Natural Born Holmers
præsenterer

Ånden der Vandrer

Et rollespil
af
Lars Vensild,
Frederik Berg Olsen & Olle Jonsson

Velkommen

Indhold:

4 roller

4 x 5 fortællekort

5 spillederfortællekort

og 1 vejledning (denne her)

...og så venter vi stadig på fantomet-ringene fra Norge.

... til "Ånden der Vandrer", et scenarie, der omhandler død, hævn, skæbne, frihed, slægtsforpligtigelser, far-søn forhold og udødelighed. Med andre ord: Det handler om Fantomet - Ånden der vandrer

Vi kender alle Fantomet som den her underlige person, der bor i en grotte i junglen i et ikke eksisterende afrikansk land sammen med en stamme af pygmæer. Derudover render han rundt i en blå spandex-dragt med underbukserne uden på tøjet. Men det er ikke sådan han er, altså Ånden der Vandrer. Vi tegner et lidt andet billede end det man normalt møder i bladene, vi fokuserer på nogle andre elementer. Det vigtige for os er myten om Ånden der Vandrer, hvad er han kommet af, hvordan er han kommet, og hvad er hans væsen.

Scenariet omhandler et centralt punkt i denne myte: Når Fantomet overdrager sit hverv til sin søn - og får ham til at sværge Fantomet-eden. Kit er det 21. Fantomets søn, og står overfor dette valg. Det er et valg med svære konsekvenser. Valget står mellem at skulle opgive sin frihed, sit liv og blive Fantomet, eller at nægte at sværge eden og derigennem vælge sit eget liv og nægte at kæmpe for retfærdigheden som Fantomet, nægte at hævne sin fader, nægte at følge i slægtens fodspor.

Det 21. Fantomet er blevet ramt af en giftpil, og ligger for døden. Fantomet ønsker at Kit skal sværge eden og træde i hans sted. Men de er ikke de eneste der er tilstede i Kraniegrotten. Døden og Singh er der også. Singh er Fantomet-slægtens ærkefjende; singh-piraterne dræbte det 1. Fantomets fader. Døden er der fordi Fantomet er hans tjener, og nu vil han have hans søn til at blive hans tjener. Singh (en åndelig repræsentant, muligvis blot en febervildelse) er der for at få Kit til ikke at sværge eden. Singh ønsker desuden at fremstå som en ærefuld pirat og ikke en svigagtig ærløs giftblander. Læs spilpersonerne for mere information.

Successionsmyten - scenariets omdrejningspunkt

Diskussionen for og imod bruger vi til at fortælle nogle gode historier, hvor vi fremstiller Fantomet som vi ser ham. Men hvad er han så? Jo, han er sej, stærk, hurtig, kan ikke dø, har haft betydning gennem verdenshistorien, en hævner og er dødens tjener. Med andre ord han er en myte og ikke kun en tegneseriefigur. Fantomet omgiver sig med symboler af forskellig art, mest symboler for Døden. På hans højre hånd bærer han Den onde ring, der er et kraniemærke. Med denne ring mærker han de onde, dvs han forbander dem. De bærer Dødens mærke.

Leksikon

Der optræder et utal af personer og steder i Fantomet. Vi har valgt nogen ud, som vi mener er vigtige. Kender du flere er du velkomne til at bruge dem, gør dig blot umage med at introducere dem, så alle er lige meget med.

Efter at have læst et utal af Fantomet-blade, er vi efterhånden orakler på det område, så hvis der der noget du synes du bør vide, så send os en email.

Det første Fantomet

Christopher Walker skyllede i land på Bengalis kyst i 1536. Han var den eneste overlevende efter et svigagtigt baghold på hans faders handelsskib. På Bengalis kyst svor han "jeg sværger at vie mit liv til bekæmpelse af sørøveri og alskens ondskab. Min sønner skal følge mig." Det var Singh-pirater der stod bag overfaldet, og disse var første mål for Hævneren som Fantomet kaldte sig i starten.

Præsident Luaga

Bengalis præsident og Fantomets personlige ven. Deres venskab går langt tilbage. Fantomet har afværget flere kupforsøg mod ham.

Fantomet bor i Kraniegrotten, hvor hans stentrone står i samme rum, som hele hans slægt er begravet. Når han sætter sig der, er han et med alle de andre der var Fantomet han er et med slægten. Hvert Fantom nedskriver sine gerninger, så de der følger efter ved hvad han gjorde, og kan fortsætte hvor han slap. Alle der bliver til Fantomet har heddet Christopher Walker før de blev Fantomet. Fantomet narrer sine fjender til at tro at han dør, for at kunne skræmme dem senere, ved at dukke op igen. Her begynder myten om hans udødelighed. Fantomet får tilnavnet "Ånden der Vandrer". Er han i virkeligheden ikke ånd der vandrer. Vandrer fra far til søn? En hævnende ånd, der giver kroppen overmenneskelige evner, men slider den op. Ånden skal have en ny krop og en ny Kristoffer Walker må sværge eden og blive Fantomet. Ånden kan ikke dø, men kroppen kan. Døden har givet det første Fantom styrken. Præcis hvad Døden får ud af denne handel er ikke helt klart, men Døden får i hvert fald en tjener. Vi har et bud, som vi gerne diskuterer over en kold fadøl eller nogle Fantomet-tegneserier, som vi slæber med til Fastaval.

Kolofon

Kontakt os:

Lars Vensild: vensild@naturalbornholmers.dk
Frederik Berg Olsen: frederik@naturabornholmers.dk
Olle Jonsson: olle@naturalbornholmers.dk

Tak til Frederiks mor for at have passet på hans Fantomet-blade, og Lars Vensilds mor for at have haft hhv. Den Gode og Den Onde Ring liggende i en skål i siden Lars var knægt, de andre drenge i Natural Born Holmers, homestarrunner.com og Mette Finderup.

Ide & tekst: Lars, Frederik, Olle samt Lee Falk

Layout: Frederik.

Produktion & hjælp: Jonas Harild

General Bababu
Tidligere general i Bengalis hær. Har flere gange forsøgt at tage magten fra den demokratisk valgte Luaga, eller føre Bengali ud i krig. Har stadig en del allierede rundt omkring. Er en gammel fjende af Fantomet.

Devil
Det 21. Fantomets ulv og trofaste følgesvend

Hero
Det 21. Fantomets hvide ganger, der er yderst hurtig, udholdende og veltrænet

Tzu Hwan
Tidligere politimand, og Fantomets ven. Bosat og arbejdede i Sanghai. Har flere gange hjulpet Fantomet i hans kamp mod illegale stoffer.

Kraniegrotten
Fantomets hjem. Der hvor scenariet udspiller sig og som huser Fantomets trone. Bag vandfaldet. Bandarerne viste det første Fantom stedet og han fremhævede det kranieagtige struktur.

Træslottet
Fantomets andet hjem. Det er her hvor Diana, Rex og børnene bor, når de ikke er i Kraniegrotten.

Ånden der Vandrer

Scenariet handler om en mand, der sidder på et loftskammer. Manden har lige indtaget indholdet af en lille flaske. Enten er det gift eller også en form for narkotikum. Hvem han er og hvad der er i flasken, ved vi ikke før vi når slutningen. Enten er han en narkotiseret Lee Falk, skaberen af Fantomet, eller Kit Walker, det 21. Fantomets søn. Fra nu af kalder vi manden på loftskammeret, Forfatteren. Han har en masse tanker og forestillinger, der drejer sig om det 21. Fantomets død, Kits valg og Fantomets natur.

Det 21. Fantomet ligger for døden. Omdrejningspunktet er hans ønske om, at Kit skal fortsætte linien af Fantomer. De har en samtale om, hvad det indebærer at være Fantomet. I denne samtale fortæller Fantomet fem historier om slægten og sig selv. Diskussionen foregår i Kraniegrotten mellem Kit og Fantomet. Døden og Singh er også tilstede, om end ikke i fysisk forstand. Manden på loftskammeret knytter undervejs nogle tanker til disse historier. Til sidst vælger Kit, om han vil være Fantomet eller ej. Hvis han vælger at fortsætte slægten, viser det sig, at manden på loftskammeret er Lee Falk, der i sin rus, har siddet og fantaseret om Fantomet. Hvis ikke, er det Kit Walkers sidste tanker inden giften slår ham ihjel. Han begår selvmord og slutter dermed Fantomets linie. Som en lille krølle på halen, er Singh-piraternes mærke på flasken (en stor cirkel omgivet af 6 mindre cirkler).

Historien er delt op i tre "lag". Det øverste er manden på loftskammeret; forfatterlaget. Det næste er Kits og Fantomets diskussion i Kraniegrotten; diskussionslaget. Det nederste er de historier, Fantomet fortæller på sit dødsleje; historielaget. Diskussionslaget og historielaget forholder sig til forfatterlaget ved at de er del af Forfatterens tanker. Historielaget er indlæg til diskussionslaget.

Rent praktisk fungerer det sådan at du, spillederen, starter scenariet, sætter stemningen vha. fortællingen om Forfatteren, og vi ender i Bengali, Kraniegrotten hos Kit, Fantomet, Døden og Singh. Så vi går fra forfatterlaget til diskussionslaget. Her har spillerne frie tøjler, de spiller deres roller på almindelig vis. Fantomet åbner ballet med at bede Kit om at sværge eden. Diskussionen er i gang. Kit tvivler på om det er det værd, og hvad Fantomet egentlig er. Døden ønsker at Kit skal sværge så han får endnu et slægtsled. Singh vil have at linien stopper, eller i det mindste retfærdiggøre sig selv (og fordømme Fantomet lidt). Fantomet vil have at Kit sværger eden, fører linien videre og hævner ham (som han selv gjorde med sin fader).

Forfatterlaget

Dette lag bruger du til at komme med kommentarer til historierne, overvejelser og mulige erindringer om det fortalte. Når historierne er i gang, og spillerne fortæller, kan du bidrage med Forfatterens tanker. Både som korrektion og som inspiration til fortællingen. Du kan altså ændre i deres fortælling. Brug det dog varsomt - det er trods alt deres fortælling.

Når en historie er fortalt til sin ende, går vi op i forfatterlaget, hvor Forfatteren gør sig nogle overvejelser om det fortalte. Dette vil være anført på de respektive fortællingers kort (under rubrikken outro). Det kan fx være tankerne om Den Onde Rings oprindelse efter historien om Striden På Malta. Lad være med at læse op, men brug dem som inspiration - lad som om du spiller en rolle og diskuter gerne med dig selv.

Diskussionslaget

I dette lag diskuterer rollerne. De prøver hver især at få deres vilje. Centrum for diskussionen er Kit. Det er ham der skal vælge sin skæbne

Fantometklippen
En klippe som forestiller Fantomets ansigt (masken). Efter sigende udhugget af Michelangelo!

Den hviskende skov
Nogen træer hvis stamme ligner kranier. Siger en underlig hviskende lyd (fantomet), når vinden blæser gennem dem.

Guran
Fantomets bedste ven og bandarhøvding,

Den onde ring
Den berømte onde ring. Sidder på højre hånd og efterlader et mærke på dem han slår (et kraniemærke), hvis Fantomet ønsker det.

Den gode ring
bruges til at sætte mærker på ting. De er så under Fantomets beskyttelse. Personer får typisk en amulet med samme tegn på (fire sabler hvis spidser mødes)

Junglepatruljen
En organisation som hjælper Fantomet med at udøve retfærdighed. Stiftet af det sjette Fantom ud af en bande pirater fra Sanloi (Rødskæg etc,) Har Fantomet som øverste leder (selvom de aldrig ser ham).

- om Fantomets linie skal fortsætte eller ej. Undervejs gør de sig nogle overvejelser om hvad Fantomet er.

