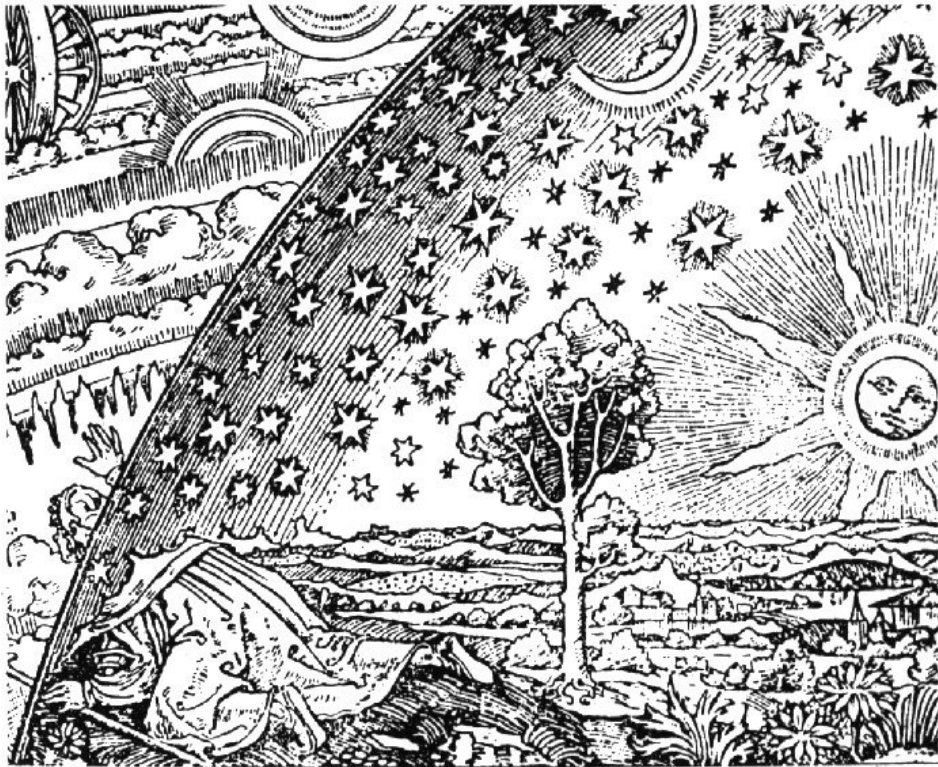


Jesper Stein Sandal

*præsenterer:*

# **Sig Nær er Tiden...**



*et Kult™ scenarie til*

**Fastaval 1998**

## **Velkommen!**

Temaet for Fastaval i 1998 er "Himmel og Helvede", og hvad er da mere nærliggende, end at skrive et Kult scenarie til den lejlighed? Som sagt, så gjort.

I dette scenarie vil jeg forsøge at kaste lys over en helt bestemt sekt eller kults – kald det hvad I vil – plads i forhold til Kult universet. Jeg tænker naturligvis på den, overalt på jorden, populære kristendom.

DU behøver naturligvis ikke som spilleleder i dette scenarie at være mere end blot lettere orienteret om mytologien i Kult, for bare rolig, jeg er ikke selv ekspert på det område... Og reglerne? Nu får vi se. Jeg har ikke noteret noget regelteknisk på spilpersonerne, men er DU af den overbevisning, at et slag eller to med en terning blot er med til at øje spændingen og fornøjelsen, skal du være mere end velkommen. Stats er udeladt både for at undgå forvirrede debutanter og for ikke at tvinge DIG som spilleleder til at bruge terningerne.

Før vi kaster os ud i det det hele drejer sig om, fortællingen, vil jeg blot nævne hvad scenariets vigtigste temaer er. Kan man holde dem for øje, skal det nok gå alt sammen. Det evige tema i Kult er naturligvis Illusionen, og det indgår da også i dette scenarie i rigelig mængde. Det næste tema er lånt fra kristendommen: Synd. Og for at underbygge det særlige flow, der gerne skulle være, er Tiden også et centralt tema eller rettere: redskab. Men mere om det lige om et øjeblik.

Det vil være muligt at hente opdateringer, ekstra spilpersoner, filer etc. via WWW på adressen:  
<http://ip11.dkik.dk/snt>

Har du problemer med scenariet, og har brug for at få afklaret nogle spørgsmål, kan jeg kontaktes på:

43623737 lok. 1714  
eller:  
[sandal@dkik.dk](mailto:sandal@dkik.dk)

## **Scenariet**

Sig Nærmer Tiden... foregår i 1981 et sted dybt inde i de svenske skove. I 1981 betyder det, at man er fuldstændig afskåret fra omverdenen. Der er ingen mobiltelefoner eller GPS-navigatorer og ingen Gore-Tex-tøj eller vandtætte kuppelte. Vores kære små spillere er med andre ord overladt til dem selv, naturen og skæbnen.

De tidlige firsere er desuden valgt, fordi det var et tidspunkt, hvor verden ikke var det bedste sted at være, hvis man altså voksede op som teenager i den vestlige verden.

Baggrunden, for hele den fortælling vi skal til at påbegynde, er en begivenhed, som de fleste af os kender. Der var engang en påske, hvor en ung tømrerlærling blev hængt op på et stort trækors. Nu forholder det sig som bekendt således, at en stor del af verdens befolkning er overbevist om, at denne tømrerlærling var af guddommelig afstamning.

I Kult plejer man jo at sige, at døden bare er begyndelsen, og dertil har vores historie intet at indvende.

Vores verden er en illusion, skabt for at holde os fanget og forhindre os i at være de magtfulde væsner vi i virkeligheden er. De, som lever bag illusionen og holder os fanget, har når de bevæger sig ind i illusionen, givet anledning til myterne om engle, dæmoner og guder.

