over floden. I deres selskab slapper du virkelig af. Gid du havde samme selvtilid som Steve.

Alexei Fodorov

Alexei er næsten jævnaldrende med dig – blot 22 år gammel. Han arbejder i kabyssen sammen med Steve og følges med ham, hvor han går. Mange siger at Alexei er dum, men de aner ikke hvad de taler om. Alexei selv siger han er dum ... det er nok det dumme ved ham.

Anton Grüner

Anton er omkring de 30 og arbejder som telegrafist på skibet. Han kan godt skræmme dig. Når han bliver fuld ser han ofte på dig på en sær måde. Ikke seksuelt, men på en anden måde. Som om han betragter din hud eller ser gennem den. Han nærmest dissekerer dig med øjnene nogen gange. Men han er alligevel en god ven og en fast del af jeres gruppe.

Dieter Jans

Dieter er navigatør. Hans jakke skinner med udmærkelser, guldstriber og medaljer. Det ser imponerende ud når han er i fuld uniform. Hvis du var som ham, ville dine problemer ikke være der. Så ville verden, pigerne og livet ligge for dine fødder. Men du er ikke Dieter ... hvilket ikke forhindrer dig i at se op til ham.

Kære Spiller

Du har valgt at spille mit scenarie "Landlov" og jeg byder dig derfor velkommen til Schädelsburg – en lille by i Sydtykland. Året er 1926 og skibet Aurora er netop lagt til kaj. I de næste timer skal du opleve en verden af skønhed, forfald, menneskelighed og grusomhed. I skyggerne venter dystre hemmeligheder på dig.

Du skal spille karakteren Steve Peters, en af de fem sømænd der er hovedpersoner i scenariet. I denne karakterbeskrivelse vil du ikke finde en grundig beskrivelse af hverken Steves udseende eller evner. Det vil jeg lade være helt op til dig at bestemme. Hvordan forestiller du dig han ser ud? Hvad er han god til? Er han overhovedet god til noget?

Steve er 40 år gammel og alderspræsident blandt de fem venner. Han arbejder som kok på skibet. Steve har ikke altid været kok. I land har han både en eks-kone og et barn, som han ikke har set i mange år. Det var som om livet til søs gik i blodet på ham, selvom han nogen gange skammer sig over at være stukket af. Nu fokuserer han på at gøre noget for sine venner – man er kun menneske, hvis man er menneske overfor andre.

Fredag d. 19. november 1926

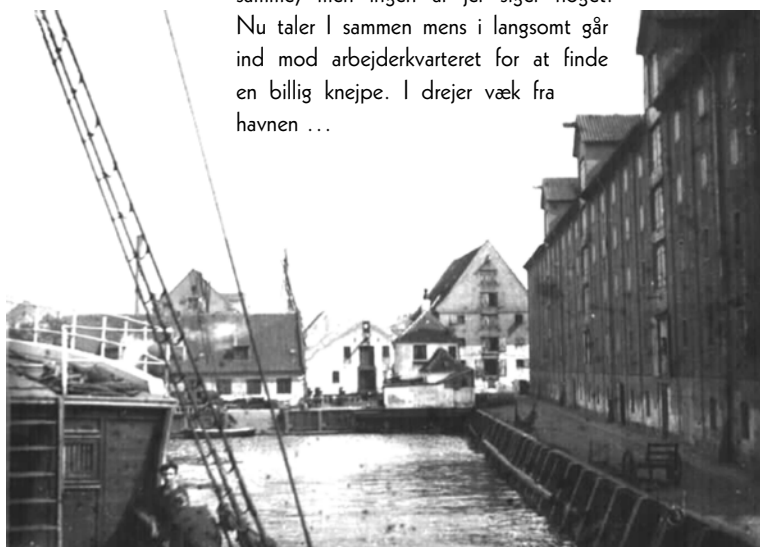
Velkommen til Schädelsburg. Mørket er ved at falde på, mens MS Aurora lægger til kaj. Din hyre på skibet er slut og din rejse ender her. Foran dig ligger Tyskland – forarmet og nedbrudt. I din lomme er de 8 mark du har fået i hyre.

Gruset på den brolagte kaj knaser under dine støvler da du sammen med fire venner bevæger sig ind mod byen. I skal finde et sted at sove og få noget at spise. De andre søfolk tager mod luderkvartererne for at brænde deres penge af der – du har en anden dagsorden. Skal bare finde en rolig knejpe. Der er planer som skal lægges, historier som skal fortælles og øl der skal drikkes. Det bliver en lang aften – det kan du mærke i kroppen. Det er drømmenes aften nu ... i morgen venter de barske realiteter.