Fantomet har fem historier han skal bruge som indlæg i diskussionen. Når en af disse kommer i spil, går vi ned i Historielaget, hvor spillerne sammen skal fortælle den pågældende Fantomet-historie. Når historien er fortalt ryger vi op i forfatterlaget, og så ned i diskussionslaget igen. Fantomet spiller derfor en stor rolle i diskussionslaget, og du kan med fordel tage en snak med spilleren før i går igang.

I diskussionslaget er din rolle at holde samtalen i gang og hjælpe med at få historierne i spil på de gunstige tidspunkter. Med "gunstige tidspunkter" mener vi, i værste fald, når diskussionen er ved at dø ud, går ud af en tangent, der ikke er vigtig, eller omhandler noget der skete i blad nummer 235, som kun en af spillerne har læst. I bedste fald, når diskussionen naturligt rammer noget som er indeholdt i en historie.

Der er to mennesker og to 'entiteter' til stede i Kraniegrotten. Spillerne vil sandsynligvis undre sig over, hvad Singh laver der, og hvad han er. Dødens tilstedeværelse tænker de nok ikke over - Fantomet er jo ved at dø. Singh er der ikke som en pirat i kød og blod, han er der enten som en hallucination, der personificerer Fantomets og specielt Kits tvivl i forhold til hvad han skal gøre og hvad det hele går ud på. Han kan også være Singh-piraternes ånd eller essens. Den er stærk nok til at være til stede her på grænsen mellem liv og død. Eller måske hidkaldt. Forhåbentlig begynder spillerne ikke at stille spørgsmål, og accepterer bare den forklaring du bedst kan få til at fungere. Du kan også sige, at det er et metafysisk scenarie, og slippe helt udenom diskussionen.

Pointen er: Det er vigtig at alle kan kommunikere med hinanden, og at ingen udgør en fysisk trussel overfor hinanden, og at ingen kan få nogen af de andre til at forsvinde.

Hvad er så det vigtige i diskussionen? Det er hævn kontra retfærdighed, frihed kontra pligt, egne interesser kontra andres interesser, familieforpligtigelser, død, liv og kærlighed. Vi ved naturligvis ikke præcis, hvad dine spillere vil diskutere, men det er hvad vi forventer, det kommer til at handle om.

Historielaget

Her skal der fortælles, og det gør spillerne sammen. Det handler om den gode historie, og ikke om deres roller i diskussionslaget. Det vil sikkert være svært for dem ikke at trække deres rolle med ind. Det er ok, blot der ikke går konkurrence i fortællingen. Man kan ikke vinde fortællingen. Den er mere eller mindre afgjort på forhånd. Det som er interessant er at de fortæller en historie.

Spillerne får hver et fortællekort, der kort skitserer hvad historien går ud på. Alle historier er delt op i tre dele. En begyndelse, en midte og en slutning. Hver del har et slutpunkt, der fører videre til næste del. Spillerne har i hver del en opgave. Det kan være at fortælle fra en speciel vinkel, eller få noget bestemt til at ske. Hjælp dem til ikke at kæmpe om fortællingen, men at give plads til hinanden. Når man har nået et slutpunkt for en del, går man videre til næste del. Hvis der er et spring i tid og rum fortæller spillederen vejen hen til næste dels startpunkt.

Det varierer hvor fastlagte historierne er. I de historier som er rimelig fastlagt er det din opgave at få spillerne til at fokusere på detaljer og hvordan ting sker. I de friere historier er det vigtige, at der sker nogle spændende ting. Dermed ikke sagt, at der ikke må fokuseres på detalje og hvordan.

Singh-piraterne
En forbryderorganisation og Fantomets ærkefjender. Dræbte det første Fantoms far. Mange af Fantometslægten har haft deres banemænd blandt Singh piraternes rækker. Blev indtil fornylig ledt med jernhånd af den mystiske Dogai Singh. Hvad hans skæbne helt præcist er vides ikke.

Diana
Det 21. Fantoms kone. Arbejder for FN. Mor til Kit og Heloise.

Rex
Fantomets adoptivsøn. Arving til kongedømmet i baronkhan. Er ikke en del af denne historie (er i Baronkhan)

Kit & Heloise
Fantomets børn. Kit er en af hovedpersonerne. Heloise er i USA for at uddanne sig.

Når spillerne har fortalt historien, skal du tage over og gå ind i rollen som forfatter og fortælle tanker om historien. Han har enten lige fundet på den, eller erindret den, og har nogle overvejelser, der sætter den i perspektiv, eller afrunder den. Når det er overstået ender vi tilbage i diskussionslaget, hvor spillerne igen træder ind i deres roller. Til hver historie har du et fortællekort, der indeholder alt den information spillerne har samt Forfatterens outro, som du skal bruge som grundlag for Forfatterens tanker, naturligvis spædet op med indsigter fra spillernes historie. De fortæller jo netop Forfatterens historie.

Er du i tvivl om hvordan du spiller fortællerollespil, så kontakt os. Enten på mail eller fang os på Fastaval.

Tanker om de fem historier

Vi har naturligvis gjort os nogle tanker om hvad der er centralt i de forskellige historier, og hvordan de bedst fortælles. Det følgende er guidelines til dette. Husk det er kun guidelines, så pres dem ikke ned over spillerne. Før du går videre er det en god idé at læse de fem historier på spillernes fortællekort.

Ch'gaan

Truslen mod stammerne skal være reel. De skal ikke selv kunne/turde gøre noget mod Ch'gaan. Da Fantomet(i historien) er fortryllet af Ch'gaan, skal han ikke vide, at han er det. Han skal tro, at verden er ændret, at alle er i mod ham, og at han til sidst mister sine kære. Han skal ud på vanviddets rand og tilbage igen. Spillerne ved godt der er tale om en fortryllelse/forbandelse, men Fantomet tror virkelig på det der sker. De stærke følelser skal i spil.

Diana

Fantomet kan ikke leve et normalt liv, han kan ikke gøre som andre, han har et stort ansvar han ikke bare kan tage på ferie fra. Men kærligheden kan han godt finde. Motiverne for at få en kone, kan dog diskuteres (er det kun for at få et afkom til døden?)

Junglepatruljen

De to første blokke er action-packed, og der skal ikke dvæles så meget ved tanker og følelser, udover det der specificeres gennem opgaverne. Det er der til gængæld i tredie del. Der sker ikke så meget, men folks overvejelser og reaktioner er vigtige, da det er dét, de kan bruge i diskussionslaget.

Den Røde Stav

Fantomets list og snilde er meget vigtig. Det skal helst være dem han vinder med, ikke med rå styrke og vold. Fantomet skal få sig selv til at fremstå som udødelig, og her skal forbrydernes frygt for ham skildres. Deres sved, deres tanker, deres rysten og panikken, der jager gennem deres krop, da de fatter at noget udødeligt er efter dem.

Striden på Malta

Hold tungen lige i munden, da der sker en masse. Det skal se ud som om Fantomet er død i Suleimans fangenskab. Det bruges senere i fortællingen, da det er dét, der skræmmer belejrerne på Malta. Finder spillerne en anden løsning, så fred med det. Det er dig, der skal afslutte historien med det 1. Fantomet. Han tager hjem og dør i Kraniegrotten. Her har vi den første overdragelse af ringene, og første gang en søn af Fantomet sværger ved sin faders dødsleje. Det er prototypen på den historie vi vil fortælle, og det valg Kit står overfor. I forfatterlaget er det vigtigt at fortælle det som en tankerække, der bliver vildere og vildere, eller som en erindring der bliver dybere og dybere. Giv dig tid i den! Der er meget der skal fortælles.

Afslutningen

Når Fantomet har fortalt de fem historier, og diskussionen ebber ud, eller den ikke bevæger sig længere, dør det 21. Fantom. Spilleren skal beskrive hans sidste ord, åndedræt og lignende. Døden og Singh forsvinder, og tilbage sidder Kit. Hvad vælger han? Det er hans og kun hans valg. De andre spillere er nu kun iagttagere og kan ikke komme med kommentarer eller lignende. Lad gerne Kit bruge lang tid, tænke højt osv. før han kommer frem til en konklusion. Hvis han sværger eden så lad ham forklare alt han foretager sig. Hvis han vælger ikke at sværge, beskriv da hans færd ud af Kraniegrotten og junglen. Når dette er gjort, springer du til Forfatterlaget og fortæller nu enten som Lee Falk eller Kit.

Hvis Kit svor eden, stopper Lee Falk sine skriverier, samler sine papirer og tænker veltilfreds over den succes historien vil få. Hvis Kit ikke svor eden, fortæller du, hvordan giften dræber Kit, det sidste Fantomet og liniens brydes. Døden har mistet en tjener. Singh har vundet.

Forberedelse af scenariet.

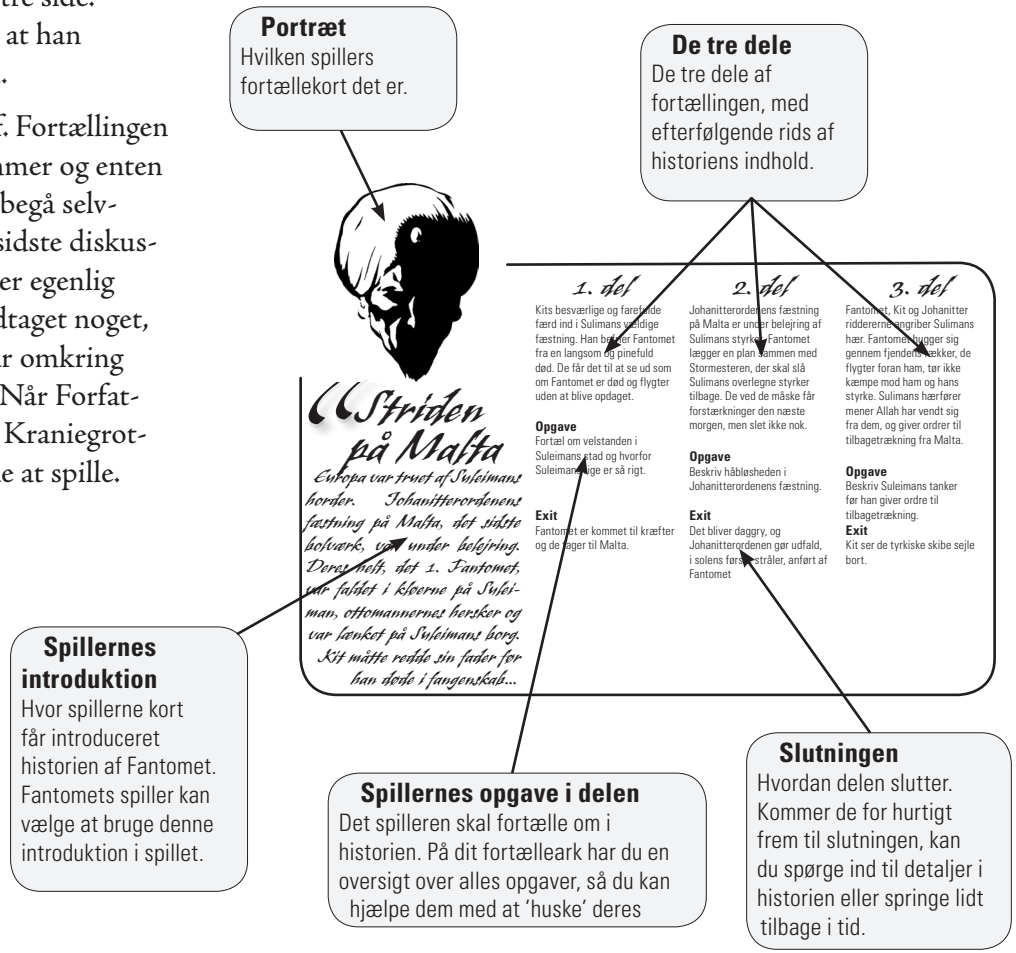
Før du spiller "Ånden Der Vandrer", skal du have læst personarkene og fortællekortene. Du har nogle kort som indeholder det samme som spillernes fortællekort, bare med alle informationerne fra hver enkelt spillers kort. Derudover rummer den stikord til hvad Forfattern kan sige. tilNår du læser spilleder-fortællekortene anbefaler vi, at du understreger de ord og sætninger du finder centrale for historien. Det gør det lettere for dig, når du skal bruge dem. Dette er specielt vigtigt i forfatterens outro, da der her er en del at fortælle. Det skal ikke læses op, det er blot et oplæg der skal fortælles over. Du skal fortælle det i egne ord. Når du nu har læst det hele, så tænk over rollerne i forhold til fortællingerne og diskussionslaget. Vi har tilstræbt at personerne i diskussionslaget skinner lidt igennem i historielaget, dette er dog ikke gjort for at de skal fortælle, som deres person i diskussionslaget ville have gjort.