Kort fortalt er dæmonerne fra "Helvede" på jagt efter dæmonen fra "Himlen" – »Jesus« – som hårdt såret vender tilbage til vores verden – denne gang i skikkelse af en desperat svensk teenager.

Han vil forsøge at benytte Illusionen som en beskyttelse mod overmagten. Alle væsner som befinder sig i Illusionen er nemlig bundet til dens spilleregler. Dæmonerne som er efter ham, ønsker således ikke at

**Kender du intet til Kult universet, vil jeg anbefale, at du kigger forbi på Internettet og læser en lille forklaring, skrevet specielt til dette scenarie:**

**<http://ip11.dkik.dk/snt>**

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

forstyrre Illusionen unødigt. Samtidig ved de, at de må have »Jesus« med tilbage, ud af Illusionen, for at kunne dræbe ham endeligt. Inde i Illusionen ville man kun kunne knuse hans krop, mens sjælen ville leve videre.

### **Metropolis**

I dette scenarie er Metropolis som du vil kende fra andre Kult scenarier, hensat til et gråt, mørkt Jerusalem, der er en blanding af fortidens og nutidens Jerusalem i Israel. Der er ingen rigtige farver kun nuancer af grå med enkelte antydninger af farver. Det eneste farve man vil se, er en sygelig mørkerød farve fra frisk blod (himlen i Metropolis skifter i løbet af scenariet fra sort til denne røde farve).

I Metropolis vil man møde dæmoniske versioner af romerske legionærer. Der vil være trøstesløse, grå murreklamer. Ingen mennesker (udover dem der er knyttet til drømmene) vil være at finde nogen steder. Kun henkastede, groteske lig.

**Metropolis er alle storbyers moder, og er det som ligger "bagved" Illusionen.**

### **Afvikling af scenariet**

Scenariet er bygget op af syv faser eller akter, som jeg har valgt at kalde syv dage. Til hver dag hører en synd og til hver synd hører en spilperson (eller NPC).

Alle dagene vil ikke være lige lange, målt i spiltid, men hvilke der bliver lagt størst vægt på er op til dig og spillerne. Det vil nok være en særdeles god idé, at føle spillerne på tænderne og se, hvor man vil opnå det bedste resultat. Dermed forstået, at hvis en spiller ikke virker "tændt" på at der bliver gjort så meget ud af den dag, der er knyttet til hans spilperson, så lad endelig være. Medmindre du sammen med de øvrige spillere kan bære vægten.

Rækkefølgen af dagene er kun et forslag. Vigtigst af alt, skal "flow'et" bevares. Det kan altså ikke nytte noget at fyre alle guldkornene af i den

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

første halvdel af scenariet. Det er derfor at jeg i det forslag der følger, har valgt at lægge de mest dramatiske og actionfyldte scener til sidst.

Erfaringen viser også, at Kult scenarier, der normalt spilles i connens sene moduler, ofte får et flow blandt spillerne, hvor man i den første tredjedel er meget forsigtige og måske lidt træge. I den anden tredjedel vil spillerne ofte være varmet op, og spille meget indbyrdes, og i den sidste tredjedel, er folk ved at være udmattede, hvorfor lidt action sjældent er af vejen, hvis gejsten skal opretholdes.

De enkelte scener jeg har foreslået, der kan udspille sig hver dag, kan også byttes rundt. Hvis et naturligt oplæg til en scene, der efter planen først skulle dukke op senere, pludselig viser sig, skal du endelig bare slå til og gribe muligheden for at lade den udspille sig med det samme (også selvom det kunne medføre en hurtigere afslutning på spillet). På den måde spares du for arbejdet med at kæde scenariet sammen uden for mange pinlige pauser.

Nu vi taler om pauser. Ofte vil folk gerne i kiosken i løbet af natten, folk skal tisse eller også kan rygerne ikke holde sig. Derfor kan det blive nødvendigt at indlægge én eller flere pauser i løbet af spillet. Den mindst problematiske pause, kan indlægges umiddelbart efter at spillerne er blevet samlet og har fået deres spilpersoner. Når den pause er overstået kan spillet gå i gang. Den næste pause kan lægges efter reklameprincippet (se tv3), dvs. i forbindelse med et klimaks (lige efter, tak!), hvor stemningen er høj, og spillerne ofte vil diskutere spillet i pausen. Lige nøjagtigt hvad der er et klimaks, kan være svært at sige på forhånd, men igen er actionsekvenser gode. Tomrummet efter en hæsblæsende skudduel eller bortmaning af dæmongudens onde tjener, er altid oplagte bud på en "reklamepause". Men alt dette vil du formentlig kunne høre meget mere om, hvis du møder op til "Dag 0" – Fastavals spillederkursus.

## **Spilpersonerne**

Hovedpersonerne i dette scenarie er 4 gamle skole/gymnasiekammerater og to af deres sønner. Det er meget lang tid siden de sidst har mødtes og de har kun haft løs kontakt med hinanden siden gymnasietiden.

Lige lidt kort om hver spilperson, så du er orienteret inden vi går videre med selve historien. Jeg glemmer altid selv at læse de ark med spilpersonerne, som spillerne får, så derfor vil jeg opfordre til at du husker det. Man føler sig særdeles presset, når man finder ud af, at en spiller vifter én om næsen med spilpersonens dybe hemmelighed, og man ingen anelse har om hvad det kan være...

**Björn Andersson:** 39 år, arbejdsløs typograf. Er efter sin fyring sumpet hen og laver stort set intet derhjemme. Det er ikke blevet bedre efter at hans datter (Josefine) forsøgte at begå selvmord for en måned siden. Tværtimod bebrejder konen ham, at han ikke tog sig mere af børnene, når han nu alligevel gik derhjemme.