Det svage røde lys fra den nedgående sol henlægger havnen i et uvirkeligt skær. Kranerne står som tavse kæmper mod aftenhimlen og lyden fra de tomme skibe der skurrer mod kajen er dæmpet og fjern. Kun jeres skridt høres tydeligt. Ingen af jer taler nu, men bag jer kan i høre de rå stemmer fra de andre søfolk. I ser jer ikke tilbage, men bevæger jer langsomt længere ind i byen.

På væggen af et pakhuis har nogen skrevet "Schädelsburg" med røde bogstaver. Om det er en velkomst eller en advarsel er svært at gennemskue. Det er som om den stille aftenluft sitrer af forventning. Som om alting er lige på grænsen til at forandre sig. Du kan ikke sætte fingeren på det, men du kan mærke det som en isnende fornemmelse. Det er som om nogen betragter jer. Øjne der hviler på jer fra mørket. En skikkelse der bevæger sig i skyggerne, men som forsvinder så snart du ser derhen.

Du vender dig mod de andre. I ser på hinanden og begynder nervøst at tale sammen. I må have følt det samme, men ingen af jer siger noget. Nu taler I sammen mens I langsomt går ind mod arbejderkvarteret for at finde en billig knejpe. I drejer væk fra havnen ...



Steve Peters

Skibskok på M/S Aurora
Født 1884 i Liverpool, UK

Du samler fandme det op", brøler du gennem kabyssen, »"... ellers så skal jeg kraftstjelmig samle det op selv!«. Kahytsdrengen kryber sammen mens din latter forplanter sig helt ud i de mørkeste kroge af lokalet. Sådan skal det være. Der skal grines i en kabys. Oppe på dækket kan der være slagsmål og hårde ord, men ikke hernede - ikke i dit køkken.

Sådan har det egentlig altid været. Steve har ingen problemer - det ville folk der kender dig sige. Og det er vel sandt, Du har ingen dystre hemmeligheder. Ingen skeletter i skabene. Du er stærk som en okse og har et helbred som få. Ikke engang grå hår er der kommet endnu.

Du fik din realeksamen og dine forældre ville have dig til at fortsætte på universitetet, men det gad du ikke. Du skulle på farten - det ville kræve mere end argumenter at holde dig tilbage. Du fik hyre som dæksdreng på et fragtskib der sejlede til Sydamerika. De næste 5 år var du på søen. Fragtskibe, oceandampere, flodbåde og coastere du sejlede på det meste Du så det hele - Asien, Sydamerika, Afrika og Australien - terningspil, druk, ludere, og det store åbne hav. Det var alt hvad du havde drømt om og mere til.

Fem år senere kom du hjem til. Du mødte dine gamle venner og fortalte dine historier. De lyttede interesseret og kunne ikke skjule deres misundelse. De fleste af dem arbejdede på fabrikkerne. De havde fået kæresten og koner, Nogen af dem havde endda fået små børn. Du så på dem med foragt - hvad var det dog for en måde at bruge sin ungdom? Hovedrystende rejste du derfra igen i januar.

Der gik endnu seks år før du vendte tilbage. Livet på havet fortsatte sin vante og skæve gang, du blev matros og arbejdede hårdt for at stige i graderne. Ikke et sekund var du i tvivl om at dette var det helt rigtige for dig. Alligevel fik du hjemve. Måtte hjem til jul igen i 1912 og det kom til at ændre meget for dig.

Venerne var blevet ældre. Deres børn var kommet i skole. Nogen var blev værkførere på fabrikkerne. De levede deres stille liv i byen; aftenerne på pubben dagene på fabrikken. En aften mødte du Melinda. Hun var kusine til en af dine venner. I mødtes ved en sammenkomst. Der prøvede du noget som du aldrig havde prøvet før - du blev forelsket.

Den aften ændrede alting. Melinda forelskede sig også i dig og allerede samme forår blev du forlovet med hende. Du fik job på en af de små værfter og i august 1913 blev I gift og flyttede ind i et lille hus i byen. Du elskede hende virkelig, du sværger på det - aldrig vil du elske en kvinde så højt som du elskede Melinda. Hver morgen når du gik på arbejde var det med et smil på. I drømte om at få børn - drømte om den helt store familie og den helt store idyl.

Et år senere var Melinda gravid og fødte senere din datter Sue. Det der det som I havde drømt om siden brylluppet og nu skete det. Samtidig brød krigen ud i Europa - men du var 30 gammel, og blev derfor ikke indkaldt. Men der var bare noget der begyndte at nage dig - noget inde i dig som var ved at blive tændt.