Om spilstart

Når spillerne har fået deres personark giver du dem også fortællekortene. De skal vide at det kun er Fantomet, der kan sætte dem i gang, og at de ikke skal læse dem grundigt nu, men blot skimme introduktionen i venstre side. Snak evt. lige med Fantomets spiller, og sørg for at han føler sig tryg ved det, og har forstået proceduren.

Scenariet åbens med en fortælling fra din side af. Fortællingen omhandler forfatteren, der sidder på et loftskammer og enten er på stoffer og finder på det hele, eller er ved at begå selvmord ved at indtage gift. Her mindes han hans sidste diskussion med sin fader. Det skal ikke fremgå, hvad der egenlig foregår, men blot at der er en person, der har indtaget noget, der påvirker ham ret kraftigt. Genstande han har omkring sig blander sig i fiktionen eller skaber fiktionen. Når Forfatteren har tænkt/hallucineret sig til situationen i Kraniegrotten, så går vi ned i lag 2, og spillerne kan begynde at spille.

Lars, Frederik & Olle.



Fantomet, den døende

Giften brænder i din krop. Alt er tåge. En singhpirats fordømte pil. Ærkefjenden. Din slægts banemænd. Du mærker den simple båre du ligger på. Den båre bandarene bar dig på gennem vandfaldet og tilbage til Kraniegrotten, din slægts grotte. Du husker turen i glimt. Har dine forfædre mon oplevet den på samme måde; denne sidste gang man vender hjem?

Kits ansigt træder sløret frem for dig. Ordene fra hans mund bryder gennem tågen: *"Far. Far, kan du høre mig?"*. Med besvær kommer ordene over dine læber, de ord du skal have sagt før det er for sent: *"Ja, min søn, jeg hører dig. Jeg har ikke langt igen. Jeg er døende."*

Du mærker ham mere end du ser ham; Døden. Altid har han fulgt dig, altid har han hjulpet dig. Lige siden du selv svor Eden, tog ringene og lagde din far ind i hvælvingen til hans forfædre; dine forfædre. Slægten. Slægten sluttede en pagt med Døden for at få magten til at kæmpe for retfærdigheden. Hvad er et enkelt liv i forhold manges liv? Døden var det som skabte Fantomet - Ånden Der Vandrer - Hævneren.

Det er din sidste vandring nu. Din søn er hos dig. Slægten er hos dig. Deres øjne hviler på dig: *"Det er din tur nu, Kit. Det er din tid nu. Sværg Eden og følg i slægtens fordspor"*. Du kan høre ekkoet af den ed, som hele din slægt har svoret. Hviskende. Eden du selv svor ved din faders dødsleje, den ed din fader svor ved hans faders dødsleje:*"Jeg sværger at vie mit liv til bekæmpelse af sørøvere og alskens ondskab! Mine sønner skal følge mig!"*

Du hører ham før du ser ham; Singh. Altid har du bekæmpet ham, altid har du trodset ham, lige siden du svor Eden, tog ringene og blev Fantomet. Lige siden du begravede din far sammen med hans forfædre, med dine forfædre. I har bekæmpet ham lige siden Eden blev svoret første gang. Fantomet, Ånden Der Vandrer, har altid bekæmpet ham.

Kampen har raset i over 400 år og du helmer ikke før den er slut. Du er ikke den første som er faldet for Singhs hånd. Selvom du nu er brugt - er døende - er kampen ikke slut. Ånden Der Vandrer kan ikke dø. Traditionen må ikke dø ud med dig. Slægten må ikke gå til spilde. Der er ikke lang tid igen. Livet render ud af din krop.

Du svor Eden, og viede dit liv til sagen. Du satte retfærdigheden og slægten højere end dit eget liv, og tog din del af kampen! Ingen misunder dig, men mange beundrer dig. Store gerninger kræver store ofre og du ofrede dit liv. Du sluttede en pagt med Døden, som alle andre Fantomer før dig. Døden gav dig styrke til at hævne din slægts mordere. Hævne din fader. Kæmpe for retfærdigheden og det gode.

Du svor Eden, nu skal han sværge den. Du kæmpede, nu skal han kæmpe.

Som alle før ham skal han sværge at bekæmpe sin faders morder. Hvis ikke for dig og forfædrene, så for retfærdigheden!

Kit Walker, Arvingen

Du er søn af det 21. Fantomet. Din fader ligger på sit dødsleje. Han har febervildelser. Er døende. Truffet af en giftpil fra en Singhpirat. Giften brænder i hans krop. Denne gang klarer han det ikke. Han har ikke langt igen. 39 år blev det til. Kun få Fantomer blev ældre. Alle dør i kamp, ingen er sovet stille ind.

Døden har alle dage været Fantomets følgesvend, skæbne og svøbe. Døden følger kampen. Døden følger Fantomet. Ingen kan snyde den, heller ikke Fantomet. Det er prisen for at kæmpe for det gode, for retfærdigheden

Du er stadig ung. Livet og verden står foran dig. Din skæbne hviler tungt på dine skuldre. Din forfader, Christopher Walker svor at bekæmpe sørøvere og alskens ondskab. At hans sønner skulle følge ham. Siden har alle sønner svoret eden og fortsat kampen. Alle har svoret ved deres fader, svoret at hævne sig, at få retfærdigheden til at ske fyldest overfor dem der har dræbt, plyndret, pint og plaget. Og ikke mindst hævnen for drabet på faderen.

Din fader tog valget, han valgte at blive Fantomet, at fortsættte kampen. Han opfyldte det som urfaderen bad ham om, det urfaderen sværgede at han ville. Han satte slægten højere end sig selv, han valgte uselvisk. Han valgte at kæmpe for retfærdigheden, at kæmpe for alle de, der er for svage til selv at kæmpe. Du ved hvad han forventer af dig, at du skal ovetage hans hverv, sværge eden og blive det nye Fantomet.

Men det er dit liv, der nu forsvinder og blot bliver en fjern erindring, hvis du sværger eden. Din frihed forsvinder, dit jeg forsvinder, Kit forsvinder. Du bliver Fantomet – Ånden der Vandrer. Har du ikke ret til et liv? Men er det ikke din pligt at forsætte kampen mod dem der gav din fader hans banesår?

Døden af et Fantom indvarsler det næste Fantoms komme. Døden har det første og det sidste ord. Døden følger Fantomet, og du vil underskrive din egen dødsdom ved at sværge eden. Din søn vil følge dig hvis du sværger eden. Han vil skulle begrave dig sammen med dine forfædre. Du vil til sin tid ligge for døden, og bede din søn om at sværge eden, at opgive sit liv for at træde i dit sted og fortsætte kampen. Ganske som din fader nu beder dig. Du accepterer at dit liv vil blive kort og din død blodig. Du har flygtigt smagt livet, du har smagt friheden. Er din appetit slukket?

Hele din slægt hviler her i Kraniegrotten. Rækker af myrdede fædre. Deres øjne hviler på dig. Afventer din beslutning. Vil du sværge Eden som dem, eller vil du bryde linien, denne 400 år gamle linie. Skal manden der ikke kan dø, Ånden der Vandrer, Fantomet, uddø? Det er dit valg. Du kan ikke høre dem. Det er dit, og kun dit valg. Alt har en pris.

Singh, Piraternes Pirat

Du er kommet til Kraniegrotten. Ikke for at kæmpe. Ikke for at håne. Du er kommet for at afslutte. Hidkaldt i hallucinationerne af det døende Fantomet. Tågerne fra dødens slægt.

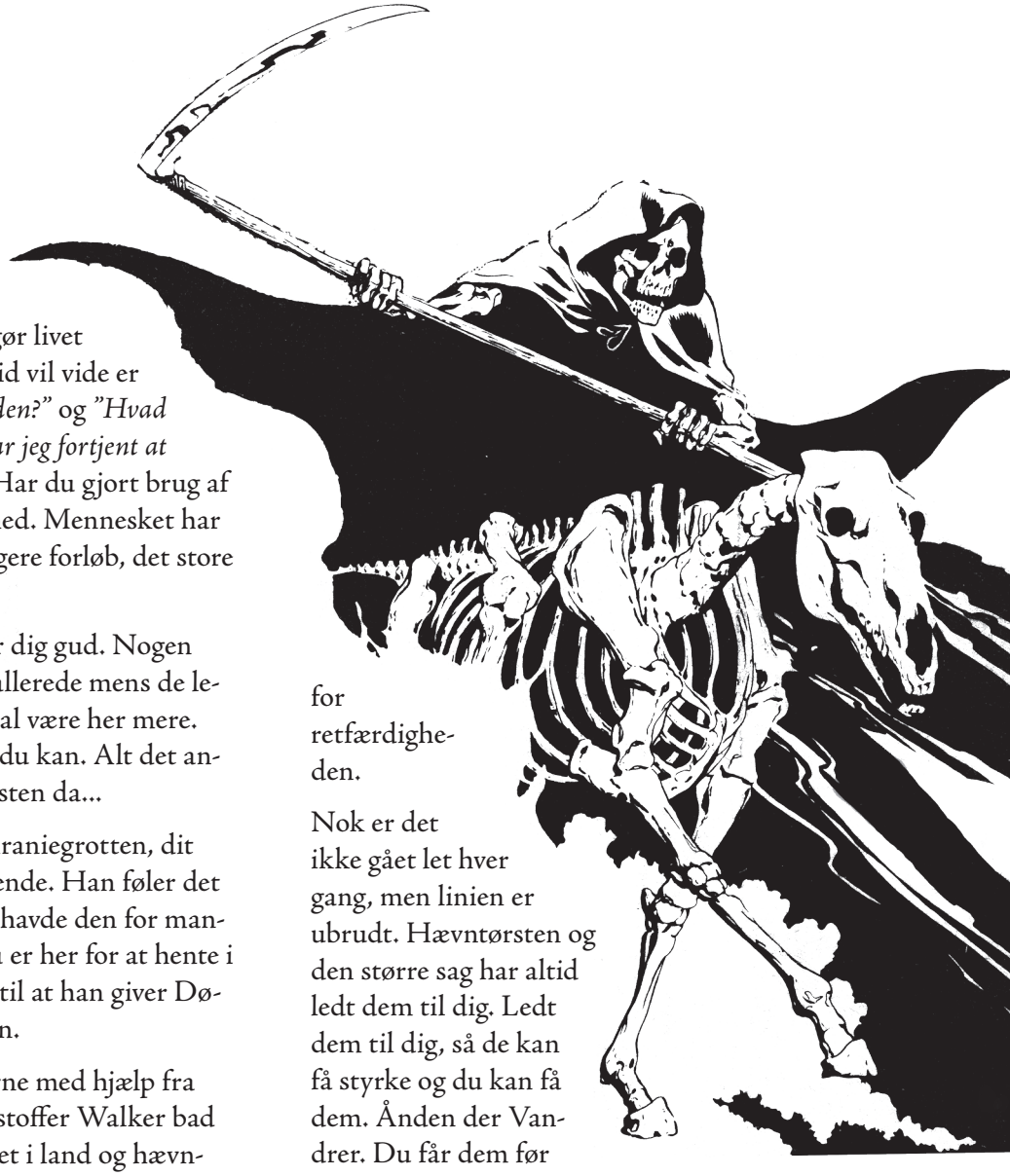
Siden 1536 har Ånden Der Vandrer, Hævneren, bekæmpet dig og dine. Du har dræbt ham flere gange, ganske som du dræbte hans fader. Hver gang har han nægtet at dø, nægtet at indse det frugtesløse, det håbløse i hans mission, dette hans personlige hævntogt. Han ligger for døden for 21. gang, og som alle de andre gange står en ung mand overfor valget mellem at skulle kæmpe til døden mod dig og dine, eller at slutte striden og leve sit eget liv. Et urimeligt valg. Vil du hævne din fader eller ej? Det kan man ikke spørge sin søn om. Ikke igen og igen. Hvor mange skal der slås ihjel før hævnen er fuldbragt?