**Björn bør gives til en forholdsvis stille spiller, der dog ikke må være for uerfaren.**

**Jonas bør gives til en spiller, der er forholdsvis moden og ikke er for stille. Spilleren må meget gerne være en pige.**

**Jonas Andersson:** 15 år, 9. klasse. Søn af Björn og tvillingesøster til Josefine. Har gennem et halvt år haft et intenst seksuelt forhold til hende. Umiddelbart inden hendes selvmordsforsøg havde han haft et skænderi med hende, fordi hun havde haft en dreng på besøg fra hendes klasse.

**Peder kan gives til en spiller, der virker forholdsvis "strategisk" anlagt. Han må gerne have svært ved at håndtere følelser.**

**Peder Loquist:** 40 år, sparekassedirektør. Peder havde en søn (Mikael), der blev stukket ihjel sidste år sammen med en kammerat af en tilfældig narkoman. Men Peders største bekymring er, om nogen skal opdage hans enorme bedrageri og underslæb i banken.

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

**Fredrik kan meget vel gives til gruppens mindst alvorlige spiller. Spilleren må meget gerne være blandt de ældre og af hankøn.**

**Fredrik Skoglund:** 40 år, tv-forhandler. Fredrik blev skilt for et år siden på grund af en hed og endnu ikke afsluttet affære med en kvinde, der tilfældigvis er klasselærer for hans søn. At han gennem det meste af hans ægteskab har haft utallige forhold til kvinder rundt om i byen, er endnu en hemmelighed, som Fredrik holder for sig selv.

**Kenneth kan med fordel gives til en mindre erfaren spiller, der gerne må tale meget, uden at have autoriteten til at være styrende.**

**Kenneth Skoglund:** 15 år, 10. klasse. Søn af Fredrik Skoglund. Tidligere mønsterelev, der efter hans forældres skilsmisse og faderens åbenlyse forhold til hans klasselærerinde, er blevet rodet ud i en del småkriminalitet med et voldeligt overfald som det værste. Hans far ved det ikke endnu. Kenneth har for at kompensere for den splittede familie kastet sig ud i et voldsomt overforbrug, og kriminaliteten finansierer det.

**Tommy Björkman:** 39 år, ejer 4 jagtbutikker. Den praktiske, naturlige leder med købmandstalenter. Og som smadrer alle de kvinder han falder for. Hele 8 gange har politiet været indblandet i sager om vold mod hans kærester, men hver gang har de frafaldet sigtelsen og opgivet sagen (nogle gange på grund af trusler, andre gange på grund af håbløs forelskelse).

**Tommy bør gives til en spiller med autoritet. Det er ikke nok, at han skal elske vold.**

## **Bipersoner**

I dette scenarie optræder der kun to væsentlige bipersoner. I Illusionen har de begge form af to svenske teenagere (ca. 16 år), og det er også således vores spilpersoner møder dem i første omgang. De er i »virkeligheden« begge hvad der i den kristne mytologi svarer til ærkeengle.

**Andreas Marklund:** Fremtræder som en spinkelt bygget teenager, med filipensproblemer. Han er iklædt læderjakke, sort rullekrave sweater og slidte cowboybukser. Virker meget nervøs, men vil gerne snakke. Nogle gange stopper han dog op, som om han er bange for at tale over sig. Det er vigtigt at han kommer til at fremstå som sårbar.

Andreas kan fortælle spillerne, at han bliver jagtet af en bande, fordi han har ydmyget deres leder foran en større forsamling henne i skolen. Han flygtede med banden i hælene på sin knallert og troede han var sluppet fra dem inde i skoven, indtil han løb tør for benzin.

Andreas er i »virkeligheden« en slags ærkeengel, der kæmper sammen med en lille flok imod at mennesket skal udslettes, sådan som mange af dem der lever bag Illusionen ønsker det. Han ønsker måske ikke at spilpersonerne skal »vågne op« fra Illusionen og få muligheden for at genfinde de kræfter som mennesket engang besad. Men han vil gå meget langt for at redde både sig selv og dem. Derfor er det meget muligt, at han vil tage dem med ud af Illusionen og ind i Metropolis.

Hans motiv er dog først og fremmest hans egen overlevelse.

**Bo Nilson:** En høj, muskuløs og meget rolig ung mand med halvlangt lyst hår. Han er iklædt slidte cowboybukser, sort læderjakke og en hvid rullekravesweater. Han taler altid roligt og tydeligt og viser sjældent tegn på ophidselse. I hvert fald i starten af scenariet. Senere bliver hans temperament mere iltet efterhånden som vi nærmer os Langfredag.



## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

Bo er lederen af en knallertbande, "Los Desperados". Den historie der er skabt i Illusionen betyder, at de vil forklare, at det er en bande som hærger en lille provinsby et godt stykke derfra hvor scenariet udspiller sig. Her har Andreas på den lokale ungdomsklub ydmyget Bo foran byens øvrige unge.

Bag Illusionen er Bo ligesom Andreas en slags ærkeengel, men han tjener dem som mener at mennesket skal fortsætte med at leve i Illusionen eller endda tilintetgøres.

**Øvrige:** De øvrige bipersoner er Bo Nilsons håndlangere. De optræder som bandemedlemmer på knallerter med læderjakker, hagekors og hvad der nu skal til. Muligvis er enkelte af dem punkere.

De er temmelig hårdføre og bør spilles som Hells Angels aspiranter, men endelig uden at det kommer til at virke komisk. De er ikke nogen parodi, men tværtimod dødsensfarlige, selvom de kun er 16-17 år. Giv endelig en spilperson et lag tæsk, hvis han synes de er for sjove. Og det må gerne bløde...