Alle sømænd får det før eller siden - udlængslen, Det er en del af livet - du vidste det godt og havde været forberedt på det. Men du var ikke forberedt på hvor stor kraft det havde. Var ikke klar over den følelse som lukkede sig om dig. Byen virkede nærmest truende.

Den vinter blev den længste i dit liv - hver dag kæmpede du mod havet og du stod imod. Men det gik ud over Melinda og Sue. Du slog dem ikke - eller var grov mod dem; bare fraværende. Du sad ved vinduet og stirrede ud på gaden og drømte om at det var det store åbne Atlanterhav. Melinda blev også fjern - hun orkede vel ikke mere at bo sammen med dig. Bruddet var uundgåeligt.

Det var et fredeligt brud. En dag fortalte Melinda bare stille og roligt at det ikke gik længere. Hun kedede sig og kunne mærke at du var uheldig - så hun villa flytte hjem til sine forældre. Du græd ikke engang eller blev vred. Du hjalp hende med at pakke og sammen fik I kørt hendes ting hen til forældrene. Der var ingen grund til at blive i Liverpool - og du fik hurtigt hyre på et handelsskib..

Du havde virkelig glædet dig til at komme til søs igen - om den fik alt hvad den kunne trække af terningspil, druk, ludere og slagsmål. Men det var ikke det samme. Du var blevet ældre - havde passeret de 30 og kunne ikke gå op i det længere. Nogen gange savnede du næsten Melinda. Men du vidste godt at livet til søs var det eneste for dig. Du kunne ikke tage tilbage nu.

Du blev skibskok. Orkede ikke længere det hårde liv på dækket, men nød at lave mad. Nød at tage dig af de andre i kabyssen, Du fandt ud af at det virkelig gav dig en dyb glæde at hjælpe de unge knægte på rette vej. Du talte med dem, hjalp dem og beskyttede de svage af dem mod skibets hakkeorden. Når de var i kabyssen skulle ingen lægge hånd på dem - ikke så længe du bestemte.

Hvordan blev det sådan? Hvorfor sejler du her nu, når du engang boede i byen med kone og barn som du elskede? Du spekulerer tit over det mens du rører i de store gryder - hvorfor kunne du ikke holde fast? Hvorfor kunne du ikke holde dit bryllupslofte? Fordi du er doven? Fordi det var lettere at lade være? Det er jo lidt sent at fortryde det hele nu - man har vel det liv som Gud, skæbnen eller tilfældighederne tildeler en, især hvis man vælger at følge med strømmen. Er det hvad du gjorde? Fulgte med strømmen i stedet for at gøre en forskel? Måske er det faktisk det største spørgsmål af dem alle - har Steve Peters, Skibskok på Aurora, gjort en forskel? Er han i stand til det? Alle du kender har familier de passer eller har været i krigen for at forsvare fædrelandet og idealerne. Du har kun kæmpet din egen stille krig med kødøks og rivejern, Sådan har det altid været - Steve har ingen problemer ...

De andre

Du er gået i land sammen med fire venner fra skibet M/S Aurora.

Klaus Rosthaler

Klaus er matros på skibet. Han er den yngste af jer fem, kun 20 år gammel. Han har det ikke så godt sammen med de andre matroser. Han er lidt usikker på livet - især det med pigerne. Så han sidder ofte i kabyssen sammen med dig og Alexei, bare for at snakke og kunne være i fred. Klaus er lidt en søn for dig - og du holder af at tage dig af ham.

Alexei Fodorov

22 år gammel og din assistent i kabyssen. Ligesom Klaus har Alexei brug for at nogen tager sig af ham, og det gør du. De andre griner af Alexei fordi han taler med accent og fordi han nogen gange kommer til at fremstå temmelig enfoldig. Men Alexei er slet ikke så dum som han selv tror. Han skal nok lære det med tiden ...

Anton Grüner

Anton er 30 år gammel og arbejder som telegrafist på skibet. Du kan faktisk godt lide ham, men har bare en anelse om at han ikke har det helt godt. Han virker nogen gange indelukket og meget optaget af død og forfald. Han kan finde på, med nærmest lidenskabelig nysgerrighed, at betragte rådne kødrester som du smider ud fra kabyssen.

Dieter Jans

Dieter er 36 år gammel og navigator. Hans jakke skinner med udmærkelser, guldstriber og medaljer. Han har også livet til søs i blodet og I har egentlig en del til fælles, men hans optagethed af rang og medaljer virker måske påfaldende. Som om der ikke er noget under overfladen.