Nej, det handlede om noget andet, det handlede om retfærdighed og forbrydelse. Han pegede på jer, på dig, som det onde. Han bekæmpede jer, derfor måtte han være god. God? Ham, der i blodrus og blændet af sorg, svor hævn? Hvor ren og upersonlig er den kamp egenlig?

Du er det onde, det uretfærdige og svigagtige, hvis man skal tro på retfærdighedens rene forkæmper, Fantomet. Du røver og plyndrer. Ja, men ikke mere end de handelsmænd, der under lovens dække sælger madvarer til overpris når der er hungersnød. Du slår ihjel, ja, når det er nødvendigt. Du slår ihjel når folk trodser dig, eller bryder deres ord overfor dig. Du er æreløs! Nej, du holder dit ord når du giver det. Dit spil har også regler. Du lyver ikke om hvad du er. Du er en pirat, piraternes pirat. Pirater overfalder og røver, men de er ikke uden ære. Hvis du var en nations leder, ville dit folk være stolt af dig. Alle kender dine sande motiver. Du har ikke brug for at lyve, om hvorfor du gør som du gør. Du ved du gør, og du kender prisen. Du tvinger ingen til at kæmpe for din sag, de kommer helt af sig selv.

Du er træt af at blive lagt for had af de forkerte grunde. Had i sig selv kan du forstå og har intet i mod. Had kan være nyttigt og brugbart, men dette er destruktivt, denne hævn for hævnens skyld. Det må stoppe, denne hykleriske kamp mod dig. Han må erkende hvad hans kamp handler om, nemlig hævntørst, og stoppe den. Den giver ikke mening længere. Hvad er det han er så bange for, at han ikke har nogen berettigelse? Er det derfor han hader dig så meget, at han er villig til at dø for det, ofre sin søn for det?

Døden.



Du er Døden. Livets afslutning. Døden er det mennesket ikke forstår: Døden er det der gør livet værd at leve. Det mennesker altid vil vide er banale ting: *"Hvad sker efter døden?"* og *"Hvad er meningen med livet"*. Plat. *"Har jeg fortjent at dø?"* Ja, har du fortjent at leve? Har du gjort brug af mulighederne? Utaknemmelighed. Mennesket har oftest ikke forståelse for de længere forløb, det store vue.

Nogen frygter dig, andre kalder dig gud. Nogen kommer til dig. Nogen ejer du allerede mens de lever. Du henter dem, der ikke skal være her mere. Det er hvad du gør, det er hvad du kan. Alt det andet er menneskers fantasier, næsten da...

Nu er du kommet til ham, til Kraniegrotten, dit adelsmærke, til ham, til den døende. Han føler det er hans sidste time, selvom han havde den for mange år siden. Det er ikke ham, du er her for at hente i dag, det er hans søn. Det er tid til at han giver Dødens gave videre. Ringen, Døden.

I over 400 år har du fået sønnerne med hjælp fra deres fædre. Deres urfader, Kristoffer Walker bad dig om hjælp efter han var skyllet i land og hævntørsten brændte i ham, som giften brænder i det 21. Fantom. Du gav Kristoffer Walker styrken til at hævne sin fader, og til at kæmpe. Du gjorde ham til et fantom. Selv kaldte han sig Hævneren. Men man giver ikke uden at få noget igen. Du fik ham, og alle hans sønner. Han formulerede det endda selv med sine egne ord, :*"Jeg sværger at vie mit liv til bekæmpelse af sørøvere og alskens ondskab! Mine sønner skal følge mig!"*. Du behøvede næsten ikke at hjælpe til.

Fantometslægten. Alle har svoret Fantomet-eden. Eden som giver dig deres sønner. Du ved han vil hjælpe dig. At fornægte Eden og Pagten med Døden er at fornægte sin slægt, sin historie, sit jeg. Faderen skal nok skal hjælpe dig. Hjælpe dig, som hans fader hjalp med ham, og hans fader før ham.

Du tænker nogen gange på, om det havde været nødvendigt at inkludere delen om sønnerne i eden. De er altid kommer helt af sig. Optændt, brændende af had, af had til deres faders morder. Det samme had, der brændte i urfaderen. Villigt overtager sønnerne deres faders sag, villigt kæmper de videre for retfærdigheden.

Nok er det ikke gået let hver gang, men linien er ubrudt. Hævntørsten og den større sag har altid ledt dem til dig. Ledt dem til dig, så de kan få styrke og du kan få dem. Ånden der Vandrer. Du får dem før tid, og giver dem kraften til at få hævn. Døden har sin plads i historien – i livet. Fantomet er din tjener, og han svor at hans søn skulle følge ham. Kan man sværge på sine børns vegne? Naturligvis kan man det. Du skal nok sørge for at eden ikke bliver brudt. Du skal nok sørge for at Kit sværger at ville hævne sin fader. Det er hans pligt. Hans kald.

Ch'gaan Fantomet

Ch'gaan Kit

Ch'gaan

Kit, lad mig fortælle dig om mødet med Ch'gaan, en af junglens største troldkarle.
I følge min forfaders krønike, det 14. Fantomet, burde han have været død for over 200 år siden. Jeg havde aldrig drømt om at skulle stå overfor en så mægtig troldkarl. Men lad mig fortælle historien fra begyndelsen...

1. del

Alle stammerne er i oprør. Truslen er Ch'gaan, junglens mægtigste troldkarl, som har nedkaldt en frygtelig forbandelse over dem.Fantomet rejser rundt mellem stammerne for at finde ud af hvor han er. Da natten falder på mødes de i en klippegrotte.

Opgave
Ch'gaans tilhængere overfalder Fantomet på vejen mellem Wambesi og Llongo

Exit
Fantomet møder Ch'gaan i klippegrotten.

2. del

Ch'gaan flygter, og efterlader Fantomet fortryllet. Verden er nu imod ham, alt er omvendt, og han oplever hvordan det ville være hvis det onde fik overtaget.

Opgave
Kamp mod Devil

Exit
Fantomet finder deres hus (træslottet) brændt ned. Fantomet finder Diana og børnenes grave.

3. del

Det nedbrudte Fantomet hører Ch'ganns latter og hån. Han får nok. Han bryder Ch'gaans magt og overvinder ham.

Opgave
Du er vendepunktet. Lad Fantomet sige: "Jeg er Ånden der Vandrer, manden der ikke kan dø, det er ikke i dag jeg overvindes"

Exit
Fantomet kommer hjem til kraniegrotten og sætter sig på stentronen foran sine forfædre.

Ch'gaan

Kit, lad mig fortælle dig om mødet med Ch'gaan, en af junglens største troldkarle.
I følge min forfaders krønike, det 14. Fantomet, burde han have været død for over 200 år siden. Jeg havde aldrig drømt om at skulle stå overfor en så mægtig troldkarl. Men lad mig fortælle historien fra begyndelsen...

1. del

Alle stammerne er i oprør. Truslen er Ch'gaan, junglens mægtigste troldkarl, som har nedkaldt en frygtelig forbandelse over dem.Fantomet rejser rundt mellem stammerne for at finde ud af hvor han er. Da natten falder på mødes de i en klippegrotte.

Opgave
Beskriv forbandelsen, der har ramt stammerne

Exit
Fantomet møder Ch'gaan i klippegrotten.

2. del

Ch'gaan flygter, og efterlader Fantomet fortryllet. Verden er nu imod ham, alt er omvendt, og han oplever hvordan det ville være hvis det onde fik overtaget.

Opgave
Beskriv Fantomets fortvivlelse.

Hvad siger Jungletrommerne?

Exit
Fantomet finder deres hus (træslottet) brændt ned. Fantomet finder Diana og børnenes grave.

3. del

Det nedbrudte Fantomet hører Ch'gaans latter og hån. Han får nok. Han bryder Ch'gaans magt og overvinder ham.

Opgave
Beskriv Ch'gaans frygt og undren.

Exit
Fantomet kommer hjem til kraniegrotten og sætter sig på stentronen foran sine forfædre.

Ch'gaan
Singh

Ch'gaan
Doden

Ch'gaan

Kit, lad mig fortælle dig om mødet med Ch'gaan, en af junglens største troldkarle.
I følge min forfaders krønike, det 14. Fantomet, burde han have været død for over 200 år siden. Jeg havde aldrig drømt om at skulle stå overfor en så mægtig troldkarl. Men lad mig fortælle historien fra begyndelsen...

1. del

Alle stammerne er i oprør. Truslen er Ch'gaan, junglens mægtigste troldkarl, som har nedkaldt en frygtelig forbandelse over dem.Fantomet rejser rundt mellem stammerne for at finde ud af hvor han er. Da natten falder på mødes de i en klippegrotte.

Opgave
Beskriv hvor magtfuld Ch'gaan er.

Exit
Fantomet møder Ch'gaan i klippegrotten.

2. del

Ch'gaan flygter, og efterlader Fantomet fortryllet. Verden er nu imod ham, alt er omvendt, og han oplever hvordan det ville være hvis det onde fik overtaget.

Opgave
Fantomet jages.

Exit
Fantomet finder deres hus (træslottet) brændt ned. Fantomet finder Diana og børnenes grave.

3. del

Det nedbrudte Fantomet hører Ch'gaans latter og hån. Han får nok. Han bryder Ch'gaans magt og overvinder ham.

Opgave
Beskriv Fantomets hvæntørst

Exit
Fantomet kommer hjem til kraniegrotten og sætter sig på stentronen foran sine forfædre.

Ch'gaan

Kit, lad mig fortælle dig om mødet med Ch'gaan, en af junglens største troldkarle.
I følge min forfaders krønike, det 14. Fantomet, burde han have været død for over 200 år siden. Jeg havde aldrig drømt om at skulle stå overfor en så mægtig troldkarl. Men lad mig fortælle historien fra begyndelsen...

1. del

Alle stammerne er i oprør. Truslen er Ch'gaan, junglens mægtigste troldkarl, som har nedkaldt en frygtelig forbandelse over dem.Fantomet rejser rundt mellem stammerne for at finde ud af hvor han er. Da natten falder på mødes de i en klippegrotte.

Opgave
Hvad kræver Ch'gaan?

Exit
Fantomet møder Ch'gaan i klippegrotten.

2. del

Ch'gaan flygter, og efterlader Fantomet fortryllet. Verden er nu imod ham, alt er omvendt,. Han oplever hvordan det ville være hvis det onde fik overtaget.

Opgave
Kannibaler

Exit
Fantomet finder deres hus (træslottet) brændt ned. Fantomet finder Diana og børnenes grave.

3. del

Det nedbrudte Fantomet hører Ch'gaans latter og hån. Han får nok. Han bryder Ch'gaans magt og overvinder ham.

Opgave
Beskriv Fantomets berettigede vrede.

Exit
Fantomet kommer hjem til kraniegrotten og sætter sig på stentronen foran sine forfædre.