## **Dagenes elementer**

Hver dag er beskrevet ved først en beskrivelse af vejr og stemning. Dernæst kommer en beskrivelse af evt. **drømme** som spilpersonerne måtte have. Disse vil normalt være kollektive, det vil sige at alle spilpersonerne drømmer den samme drøm. Drømmene vil normalt være knyttet til dagens synd, projiceret ind i Metropolis' Jerusalem (se dette).

Derefter følger en beskrivelse af dagens **visioner**, som normalt er individuelle. De knytter sig til dagens spilperson og hans synd, og vil i forskellig grad fremprovokere en reaktion. Visionerne kommer i vågen tilstand.

Næste element er dagens **manifestationer**, som er overnaturlige begivenheder, ofte med bibelske referencer. I starten vil

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

manifestationerne være meget diskrete, men senere vil de være knyttet til dages sidste element:

**Action** betegner scener, hvor tempoet er højt, eller hvor risikoen for at dø er højere end normalt. Action vil normalt også dække over konfrontationer med Bo Nilson og hans bande, da det her vil være klogt for spilpersonerne at være på vagt.

## **1. Dag - Gerrighed**

På den første dag, vil spilpersonernes mareridt begynde. De møder Andreas Marklund, som beder om deres beskyttelse, og de prøver for første gang kræfter med Bo Nilsons bande.

*Lørdag: Peder Loquist*

### **Drømme:**

Der er ingen drømme tilknyttet denne dag.

### **Visioner:**

*Direktørens fald:* når aftenen falder på, og spilpersonerne sidder og snakker (evt. omkring bålet), får sparekassedirektør Loquist scenariets første vision. Den kommer pludseligt uden forvarsel. Loquist sidder og falder i staver et kort øjeblik, hvorefter han får en fornemmelse af at der er noget galt.

I korte glimt ser han hvordan politiet stormer hans kontor. De bærer kasser med papirer ud. Fjerner hele arkivskabe. Hans kone er knust. Han hører en stemme på engelsk med udpræget fransk accent fortælle, at hans bankkonto i Liechtenstein er spærret. Han ser pressen. Hans advokat i et hav af blitzende fotografer. Han ser hvordan huset forfalder. Volvoen skrottes. Svømmepølsens vand fyldes stille med en regn af tung, grå aske.

### **Manifestationer:**

På denne dag er der ingen manifestationer (medmindre du vælger at lade overnaturlige elementer spille ind fra starten).

### **Action:**

*Anslag (forslag):* lad scenariet begynde med det spil-personerne er kommet for: jagten. Giv dem en elg de kan sigte på gennem deres schweiziske kikkertsigte. Lad dem musestille snige sig nærmere på byttet for at få en bedre skudvinkel. Lad dem have aftrækkeren presset halvt ind og lad deres åndedræt være tilbageholdt. Derefter kan filmen knække.

## Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998

Elgen bliver forskrækket og sætter i løb. Andreas løber ind i synsfeltet og falder om. Når spilpersonerne er henne ved ham, vil de høre den første motorstøj mellem træerne. De har lidt tid til at nå væk og evt. fra et mere sikkert sted, se hvorledes et dusin unge mænd i læderjakker, halvlangt hår og smøger i kæften, kommer kørende på en dyreveksel.

Ser de spilpersonerne? Får de øje på Andreas? Hvad der end sker, vil det enten ende i en jagt eller et bluff nummer. Resultat: hårdt presset slipper spilpersonerne væk med Andreas.

Det er meget muligt at spilpersonen med fingeren på aftrækkeren har trykket af ren overraskelse. Lad dem i så fald endelig tro de har ramt ham. Måske har de? Det er op til dig. Det kan evt. være en effekt der får dem til at tage bedre imod ham hvis han er såret (strejfet – en .357 slår meget hårdt)

## 2. Dag - Utugt

*Palmesøndag: Fredrik Skoglund*

### Drømme:

*Den Babylonske Skøge:* Du (*henvendt til alle spillerne*) står på varm asfaltvej. Det er en smal vej klemmt inde mellem høje, grå bygninger med gabende tomme, sorte vindueshuller. Du mærker noget fugtigt sive mellem dine tæer. Du har bare fødder. Du er nøgen.

Du står nøgen på en åben plads, mens flager af mørkerød aske hvirvler hidsigt forbi som en snestorm. Silhuetten af en kvinde tegner sig foran dig. I hånden holder hun en lænke.

Du ligger nøgen i en brønd med en lænke om halsen. Højt over dig kan du se lyset fra brøndens åbning. En nøgen kvinde læner sig ind over dig og rykker i lænken. (*de vågner*)

### Visioner:

*Den søde smerte:* I løbet af dagen får Fredrik denne vision. Den kommer på et tidspunkt hvor han er alene. Den starter som et sug i underlivet. Dernæst kommer der i glimt, billeder af kopulerende par. Disse billeder bliver mere og mere intense, indtil han falder om. Han ser sig selv falde. Nøgen. Han falder ned i et hav af nøgne kvinder, der griber efter ham. De famler overalt på hans krop. Han opdager at de alle har hans ekskones ansigt. De begynder at flå i ham. River ham med lange,

På den anden dag får spilpersonerne mulighed for et kort pusterum, hvor der igen er mulighed for at finde ud af lidt mere om hinanden. Indtil idyllen smadres af Bos bande, der ikke har opgivet deres jagt.

## Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998

snoede negle. Blodet flyder. Smerten vokser, er behagelig indtil smertetærskelen overskrides og han glider ind i bevidstløsheden.

De andre finder ham senere liggende forrevet i et tjørnekrat, bevidstløs. Han kan dog hurtigt vækkes og er ikke kommet noget alvorligt til.

### Manifestationer:

*Og det blev nat:* en mulighed for en manifestation i dag, er at lade natten komme pludseligt og uden varsel. Lad der simpelthen opstå et "hul" i spilpersonernes dag.

*Lederen viser sig:* lad evt. Bo dukke op på et tidspunkt, hvor spilpersonerne bliver jagtet af hans bande. Det vil sige, at de pludselig får øje på ham et stykke længere fremme eller på en bakkeskråning få meter over dem. Lad ham blot betragte dem iskoldt og roligt. Med lidt held stikker de halen mellem benene. Hvis ikke, vil banden dukke op og true med at omringe dem (men de skal helst ikke fanges endnu).

### Action:

*Flugten ud af skoven:* der er en temmelig stor sandsynlighed for at spilpersonerne vil forsøge at komme ud af skoven og til den nærmeste by.

Spilpersonerne vil formentlig forsøge at slippe væk i bil. Men vejene er dårlige hulveje, og sigtbarheden er meget ringe.

Resultatet bliver, at spilpersonerne kører galt og kommer gerne lettere til skade. Næppe er de kravlet ud af den totalskadede bil, før de kan høre støj fra knallerter i nærheden og se lygternes lysprikker danse mellem træerne i nærheden. Hvis du har lyst er det nu blevet tid til endnu en jagt, blot er spilpersonerne værre stillet end før.

**Sigtbarheden er dårlig enten fordi det er mørkt eller fordi det er tåge. Evt. kan du lade mørket falde pludseligt på.**

**Bemærk:  
Denne scene kan  
opstå allerede den  
første dag!**

### **3. Dag - Dovenskab**

*Mandag: Björn Andersson*

**Drømme:**

*Fortabelse:* Du ligger i en hængekøje og vugger blidt i den svale skygge under to solide birketræer. Det er sommer. Fuglene springer muntert omkring i trætoppene.

Det bliver mørkere. himlen er ved at blive overskyet. Bladene begynder at falde af træerne. Himlen er nu helt sort. Det begynder at sne.

*Beskriv hvordan tiden går. Han bliver liggende i sin hængekøje, mens verdenen forfalder omkring ham: fuglene dør; træerne rådner. Til sidst braser hængekøjen sammen og han lander på jorden, hvorefter spilpersonerne vågner.*

**Visioner:**

*Stilstand:* I løbet af dagen (muligvis i forbindelse med en af dagens actionsekvenser) vil Björn begynde at se alting omkring sig foregå i et hurtigere tempo end han kan følge med i. Han prøver men kan ikke. Det er som om han er bedøvet og ser verden gennem en rus.

Pludselig vil han se sin datter forsøge at begå selvmord flere gange, og hver gang bevæger han sig for langsomt til at forhindre det. Lad hende f.eks. hænge sig i et træ, skyde sig med hans haglgevær, sætte ild på sig selv og til sidst drukne sig i en nærliggende skovsø. Lad så de øvrige spilpersoner finde Björn flyde bevidstløs rundt i denne sø.

**Manifestationer:**

*Syv brød og syv fisk:* Spilpersonernes proviant består af dåsemad og frysetørrede retter. Mest fordi de havde regnet med at kunne fange/skyde frisk fisk/kød. Alligevel lykkes det for Andreas at tilberede dem et næsten overdådigt måltid af næsten ingenting.

På den 3. dag sker der meget lidt. Faktisk må spilpersonerne gerne blive lidt "dvaske". Lad dem nyde naturen og den pressede situation.

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

*Genezerat Sø:* Hvis spilpersonerne prøver at forsætte deres oprindelige gøremål, nemlig at være på elgjagt, finder de hurtigt ud af, at der tilsyneladende ikke er nogen elge i nærheden. Andreas tilbyder at hjælpe som tak for at de reddede ham, og fører dem hurtigt til en lille flok.

### **Action:**

*Hvis spilpersonerne forsøger at komme væk fra skoven, se 2. dag. Hvis det er deres andet forsøg, så lad dem gå i ring indtil de bliver trætte af det. Alternativt, kan du lade Bos bande drive dem tilbage til udgangspunktet.*

## **4. Dag - Frådseri**

*Tirsdag: Kenneth Skoglund*

### **Drømme:**

*Den rige købmand:* Du står på en mørk, storbykirkegård, der flyder med gammelt skrammel. Du står foran en gravsten. Du prøver at læse inskriptionen, da du forstyrres af en mand med en kærre. Kærren er fyldt med varer. Du tager din pung frem og giver købmanden en håndfuld mønter. Samtidig dukker to nye købmænd op med hver deres kærre, den ene med mere kostelige varer end den anden. Du famler efter flere penge. Du ser at du har tabt nogle mønter på graven. Da du samler dem op, læser du inskriptionen på gravstenen. *(de vågner, Kenneth står midt i lejren og tager sig til hovedet)*

Den 4. dag er kort, men våd. Presset på spilpersonerne vokser, da banden finder dem, og lægger en ring omkring deres lejr.

## Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998

### Visioner:

Det er meget vanskeligt at lave en konkret vision, der knytter sig til dagens synd, men hvis din tidsplan ser fin ud, skal du være velkommen til at konstruere én. Jeg har valgt at lade være, for at scenariet kan »komme videre«. Stikordene til en vision kunne være, at den omhandlede Kenneths tyverier eller hans forbrug. Blot skal man være forsigtig ikke at blande det med Grådighed.

### Manifestationer:

*Syndflod:* I dag begynder det at regne lige fra morgen-stunden. Regnen står ned i tove lige til solnedgang. Alt bliver gennemblødt, mudret og vådt.