Diana Fantomet

Diana Kit

Diana

Kit, lad mig fortælle dig om kærligheden. Jeg var i New York som præsident Lunagas bodyguard. Lunaga var til FN-konference og frygtede et attentat fra General Bababu. Det var her jeg mødte hende, Diana. Hun arbejdede for FN og vores første møde slog gnister...

1. del

Christopher Walker alias Fantomet inviterer Diana Palmer på en date. Det går godt, de falder for hinanden. Konferencen slutter. Fantomet skal tilbage til Bengali.

Opgave
Beskriv Christopher Walkers tanker om Diana.

Exit
Afsked i lufthavnen. De siger de tre magiske ord.

2. del

Der er langt til Junglen. Diana ved ikke at Christopher Walker er Fantomet. Han vover ikke at afsløre Familiehemmeligheden. Kærligheden er truet. Diana tager til Bengali i forbindelse med FN-arbejde. Beskeden om hendes ankomst når ikke Fantomet.

Opgave
Beskriv Christopher Walkers savn.

Exit
Diana Kidnappes af General Bababu.

3. del

Fantomet opdager at Diana er i landet og er blevet kidnappet. Fantomet kommer Diana til undsætning. De flygter ud i Junglen.

Opgave
Forklar hvorfor Diana er kidnappet.

Exit
Fantomet afslører sin identitet; at han er Christopher Walker - manden hun elsker.

Diana

Kit, lad mig fortælle dig om kærligheden. Jeg var i New York som præsident Lunagas bodyguard. Lunaga var til FN-konference og frygtede et attentat fra General Bababu. Det var her jeg mødte hende, Diana. Hun arbejdede for FN og vores første møde slog gnister...

1. del

Christopher Walker alias Fantomet inviterer Diana Palmer på en date. Det går godt, de falder for hinanden. Konferencen slutter. Fantomet skal tilbage til Bengali.

Opgave
Beskriv det første kys.

Exit
Afsked i lufthavnen. De siger de tre magiske ord.

2. del

Der er langt til Junglen. Diana ved ikke at Christopher Walker er Fantomet. Han vover ikke at afsløre Familiehemmeligheden. Kærligheden er truet. Diana tager til Bengali i forbindelse med FN-arbejde. Beskeden om hendes ankomst når ikke Fantomet.

Opgave
Beskriv Dianas frustration over forholdet

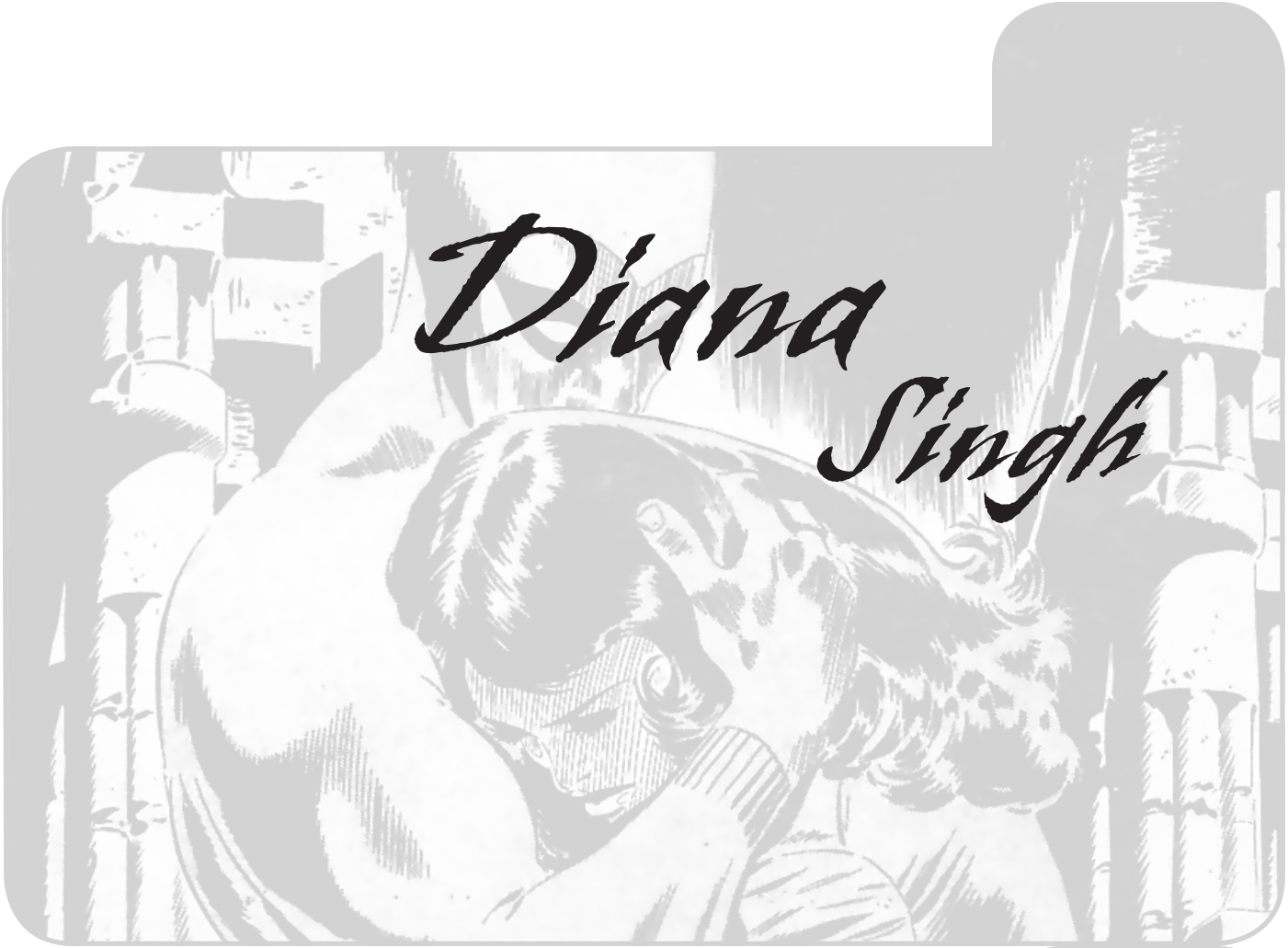
Exit
Diana Kidnappes af General Bababu.

3. del

Fantomet opdager at Diana er i landet og er blevet kidnappet. Fantomet kommer Diana til undsætning. De flygter ud i Junglen.

Opgave
Beskriv befrielsen gennem Dianas øjne.

Exit
Fantomet afslører sin identitet; at han er Christopher Walker - manden hun elsker.


Diana
Singh

Diana
Doden

Diana

Kit, lad mig fortælle dig om kærligheden. Jeg var i New York som præsident Lunagas bodyguard. Lunaga var til FN-konference og frygtede et attentat fra General Bababu. Det var her jeg mødte hende, Diana. Hun arbejdede for FN og vores første møde slog gnister...

1. del

Christopher Walker alias Fantomet inviterer Diana Palmer på en date. Det går godt, de falder for hinanden. Konferencen slutter. Fantomet skal tilbage til Bengali.

Opgave
Beskriv Dianas tanker om Christopher Walker.

Exit
Afsked i lufthavnen. De siger de tre magiske ord.

2. del

Der er langt til Junglen. Diana ved ikke at Christopher Walker er Fantomet. Han vover ikke at afsløre Familiehemmeligheden. Kærligheden er truet. Diana tager til Bengali i forbindelse med FN-arbejde. Beskeden om hendes ankomst når ikke Fantomet.

Opgave
Fortæl hvorfor Christopher Walker ikke kan afsløre at han er Fantomet.

Exit
Diana Kidnappes af General Bababu.

3. del

Fantomet opdager at Diana er i landet og er blevet kidnappet. Fantomet kommer Diana til undsætning. De flygter ud i Junglen.

Opgave
Beskriv hvordan Fantomet har svært ved at styre sin vrede.

Exit
Fantomet afslører sin identitet; at han er Christopher Walker - manden hun elsker.

Diana

Kit, lad mig fortælle dig om kærligheden. Jeg var i New York som præsident Lunagas bodyguard. Lunaga var til FN-konference og frygtede et attentat fra General Bababu. Det var her jeg mødte hende, Diana. Hun arbejdede for FN og vores første møde slog gnister...

1. del

Christopher Walker alias Fantomet inviterer Diana Palmer på en date. Det går godt, de falder for hinanden. Konferencen slutter. Fantomet skal tilbage til Bengali.

Opgave
Beskriv Fantomets tanker om Diana.

Exit
Afsked i lufthavnen. De siger de tre magiske ord.

2. del

Der er langt til Junglen. Diana ved ikke at Christopher Walker er Fantomet. Han vover ikke at afsløre Familiehemmeligheden. Kærligheden er truet. Diana tager til Bengali i forbindelse med FN-arbejde. Beskeden om hendes ankomst når ikke Fantomet.

Opgave
Hvordan bliver Diana Kidnappet

Exit
Diana Kidnappes af General Bababu.

3. del

Fantomet opdager at Diana er i landet og er blevet kidnappet. Fantomet kommer Diana til undsætning. De flygter ud i Junglen.

Opgave
Beskriv Fantomet som overlegen og frygtløs.

Exit
Fantomet afslører sin identitet; at han er Christopher Walker - manden hun elsker.

Junglepatruljen
Fantomet

Junglepatruljen
Kit

Junglepatruljen

Kit, lad mig fortælle dig om Junglepatruljens start. På det sjette Fantoms tid havde piraterne i Sanloi længe terroriseret det omkringliggende farvand. De blev anført af en grusom og mægtig pirat, Rødskæg. Den som kunne overvinde Rødskæg i duel, ville blive piraternes nye leder...

1. del

Fantomet kommer til Sanloi. Han kæmper sig selv til rødskægs hovedkvarter. For at få lov til at kæmpe mod rødskæg skal han overvinde Rødskægs tre løjtnanter: Sorte Bart med dobbeltbladet økse, Salla, en mester med sabel og Knuser, der kæmper med de bare næver.

Opgave
Beskriv menigmands elendige forhold i Sanloi.

Exit
Fantomet har overvundet dem alle uden at såre dem.

2. del

Fantomet og Rødskæg duellerer med Sabel og kniv. Kampen varer flere timer og går gennem gader og stræder og ender på Rødskægs flagskib. På skibet holdes dronningen af Navarra fanget. Hendes skønhed distraherer Fantomet.

Opgave
Beskriv dronningen af Navarras skønhed.

Exit
Fantomet overvinder Rødskæg, og han sværger troskab.

3. del

Fantomet opretter Junglepatruljen med Rødskægs hundrede mest loyale mænd. Der opstår tumult da han forbyder sørøveri.

Opgave
Beskriv brylluppet i Kraniegrotten.

Exit
Fantomet og dronningen af Navarra bliver gift i Kraniegrotten.

Junglepatruljen

Kit, lad mig fortælle dig om Junglepatruljens start. På det sjette Fantoms tid havde piraterne i Sanloi længe terroriseret det omkringliggende farvand. De blev anført af en grusom og mægtig pirat, Rødskæg. Den som kunne overvinde Rødskæg i duel, ville blive piraternes nye leder...

1. del

Fantomet kommer til Sanloi. Han kæmper sig selv til rødskægs hovedkvarter. For at få lov til at kæmpe mod rødskæg skal han overvinde Rødskægs tre løjtnanter: Sorte Bart med dobbeltbladet økse, Salla, en mester med sabel og Knuser, der kæmper med de bare næver.

Opgave
Beskriv hvordan Fantomet overvinder Sorte Bart ved list.

Exit
Fantomet har overvundet dem alle uden at såre dem.

2. del

Fantomet og Rødskæg duellerer med Sabel og kniv. Kampen varer flere timer og går gennem gader og stræder og ender på Rødskægs flagskib. På skibet holdes dronningen af Navarra fanget. Hendes skønhed distraherer Fantomet.