### Action:

*Belejrning:* Bos bande har fundet spilpersonernes lejr og lagt en ring omkring den. De vil muligvis forsøge at angribe, men ikke helhjertet (og spilpersonerne kan forsvare den). Skulle spilpersonerne have betænkeligheder ved at skyde på dem, så lad dem forstå at det er alvor ved at presse dem så meget, at de bliver nødt til at skyde.

## 5. Dag - Misundelse

På den 5. dag fastholdes presset på spilpersonerne, og deres individuelle problemer og hemmeligheder vil komme tydeligere til orde.

*Onsdag: Jonas Andersson*

### Drømme:

*Lille spejl...:* Du står på en lille plads, klemmt inde mellem høje betonmure. Omkring dig er alting sløret og gråt. Du står og stirrer ned i en brønd for at fange et glimt af dit eget spejlbillede, men vandet viser kun en grumset, grå himmel.



## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

Der er mørkt omkring dig. Langsomt vender dine øjne sig til mørket og du begynder at kunne skelne konturer. Pludselig tændes et lys og du kan se, at du står i en stor sal, med spejle overalt. Men deres spejlbilleder viser dig som grim og ond. Fortvivlet slår du løs på dem, så de knuses og dine hænder skæres til blods af skårene. De tusindvis af spejle i salen splintres og synes at skrike. Hvert et skår fra de knuste spejle, er selv små spejle, der hver især viser et endnu mere forvredet billede af dig. (*de vågner*)

### **Visioner:**

*Kødets forbandelse:* Jonas får et pludseligt blackout, hvor han genoplever den dag, hvor Josefine forsøgte at begå selvmord. Han ser, at det var efter at han havde skældt hende ud, fordi hun havde besøg af en dreng fra hendes klasse, at hun blev bange og senere forsøgte at dræbe sig selv.

*Tvillingerne:* Kort efter at Jonas har haft sin vision, får Björn en vision, hvor han i korte glimt får afsløret, hvad hans børn har lavet, og han får også at se, at Jonas' jalousi fik Josefine til at forsøge at begå selvmord.

### **Manifestationer:**

*Josefines Lig:* På et tidspunkt vil de finde Josefines lig. Det kan f.eks. være, at *King* (Tommys hund) finder hende. Hun er meget slemt tilredt og næsten ikke til at genkende, men der er ingen tvivl om at det *er* hende.

*Figentræet I:* På et tidspunkt, hvor der evt. er lidt stille, får Andreas lyst til æbler, fordi han ser et vildt æbletræ. Træet bærer selvfølgelig ingen frugter fordi det er forår. Andreas bliver vred og skælder træet ud (det er første gang de ser ham blive vred).

**Action:**

*Belejringen fortsætter:* Bos bande fastholder den "belejring" af området, som den indledte dagen i forvejen. Et par skudvekslinger kan næppe undgås.

## **6. Dag - Vrede**

Nu begynder scenariet at nærme sig sin afslutning. Spilpersonerne bliver drevet nærmere vanviddet, indtil de kastes ind i Metropolis' håbløshed.

*Skærtorsdag: Tommy Björkman*

**Drømme:**

*Blod, død og ødelæggelse:* Du løber gennem den smalle gade, frem mod dine fjender. Du brøler og svinger dit sværd ned over deres kroppe. Du står midt i slaget. Hugger til højre og venstre. Blodet fosser fra dine egne sår, men du får nye kræfter hver gang en af dine fjender segner. Du mærker pludselig en brændende smerte i siden. Du taber dit sværd, vender dig og ser en lille legionær stå med et spyd, der drypper med dit blod.

*(de vågner)*

**Visioner:**

*Genmæle:* Tommy vil se ansigterne på Bos bandemedlemmer, som ansigterne på hans tidligere kærester, som han har været voldelig overfor. De vil hvæse af ham og tæve løs på ham.

**Manifestationer:**

*Figen træet II:* Om morgenen vågner spilpersonerne og ser det æbletræ Andreas skældte ud dagen før, brænde med meterhøje flammer.

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

*Er der en Judas til stede?:* Bo kan se, at han kan spare sig for en masse besvær, hvis han kan få bare én af spilpersonerne over på hans side. Vælg derfor den mest vaklende, intrigeglade, judasspiller og lad Bo prøve at lokke ham. Han tilbyder en belønning, der umiddelbart passer lige netop til spilpersonens behov, hvad enten det er penge, kvinder eller syndsforladelse. Til gengæld skal spilpersonen falde Andreas i ryggen.

Bo kan vælge at manifestere sig som en overnaturlig skikkelse eller en stemme, men vil for det meste foretrække sin "Bo" form.

### **Action:**

*Stormen:* Ved middagstid beslutter Bos bande sig for at storme lejren. Det foregår til fods og på knallert, med cykelkæder og lette håndvåben. Det hele skulle meget gerne resultere i et langt, blodigt slag, der varer hele eftermiddagen. Når mørket falder på, fortsætter løjerne men...

*Metropolis:* Da solen går ned, efterlader den himlen i en syg, mørkerød farve. Skoven forandrer sig og bliver til Metropolis. Her forsætter slaget. Bos bande ligner nu dæmoniske, romerske legionærer, men spilpersonerne ligner sig selv, og de har deres evt. våben med. Dog vil det på nuværende tidspunkt begynde at se småt ud med ammunitionen.

Lad slaget bølge frem og tilbage indtil spilpersonerne bliver trætte. Det vil da være muligt for dem at skjule sig i en bygning. Men Andreas forsvinder.

## **7. Dag - Hovmod**

*Langfredag: Andreas Marklund*

### **Drømme:**

I Metropolis er der ingen drømme...

### **Visioner:**

Visionerne er her en del af virkeligheden, hvilket dog kun betyder at de er hyppigere. Der er dog ingen konkrete visioner, der *skal* bruges i dag, så det er kun, hvad du mener der skal til for at krydre dagen.