Opgave
Fortæl hvordan Rødskæg håner Fantomet under kampen.

Exit
Fantomet overvinder Rødskæg, og Rødskæg sværger troskab.

3. del

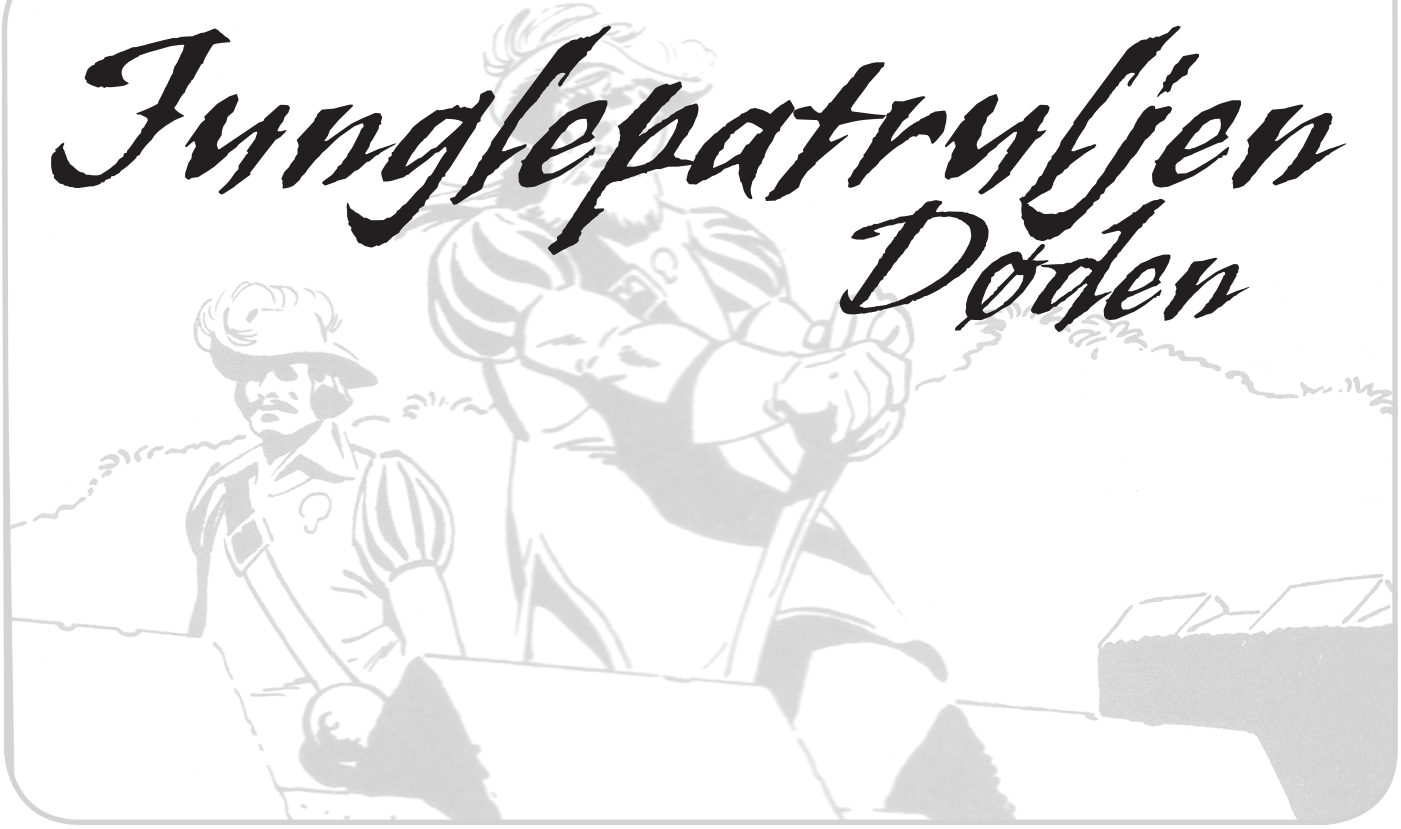
Fantomet opretter Junglepatruljen med Rødskægs hundrede mest loyale mænd. Der opstår tumult da han forbyder sørøveri.

Opgave
Beskriv Fantomets tanker om hvorvidt han kan stole på piraternes ord.

Exit
Fantomet og dronningen af Navarra bliver gift i Kraniegrotten.

Junglepatruljen
Singh

Junglepatruljen
Døden



Junglepatruljen

Kit, lad mig fortælle dig om Junglepatruljens start. På det sjette Fantoms tid havde piraterne i Sanloi længe terroriseret det omkringliggende farvand. De blev anført af en grusom og mægtig pirat, Rødskæg. Den som kunne overvinde Rødskæg i duel, ville blive piraternes nye leder...

1. del

Fantomet kommer til Sanloi. Han kæmper sig selv til rødskægs hovedkvarter. For at få lov til at kæmpe mod rødskæg skal han overvinde Rødskægs tre løjtnanter: Sorte Bart med dobbeltbladet økse, Salla, en mester med sabel og Knuser, der kæmper med de bare næver.

Opgave
Beskriv piraternes hån og latterliggørelse af denne kostumeklædte mand.

Exit
Fantomet har overvundet dem alle uden at såre dem.

2. del

Fantomet og Rødskæg duellerer med Sabel og kniv. Kampen varer flere timer og går gennem gader og stræder og ender på Rødskægs flagskib. På skibet holdes dronningen af Navarra fanget. Hendes skønhed distraherer Fantomet.

Opgave
Få Fantomets sejr til at ligne et tilfælde.

Exit
Fantomet overvinder Rødskæg, og Rødskæg sværger troskab.

3. del

Fantomet opretter Junglepatruljen med Rødskægs hundrede mest loyale mænd. Der opstår tumult da han forbyder sørøveri.

Opgave
Få piraterne til at fremstå ærefulde.

Exit
Fantomet og dronningen af Navarra bliver gift i Kraniegrotten.

Junglepatruljen

Kit, lad mig fortælle dig om Junglepatruljens start. På det sjette Fantoms tid havde piraterne i Sanloi længe terroriseret det omkringliggende farvand. De blev anført af en grusom og mægtig pirat, Rødskæg. Den som kunne overvinde Rødskæg i duel, ville blive piraternes nye leder...

1. del

Fantomet kommer til Sanloi. Han kæmper sig selv til rødskægs hovedkvarter. For at få lov til at kæmpe mod rødskæg skal han overvinde Rødskægs tre løjtnanter: Sorte Bart med dobbeltbladet økse, Salla, en mester med sabel og Knuser, der kæmper med de bare næver.

Opgave
Beskriv Knusers forbavselse og respekt overfor Fantomet da han overvindes.

Exit
Fantomet har overvundet dem alle uden at såre dem.

2. del

Fantomet og Rødskæg duellerer med Sabel og kniv. Kampen varer flere timer og går gennem gader og stræder og ender på Rødskægs flagskib. På skibet holdes dronningen af Navarra fanget. Hendes skønhed distraherer Fantomet.

Opgave
Beskriv beundrende Fantomets kamp set fra dronningen af Navarras synspunkt.

Exit
Fantomet overvinder Rødskæg, og Rødskæg sværger troskab.

3. del

Fantomet opretter Junglepatruljen med Rødskægs hundrede mest loyale mænd. Der opstår tumult da han forbyder sørøveri.

Opgave
Beskriv hvordan Fantomets adfærd og udstråling skaber ro.

Exit
Fantomet og dronningen af Navarra bliver gift i Kraniegrotten.

Den Røde Stav
Fantomet

Den Røde Stav
Kit

Den Røde Stav

Min gamle ven Tzu Hwan havde hidkaldt mig. Han frygtede for sin datters liv. Triaden, Den Røde Stav, holdt Shanghai i et jerngreb. Da jeg kom dertil var Tzu Hwan sporløst forsvundet. Jeg måtte finde ham og redde min ven...

1. del

Fantomets søgen fører ham til opiumshulen Den Drømmende Drage. Her møder han en kvinde, der er i nød og samtidig kan hjælpe ham videre.

Opgave
Hvad fører Fantomet til Den Drømmende Drage

Exit
Fantomet finder frem til det sted Tzu Hwan holdes fanget.

2. del

Fantomet føres i et baghold og tages tilfange. Den Røde Stav vil slå Fantomet ihjel. Tzu Hwan var der ikke.

Opgave
Hvordan blev Fantomet forrådt?

Exit
Fantomet dræbes

3. del

Fantomet døde ikke, men narrede morderne. Fantomet finder deres hovedkvarter ved list. Frygten spreder sig hos Den Røde Stav, da de finder ud af at Fantomet ikke kan dø. Til sidst står han ansigt til ansigt med deres brutale leder...

Opgave
Hvordan hjælper kvinden ham, og hvorfor?

Exit
Fantomet overvinder lederen og redder Tzu Hwan

Den Røde Stav

Min gamle ven Tzu Hwan havde hidkaldt mig. Han frygtede for sin datters liv. Triaden, Den Røde Stav, holdt Shanghai i et jerngreb. Da jeg kom dertil var Tzu Hwan sporløst forsvundet. Jeg måtte finde ham og redde min ven...

1. del

Fantomets søgen fører ham til opiumshulen Den Drømmende Drage. Her møder han en kvinde, der er i nød og samtidig kan hjælpe ham videre.

Opgave
Hvorfor hjælper kvinden ham?

Exit
Fantomet finder frem til det sted Tzu Hwan holdes fanget.

2. del

Fantomet føres i et baghold og tages tilfange. Den Røde Stav vil slå Fantomet ihjel. Tzu Hwan var der ikke.

Opgave
Hvordan vil Den Røde Stav dræbe Fantomet?

Exit
Fantomet dræbes

3. del

Fantomet døde ikke, men narrede morderne. Fantomet finder deres hovedkvarter ved list. Frygten spreder sig hos Den Røde Stav, da de finder ud af at Fantomet ikke kan dø. Til sidst står han ansigt til ansigt med deres brutale leder...

Opgave
Hvilke våben bruger lederen mod Fantomet.

Exit
Fantomet overvinder lederen og redder Tzu Hwan.

Den Røde Stav
Singh

Den Røde Stav
Døden

Den Røde Stav

Min gamle ven Tzu Hwan havde hidkaldt mig. Han frygtede for sin datters liv. Triaden, Den Røde Stav, holdt Shanghai i et jerngreb. Da jeg kom dertil var Tzu Hwan sporløst forsvundet. Jeg måtte finde ham og redde min ven...

1. del

Fantomets søgen fører ham til opiumshulen Den Drømmende Drage. Her møder han en kvinde, der er i nød og samtidig kan hjælpe ham videre.

Opgave
Hvem overfalder Fantomet

Exit
Fantomet finder frem til det sted Tzu Hwan holdes fanget.

2. del

Fantomet føres i et baghold og tages tilfange. Den Røde Stav vil slå Fantomet ihjel. Tzu Hwan var der ikke.

Opgave
Hvorfor skyder de ikke bare Fantomet?

Exit
Fantomet dræbes

3. del

Fantomet døde ikke, men narrede morderne. Fantomet finder deres hovedkvarter ved list. Frygten spreder sig hos Den Røde Stav, da de finder ud af at Fantomet ikke kan dø. Til sidst står han ansigt til ansigt med deres brutale leder...

Opgave
Fantomet skal overvinde lederen ved list

Exit
Fantomet overvinder lederen og redder Tzu Hwan

Den Røde Stav

Min gamle ven Tzu Hwan havde hidkaldt mig. Han frygtede for sin datters liv. Triaden, Den Røde Stav, holdt Shanghai i et jerngreb. Da jeg kom dertil var Tzu Hwan sporløst forsvundet. Jeg måtte finde ham og redde min ven...

1. del

Fantomets søgen fører ham til opiumshulen Den Drømmende Drage. Her møder han en kvinde, der er i nød og samtidig kan hjælpe ham videre.

Opgave
Hvordan finder Fantomet og kvinden Tzu Hwan.

Exit
Fantomet finder frem til det sted Tzu Hwan holdes fanget.

2. del

Fantomet føres i et baghold og tages tilfange. Den Røde Stav vil slå Fantomet ihjel. Tzu Hwan var der ikke.

Opgave
Hvordan fik de det til at se ud som om Tzu Hwan var der?

Exit
Fantomet dræbes

3. del

Fantomet døde ikke, men narrede morderne. Fantomet finder deres hovedkvarter ved list. Frygten spreder sig hos Den Røde Stav, da de finder ud af at Fantomet ikke kan dø. Til sidst står han ansigt til ansigt med deres brutale leder...

Opgave
Beskriv frygten hos Den Røde Stavs folk.

Exit
Fantomet overvinder lederen og redder Tzu Hwan

Striden på Malta
Fantomet

Striden på Malta
Kit

Striden på Malta

Europa var truet af Suleimans horder. Johanitterordenens fæstning på Malta, det sidste bolværk, var under belejring. Deres helt, det 1. Fantomet, var faldet i kløerne på Suleiman, ottomannernes hersker og var lænket på Suleimans borg. Kit måtte redde sin fader før han døde i fangenskab...

1. del

Kits besværlige og farefulde færd ind i Sulimans vældige fæstning. Han befrier Fantomet fra en langsom og pinefuld død. De får det til at se ud som om Fantomet er død og flygter uden at blive opdaget.

Opgave
Fortæl hvordan Suleimans torturmestre har pint fantomet

Exit
Fantomet er kommet til kræfter og de tager til Malta.

2. del

Johanitterordenens fæstning på Malta er under belejring af Sulimans styrker. Fantomet lægger en plan sammen med Stormesteren, der skal slå Sulimans overlegne styrker tilbage. De ved de måske får forstærkninger den næste morgen, men slet ikke nok.

Opgave
Hvilket budskab sender Stormesteren til Suleimans hærfører.

Exit
Det bliver daggry, og Johanitterordenen gør udfald, i solens første stråler, anført af Fantomet

3. del

Fantomet, Kit og Johanitter riddererne angriber Sulimans hær. Fantomet hugger sig gennem fjendens rækker, de flygter foran ham, tør ikke kæmpe mod ham og hans styrke. Sulimans hærfører mener Allah har vendt sig fra dem, og giver ordrer til tilbagetrækning fra Malta.

Opgave
Hvordan slår Fantomet Suleimans hær med frygt.

Exit
Kit ser de tyrkiske skibe sejle bort.

Striden på Malta

Europa var truet af Suleimans horder. Johanitterordenens fæstning på Malta, det sidste bolværk, var under belejring. Deres helt, det 1. Fantomet, var faldet i kløerne på Suleiman, ottomannernes hersker og var lænket på Suleimans borg. Kit måtte redde sin fader før han døde i fangenskab...

1. del

Kits besværlige og farefulde færd ind i Sulimans vældige fæstning. Han befrier Fantomet fra en langsom og pinefuld død. De får det til at se ud som om Fantomet er død og flygter uden at blive opdaget.

Opgave
Fortæl hvordan de får det til at ligne at Fantomet er død.

Exit
Fantomet er kommet til kræfter og de tager til Malta.

2. del

Johanitterordenens fæstning på Malta er under belejring af Sulimans styrker. Fantomet lægger en plan sammen med Stormesteren, der skal slå Sulimans overlegne styrker tilbage. De ved de måske får forstærkninger den næste morgen, men slet ikke nok.

Opgave
Hold brandtalen, der fjerner frygten for det forestående angreb blandt Johanitterordnens riddere.

Exit
Det bliver daggry, og Johanitterordenen gør udfald, i solens første stråler, anført af Fantomet

3. del

Fantomet, Kit og Johanitter riddererne angriber Sulimans hær. Fantomet hugger sig gennem fjendens rækker, de flygter foran ham, tør ikke kæmpe mod ham og hans styrke. Sulimans hærfører mener Allah har vendt sig fra dem, og giver ordrer til tilbagetrækning fra Malta.

Opgave
Fortæl hvordan det er for Kit at kæmpe side om side med Fantomet, Hævneren, sin Far

Exit
Kit ser de tyrkiske skibe sejle bort.

Striden på Malta
Singh

Striden på Malta
Døden

Striden på Malta

Europa var truet af Suleimans horder. Johanitterordenens fæstning på Malta, det sidste bolværk, var under belejring. Deres helt, det 1. Fantomet, var faldet i kløerne på Suleiman, ottomannernes hersker og var lænket på Suleimans borg. Kit måtte redde sin fader før han døde i fangenskab...

1. del

Kits besværlige og farefulde færd ind i Sulimans vældige fæstning. Han befrier Fantomet fra en langsom og pinefuld død. De får det til at se ud som om Fantomet er død og flygter uden at blive opdaget.

Opgave
Fortæl om velstanden i Suleimans stad og hvorfor Suleimans rige er så rigt.

Exit
Fantomet er kommet til kræfter og de tager til Malta.

2. del

Johanitterordenens fæstning på Malta er under belejring af Sulimans styrker. Fantomet lægger en plan sammen med Stormesteren, der skal slå Sulimans overlegne styrker tilbage. De ved de måske får forstærkninger den næste morgen, men slet ikke nok.

Opgave
Beskriv håbløsheden i Johanitterordenens fæstning.

Exit
Det bliver daggry, og Johanitterordenen gør udfald, i solens første stråler, anført af Fantomet

3. del

Fantomet, Kit og Johanitter ridderne angriber Sulimans hær. Fantomet hugger sig gennem fjendens rækker, de flygter foran ham, tør ikke kæmpe mod ham og hans styrke. Sulimans hærfører mener Allah har vendt sig fra dem, og giver ordrer til tilbagetrækning fra Malta.

Opgave
Beskriv Suleimans tanker før han giver ordre til tilbagetrækning.

Exit
Kit ser de tyrkiske skibe sejle bort.

Striden på Malta

Europa var truet af Suleimans horder. Johanitterordenens fæstning på Malta, det sidste bolværk, var under belejring. Deres helt, det 1. Fantomet, var faldet i kløerne på Suleiman, ottomannernes hersker og var lænket på Suleimans borg. Kit måtte redde sin fader før han døde i fangenskab...

1. del

Kits besværlige og farefulde færd ind i Sulimans vældige fæstning. Han befrier Fantomet fra en langsom og pinefuld død. De får det til at se ud som om Fantomet er død og flygter uden at blive opdaget.

Exit
Fantomet er kommet til kræfter og de tager til Malta.

2. del

Johanitterordenens fæstning på Malta er under belejring af Sulimans styrker. Fantomet lægger en plan sammen med Stormesteren, der skal slå Sulimans overlegne styrker tilbage. De ved de måske får forstærkninger den næste morgen, men slet ikke nok.

Exit
Det bliver daggry, og Johanitterordenen gør udfald, i solens første stråler, anført af Fantomet

3. del

Fantomet, Kit og Johanitter ridderne angriber Sulimans hær. Fantomet hugger sig gennem fjendens rækker, de flygter foran ham, tør ikke kæmpe mod ham og hans styrke. Sulimans hærfører mener Allah har vendt sig fra dem, og giver ordrer til tilbagetrækning fra Malta.

Exit
Kit ser de tyrkiske skibe sejle bort.

Opgave
Beskriv grusomheden i fangekældrerne og undertrykkelsen i Suleimans rige.

Opgave
Hvad er Fantomets og Johanitterordnens plan?

Opgave
Beskriv hvordan Fantomet får sit bliver dødeligt såret.

Ch'gaan Spilleder

1. del - Truslen

Fantomet: *Fantomet overfaldes*

Kit: *Beskriv forbandelsen*

Singh: *Beskriv Ch'gaans magt*

Døden: *Hvad kræver Ch'gaan?*

2. del - Mareridtet

Fantomet: *Kamp mod Devil*

Kit: *Hvad siger Jungletrommerne*

Singh: *Fantomet jages*

Døden: *Kannibaler*

3. del - Ud af drømmen

Fantomet: *Sige "Jeg er Ånden der vandrer, manden der ikke kan dø, det er ikke i dag jeg overvindes"*

Kit: *Beskriv Ch'gaans Frygt*

Singh: *Fantomets hævntørst*

Døden: *Beskriv Fantomets berettigede vrede*

Ch'gaan

Kit, lad mig fortælle dig om mødet med Ch'gaan, en af junglens største troldkarle.I følge min forfaders krønike, det 14. Fantomet, burde han have været død for over 200 år siden. Jeg havde aldrig drømt om at skulle stå overfor en så mægtig troldkarl. Men lad mig fortælle historien fra begyndelsen...

Del 1

Alle stammerne er i oprør. Truslen er Ch'gaan, junglens mægtigste troldkarl, som har nedkaldt en frygtelig forbandelse over dem. Fantomet rejser rundt mellem stammerne for at finde ud af hvor han er. Da natten falder på mødes de i en klippegrotte.
Exit: *Fantomet møder Ch'gaan i klippegrotten.*

Del 2

Ch'gaan flygter, og efterlader Fantomet fortryllet. Verden er nu imod ham, alt er omvendt, og han oplever hvordan det ville være hvis det onde fik overtaget.
Exit: *Fantomet finder deres hus (træslottet) brændt ned. Fantomet finder Diana og børnenes grave.*

Del 3

Det nedbrudte Fantomet hører Ch'gaans latter og hån. Han får nok. Han bryder Ch'gaans magt og overvinder ham.
Exit: *Fantomet kommer hjem til kraniegrotten og sætter sig på stentronen foran sine forfædre.*

Forfatterens outro

Ch'gaan en gammel fjende. Flere Fantomer har kæmpet mod ham og vundet. Alligevel er han der stadig. Han må have snydt døden for at kunne vende tilbage igen og igen. Så galt kunne det gå, Fantomet kunne miste alt, men ville stadig være Hævneren, Fantomet, Ånden der Vandrer, manden der ikke kan dø. Dette kan ikke tages fra ham.

Er det hans essens? Og hvordan overvandt han egenlig Ch'gaan? Hvad gav han styrken? Hævntørst, vrede, frustration eller beslutsomhed? Er han så vigtig for Junglens folk, at det, uden ham, ville ende med barbari, kannibalisme endda? Men hvad er prisen for at skabe orden og tryghed i Junglen? Er det hans liv, hans familie, hans sønner der betaler prisen?

Diana Spilleder

1. del - Den uskyldige tid
Fantomet: *Christopher Walkers tanker om Diana*
Kit: *Beskriv det første kys*
Singh: *Beskriv Dianas tanker om Christopher Walker.*
Døden: *Beskriv Fantomets tanker om Diana*

2. del - Problemerne
Fantomet: *Beskriv Christopher Walkers savn.*
Kit: *Beskriv Dianas frustration over forholdet.*
Singh: *Fortæl hvorfor Christopher Walker ikke kan afsløre at han er Fantomet*
Døden: *Hvordan bliver Diana kidnappet*

3. del - Befrielsen
Fantomet: *Forklar hvorfor Diana er kidnappet.*
Kit:*Beskriv befrielsen gennem Dianas øjne.*
Singh: *Beskriv hvordan Fantomet har svært ved at styre sin vrede.*
Døden: *Beskriv Fantomet som overlegen og frygtløs*

Diana

Kit, lad mig fortælle dig om kærligheden. Jeg var i New York som præsident Luagas bodyguard. Luaga var til FN-konference og frygtede et attentat fra General Bababu. Det var her jeg mødte hende, Diana. Hun arbejdede for FN og vores første møde slog gnister...