### **Action:**

*Golgata:* Når spilpersonerne vågner denne dag, er de stadig i Metropolis. Det første der møder dem, når de bevæger sig væk fra der hvor de enten lagde sig til ro, eller segnede af træthed dagen før, er synet af en stor plads i byen, med en lille bakke midt på. Her er der rejst et trækors, hvor Andreas hænger med tornekrone. Pladsen omkring bakken er fyldt med "legionærer".

*Skæbnespyddet:* En lille legionær vil træde op ad højen, bevæbnet med et lille spyd. Samtidig vil et eller andet – f.eks. en lille pige – forsøge at lokke spilpersonerne væk fra pladsen. Det er vigtigt, at spilpersonerne nu har i hvert fald én riffel der virker og én patron. Det er tydeligt, at legionæren med spyddet har til sinds at dræbe Andreas. Gennem kikkertsigtet på riflen kan man se, hvorledes ansigtet på legionæren skifter mellem historiske skikkelser: Napoleon, en romersk kejsler, Hitler og til sidst Bo.

Spilpersonerne kan vælge mellem at følge den lille pige, overvære Andreas' henrettelse eller skyde på legionæren.

Scenariet slutter med en korsfæstelse. Et magisk spyd dukker op igen, og spilpersonerne får muligheden for at ofre sig for at gøre verden til et bedre(?) sted at leve...

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

Den lille pige vil føre dem ind i en mørk port, hvor de vil føle at de falder, indtil de vågner i den forulykkede Land Rover tilbage i skoven (Bos bande og Andreas er væk). Slut.

Hvis de vælger at overvære Andreas' henrettelse, vil de se ham lide på korset, indtil legionæren stikker spyddet i ham. Spilpersonerne er nu fanget i Metropolis...

Vælger de at skyde legionæren, vil det, alt afhængig af dit humør, formentlig lykkes. De *kan* dræbe legionæren med deres projektil, det er kun et spørgsmål om at ramme. Når de har skudt ham, vil legionærene på pladsen kaste sig over dem og gøre kort proces. Slut (spilpersonerne vil blive reinkarneret i Illusionen, der vil begynde at svækkes og flere og flere vil "vågne").

## **Flow**

For at få scenariet til at glide efter hensigten, er det vigtigt at få det rigtige »flow«. Det vil sige, at timingen i scenariet skal være således, at spillerne fastholdes hele tiden, og at centrale, krævende scener optræder, når spillerne er mest opmærksomme og oplagte.

Din rolle som spilleleder er meget central i den henseende. Du skal være igangsætter, fortæller, ordstyrer, dommer og medspiller på én gang. Men skal scenariet virke, må spillerne selv få lov til at udvise initiativ. Derfor skal de opmuntres og inspireres til rollespil med hinanden. Kommer det først til at fungere, er selve scenarieteksten ikke længere vigtig. Har spillerne først forstået hvad det handler om, kan de selv styre spillet. Og det skal de have lov til.

Blot skal du som spilleleder huske at opfylde én meget vigtig funktion. Du skal »optimere« spillet. Det vil sige, at du kan fungere som »klipper«. Kan du udfylde den rolle, er der ingen grænser for hvor godt et spil I kan få til at køre - uanset hvor tåbeligt et scenarie jeg måtte have skrevet.

## Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998

Derfor vil jeg slutte dette afsnit med at gentage »de 3 T'er«, som jeg har brugt i tidligere scenarier: *Timing*, *Timing* og *Timing*.

### Bemærkninger

Du tænker måske: minder en del af det ikke om f.eks. »Seven«? Og jo, men det skyldes kun, at symbolikken, der bruges i filmen, er så kraftig og fascinerende, at den er som skabt til Kult universet. Og da synd er kristendommens måske største tema, er det vel også meget nærliggende at arbejde med disse klassiske syv dødssynder fra det gamle testamente.

Derfor er det også vigtigt, at der netop i scenariet lægges stor vægt på, når spilpersonerne konfronteres med deres synd. Det vigtige er spilpersonernes udvikling og erkendelse. Også selvom anger måtte føre til vanvid, selvmord eller døden i Metropolis. For kun gennem erkendelse af deres synder kan spilpersonerne nå frem til at erkende virkeligheden og derefter handle.

De næste afsnit kræver en hvis forståelse for Kult universet og dets termer. Derfor vil jeg endnu en gang anbefale, hvis du ikke har læst grundbogen, at besøge scenariets hjemmeside, hvor du kan læse en introduktion til Kult:

<http://ip11.dkik.dk/snt>

Scenariets titel hentyder til to ting. For det første er Illusionen som bekendt begyndt at være mindre stabil siden Demiurgens forsvinden. Og i Metropolis tilspidises magtkampen dag for dag. Dermed kan titlen hentyde til en slags dommedags- eller ragnaroks profeti.

For det andet kan titlen hentyde til, at spilpersonerne måske ikke har langt igen. Enkelte af dem har ikke meget tilbage at leve for, og andre igen er så store syndere, at de måske vælger ikke at kunne leve videre

med skylden.

Hvor kommer foromtalen ind i billedet? Udover at projektilet med sin enetale repræsenterer den syvende dødssynd: hovmodet, skal det opfattes meget bogstaveligt. Projektilet er virkelig et bindeled mellem matematikken og menneskets verden og også mellem »virkeligheden« og

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

Illusionen. Et projektil er ødelæggende i begge verdener, om end døden afhænger af i hvilken verden og hvem projektilet rammer. Matematikken er en af nøglerne til erkendelse, men samtidig en nøgle som kun få forstår at dreje i låsen.