Del 1

Christopher Walker alias Fantomet inviterer Diana Palmer på en date. Det går godt, de falder for hinanden. Konferencen slutter. Fantomet skal tilbage til Bengali.

Exit: *Afsked i lufthavnen. De siger de tre magiske ord.*

Del 2

Der er langt til Junglen. Diana ved ikke at Christopher Walker er Fantomet. Han vover ikke at afsløre Familiehemmeligheden. Kærligheden er truet. Diana tager til Bengali i forbindelse med FN-arbejde. Beskeden om hendes ankomst når ikke Fantomet.
Exit: *Diana Kidnappes af General Bababu.*

Del 3

Fantomet opdager at Diana er i landet og er blevet kidnappet. Fantomet kommer Diana til undsætning. De flygter ud i Junglen.

Exit: *Fantomet afslører sin identitet; at han er Christopher Walker - manden hun elsker.*

Forfatterens outro

Det normale liv er ikke for Fantomet. Men hvad er det, han mister i forhold til, hvad han godt kan få? Kærligheden har alle Fantomer fundet, ro og familieliv er der ikke meget af, men lykke er der plads til. Men Fantomet er ikke den eneste, der giver afkald på sikkerhed, tryghed og det konforme liv. Der skal også være nogen, der skaber tryghed for andre, nogen der ofrer sig for de andre, ellers kan ingen leve i tryghed. Er det virkelig sådan? Skal der være dem, der ofrer sig for de andre? Kan det ikke gøres uden et offer. Hvorfor skal det være så kompromisløst? Han er en ener, andre kan ikke påtage sig hans opgave, hans byrde, kun han kan. Men hvilket liv er det hans hustruer bydes? Et liv i Kraniegrotten fjernt fra alt de kender, mens han er væk det meste af tiden, og de frygter for hans liv? De var alle specielle kvinder, Fantomet tvang dem ikke, de valgte det selv. Det var heller ikke alle, der blev i Junglen. Nogen tog hjem til familien, hvor Fantomet tit besøgte dem.
De forstod alle vigtigheden af Fantomets hverv.

Den Røde Stav

Spilleder

1. del - Udfordringen

Fantomet: *Beskriv menigmands elendighed i Sanloi.*
Kit: *Beskriv hvordan Fantomet overvinder Sorte Bart ved list*
Singh: *Beskriv piraternes hån og latterliggørelse af denne kostumeklædte mand.*
Døden: *Beskriv Knusers forbavselse og respekt overfor Fantomet da han overvindes.*

2. del - Duellen

Fantomet: *Beskriv dronningen af Navarras skønhed*
Kit: *Fortæl hvordan Rødskæg håner Fantomet under kampen*
Singh: *Få Fantomets sejr til at ligne et tilfælde.*
Døden: *Beskriv beundrende Fantomets kamp set fra dronningens synspunkt.*

3. del - Junglepatruljen

Fantomet: *Beskriv brylluppet i kraniegrotten.*
Kit: *Beskriv Fantomets tanker om hvorvidt han kan stole på piratemes ord.*
Singh: *Få piraterne til at fremstå ærefulde.*
Døden: *Beskriv hvordan Fantomets adfærd og udstråling skaber ro.*

Junglepatruljen

Kit, lad mig fortælle dig om Junglepatruljens start. På det sjette Fantoms tid havde piraterne i Sanloi længe terroriseret det omkringliggende farvand. De blev anført af en grusom og mægtig pirat, Rødskæg. Den som kunne overvinde Rødskæg i duel, ville blive piraternes nye leder...

Del 1

Fantomet kommer til Sanloi. Han kæmper sig selv til rødskægs hovedkvarter. For at få lov til at kæmpe mod rødskæg skal han overvinde Rødskægs tre løjtnanter: Sorte Bart med dobbeltbladet økse, Salla, en mester med sabel og Knuser, der kæmper med de bare næver.
Exit: *Fantomet har overvundet dem alle uden at såre dem.*

Del 2

Fantomet og Rødskæg duellerer med Sabel og kniv. Kampen varer flere timer og går gennem gader og stræder og ender på Rødskægs flagskib. På skibet holdes dronningen af Navarra fanget. Hendes skønhed distraherer Fantomet.
Exit: *Fantomet overvinder Rødskæg, og Rødskæg sværger troskab.*

Del 3

Fantomet opretter Junglepatruljen med Rødskægs hundrede mest loyale mænd. Der opstår tumult da han forbyder sørøveri.

Exit: *Fantomet og dronningen af Navarra bliver gift i Kraniegrotten.*

Outro

Fantomet oprettede JunglePatruljen med 100 pirater. Han vendte dem fra deres nedrige og forbrydersike hverv til et godt og vigtigt liv. Han gav dem en ny chance, og de tog den. Han vendte dem fra det onde til det gode. Men han tog kun 100 ud af 400. Han tog dem Rødskæg og hans tre nærmeste fandt mest loyale. Mange af de der ikke blev valgt ville ikke acceptere at opgive sørøveriet, men alle de 100 accepterede det. Var det deres loyalitet overfor Rødskæg, eller deres respekt for Fantomet, at de anede en ny chance der gjorde at de valgte det gode? De holdt i hvert fald deres ord, men det var et ord de havde afgivet som pirater, hvad vægt har det når man ikke længere er pirat? Kan man stole på pirater? Åbenbart nogen af dem. Kan Fantomet se det gode i folk, også i dem der er forbrydere? Han er ikke blind af had til pirater til trods for at pirater dræbte hans forfader, og ofte er hans bane. Men snød han dem ikke, eller var det i orden hvad han gjorde? Er der nogen ting Fantomet gerne må i den gode sags tjeneste?

Junglepatruljen

Spilleder

Den Røde Stav

Min gamle ven Tzu Hwan havde hidkaldt mig. Han frygtede for sin datters liv. Triaden, Den Røde Stav, holdt Shanghai i et jerngreb. Da jeg kom dertil var Tzu Hwan sporløst forsvundet. Jeg måtte finde ham og redde min ven...

1. del - Eftersøgning

Fantomet: *Hvad fører Fantomet til Den Drømmende Drage*
Kit: *Hvorfor hjælper kvinden ham?*
Singh: *Hvem overfalder Fantomet*
Døden: *Hvordan finder Fantomet og kvinden Tzu Hwan.*

2. del - Forræderiet

Fantomet: *Hvordan blev Fantomet forrådt?*
Kit: *Hvordan vil Den Røde Stav dræbe Fantomet.*
Singh: *Hvorfor skyder de ikke bare fantomet*
Døden: *Hvordan fik de det til at se ud som om Tzu Hwan var der?*

3. del - Manden der ikke kan dø

Fantomet: *Hvordan hjælper kvinden ham, og hvorfor?*
Kit: *Hvilke våben bruger lederen mod Fantomet.*
Singh: *Fantomet skal overvinde lederen ved list.*
Døden: *Beskriv frygten hos Den Røde Stavs folk*

Del 1

Fantomets søgen fører ham til opiumshulen Den Drømmende Drage. Her møder han en kvinde, der er i nød og samtidig kan hjælpe ham videre.

Exit: *Fantomet finder frem til det sted Tzu Hwan holdes fanget.*

Del 2

Fantomet føres i et baghold og tages tilfange. Den Røde Stav vil slå Fantomet ihjel. Tzu Hwan var der ikke.

Exit: *Fantomet dræbes*

Del 3

Fantomet døde ikke, men narrede morderne. Fantomet finder deres hovedkvarter ved list. Frygten spreder sig hos Den Røde Stav, da de finder ud af at Fantomet ikke kan dø. Til sidst står han ansigt til ansigt med deres brutale leder...
Exit: *Fantomet overvinder lederen og redder Tzu Hwan*

Forfatterens outro

Baghold og løgne er hverdag for Fantomet. Frygten er et stærkt våben, måske Fantomets stærkeste. Hvordan kan det være at Fantomet har været døden nær så mange gange, men altid klaret sig alligevel. Er han udødelig? Og hvis, har har så svoret et pagt med Døden?

Striden på Malta

Spilleder

1. del - Befrielse

Fantomet: *Fortæl hvordan Suleimans torturmestre har pint fantomet*
Kit: *Fortæl hvordan de får det til at ligne at Fantomet er død.*
Singh: *Fortæl om velstanden i Suleimans stad og hvorfor Suleimans rige er så rigt.*
Døden: *Beskriv grusomheden i fangekældrerne og undertrykkelsen i Suleimans rige.*

2. del - Belejringen

Fantomet: *Hvilket budskab sender Stormesteren til Suleimans hærfører.*
Kit: *Hold brandtalen, der fjerner frygten for det forestående angreb blandt Johanitterordnens riddere.*
Singh: *Beskriv håbløsheden i Johanitterordenens fæstning.*
Døden: *Hvad er Fantomets og Johanitterordnens plan?*

3. del - Slaget

Fantomet: *Hvordan slår Fantomet Suleimans hær med frygt.*
Kit: *Fortæl hvordan det er for Kit at kæmpe side om side med Fantomet, Hævneren, sin Far*
Singh: *Beskriv Suleimans tanker før han giver ordre til tilbagetrækning.*
Døden: *Beskriv hvordan Fantomet bliver dødeligt såret.*

Striden på Malta

Europa var truet af Suleimans horder. Johanitterordenens fæstning på Malta, det sidste bolværk, var under belejring. Deres helt, det 1. Fantomet, var faldet i kløerne på Suleiman, ottomannernes hersker, og var lænket på Suleimans borg. Kit måtte redde sin fader før han døde i fangenskab...

OBS:
Der er en spillederstyret afslutning på historien.
Se nedenfor.

Del 1

Kits besværlige og farefulde færd ind i Sulimans vældige fæstning. Han befrier Fantomet fra en langsom og pinefuld død. De får det til at se ud som om Fantomet er død og flygter uden at blive opdaget.

Exit: *Fantomet er kommet til kræfter og de tager til Malta.*

Del 2

Johanitterordenens fæstning på Malta er under belejring af Sulimans styrker. Fantomet lægger en plan sammen med Stormesteren, der skal slå Sulimans overlegne styrker tilbage. De ved de måske får forstærkninger den næste morgen, men slet ikke nok.
Exit:*Det bliver daggry, og Johanitterordenen gør udfald, i solens første stråler, anført af Fantomet.*

Del 3

Fantomet, Kit og Johanitter-riddererne angriber Sulimans hær. Fantomet hugger sig gennem fjendens rækker, de flygter foran ham, tør ikke kæmpe mod ham og hans styrke. Sulimans hærfører mener Allah har vendt sig fra dem, og giver ordrer til tilbagetrækning fra Malta.
Exit: *Kit ser de tyrkiske skibe sejle bort.*

NB: Spilleder outtro:

Kit og det sårede Fantom drager hjem til Kraniegrotten. Fantomet dør, Kit sværger Eden ved sin faders dødsleje. Få Kit og Fantomet til at spille denne scene. Fantomet overdrager Kit Dødningeringen, og udånder.

Forfatterens outro

Tænk hvis det var derfor ottomanenernes ekspansion blev stoppet. Suleimans imperium brast kort tid efter. Han knækkede det. Ene mand knækkede han Suleiman, og dermed hans rige. Men det kostede ham livet. Store gerninger har store ofre. Fantomets slægt gik videre, det gjorde Suleimans ikke. Kit tog ringen: Dødningeringen. Det 1. Fantom fik den af Parcelsus i 1541, en måned før denne alkymist/læge/mystiker udåndede. Nero fik den smedet da han jagtede udødeligheden. Smedet af mægtige relikvier. Nero gav den bort, da han i sin sindsyge mente, at han var blevet en gud. Han behøvede ikke længere ringen for at være udødelig. Relikvierne stammer fra Kraniehøjen, Golgatha! Det er naglerne der brød Kristi hud, kød og knogler. Dræbte Guds søn!