Naturligvis er en stor del af videnskaben blot en del af Illusionen, men man må huske, at Illusionen alligevel på sin vis er en del af »virkeligheden« og at der derfor vil ligge en hvis portion sandhed i videnskaben (logik er f.eks. en kendsgerning). Men menneskets trofaste tillid til den empiriske videnskab er med til at styrke Illusionen, forstået på den måde, at vi bliver mere og mere overbeviste om, at vores verden er den virkelige, og eksistensen af en »ægte virkelighed« som vi ikke kan sanse, måle eller sandsynliggøre er umulig. På den måde benytter Illusionen en del af »sandheden« (f.eks. logikken) til at styrke sig selv.

*Vi ses på FASTAVAL!*

*- Jesper Stein Sandal*

*Kompendium til*

# **Sig Nærmere Tiden**

Fastaval 1998

*v. Jesper Stein Sandal med hjælp fra Jesper Juul Nielsen og ... (Inge?)*

## **Forord**

Så er det lige op over. Du skal om kort tid være spilleleder i scenariet "Sig Nærmere Tiden", som jeg har skrevet til dette års Fastaval. Dette kompendium er et forsøg på at imødekomme nogle af de spørgsmål du eventuelt måtte have til scenariet. Desuden vil der - efter at jeg selv har haft tid til at fordøje scenariet og har fået det lidt på afstand - være lidt inspiration som kan give nogle nye vinkler på plottet. Men ikke mere snak, nu drejer det sig først lige om at komme potentielle misforståelser til livs.

## **Errata**

Jeg har da jeg skrev scenariet begået et par fejl, som kan gøre din opgave som spilleleder sværere end rimeligt er.



## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

**1. Dag:** jeg har forudsat, at spilpersonerne vælger at fortrække fra scenen, hvor de møder Andreas, når banden træder ind. Men rollespillere er ofte nysgerrige, så hvad vil der ske, hvis de bliver på stedet og tager en konfrontation? Se det er et problem. Spillerne skulle egentlig ikke kende deres fjende alt for godt på dette tidlige punkt i scenariet. Derfor vil jeg foreslå, at du udelader Bo fra scenen og lader spilpersonerne "lege voksne" overfor teenagerne. Banden vil formentlig reagere ved at trække sig fra stedet. Det vil give spillerne et foreløbigt indtryk af, at der ikke er noget unormalt ved situationen.

**4. Dag:** den der belejring er lidt forkert formuleret. Meningen er ikke at binde spilpersonerne fast på 10 m<sup>2</sup> og lade Bo's bande grave sig ned hele vejen omkring dem. Men følelsen skal være der. Spilpersonerne skal have plads at bevæge sig på, evt. kan du lade dem prøve at vandre for at komme ud af skoven. Blot skal de føle sig overvåget og forfulgt og gerne få indtryk at der er nogen et stykke foran dem (klassisk Vietnam-film trick).

**6. Dag:** Judas. Den scene er lidt kringlet og virker egentlig bedst, hvis man benytter den model jeg vil skitsere nedenfor (om disciple, engle mm.). Formålet med scenen er at lade Bo friste en spilperson og derigennem få en insider, der kan forråde Andreas (f.eks. ved at lade banden komme forbi, når det er spilpersonens tur til at stå på vagt).

**7. Dag:** hvad sker der, hvis spilpersonerne bliver fanget i Metropolis? Ja, hvis du har valgt at lade dem være "engle" vil de få en hård tid, før de eventuelt kunne slippe fri af deres gamle jeg, og vågne op til det de var engang. Sandsynligheden for overlevelse ville dog ikke være stor. Har du valgt at bibeholde de originale historie, kan du lade dem forsumpe og dø hen - åndeligt som fysisk. I begge tilfælde vil legionærerne ignorere dem (ham med spyddet vil måske kigge dæmonisk på dem?), og de vil føle sig meget alene. Muligvis bliver de til en slags spøgelser, der vil flakke

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

omkring i Metropolis for evigt, uden at kunne påvirke deres omgivelser. Årsagen vil være, at de ikke længere har nogen funktion, nu da "Andreas", som de var knyttet til, ikke længere eksisterer.

### **Præcisering**

Der er et par småting, som jeg tænkte kunne trænge til en lille forklaring, så her er den:

**Våben:** jeg blev spurgt, hvorfor jeg havde valgt at bruge .357 rifler (og om man overhovedet kunne få den ammunition til rifler). Nu er rollespillere af og til glade for detaljer og meget opsatte på at få ret, så for at du skal kunne give dine spillere et fornuftigt svar, så har jeg læst lidt på lektien. .357 er ganske enkelt den bedste (mest træfsikre og effektive) kaliber til elgjagt. Det er ganske rigtigt ikke standard ammunition, som man vil finde i regelbøger eller militærleksika, men svenskerne er utroligt glade for den. Jeg vil i den sammenhæng henvise til en artikel om kraftig ammunition i Jæger (november '97), hvorfra jeg har hentet min viden.

### **Inspiration**

**1. Dag:** der kan opstå et problem i scenariets start, der kan få scenariet til at falde til jorden. Spillerne er måske slet ikke motiverede for at gå på jagt. Det vil medføre, at stemningen aldrig bliver helt rigtig. Der vil mangle "mandeturen". Medmindre du vælger at starte scenariet der, hvor en spilperson har en elg på kornet (hvilket nok vil være for brat en start), må stemningen i starten gerne være lidt afslappet. Spilpersonerne er jo trods alt på denne tur for at hygge sig. Der må gerne pruttes, bøvses og prales. Evt. kan du lade formålet med turen være, at spilpersonerne skal skaffe et trofæ. Det kunne være en udfordring fra Tommys kolleger/konkurrenter eller måske et gammelt væddemål. Under alle

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

omstændigheder skal spillet i gang. Helst med noget som definerer både roller og præsenterer spillerne for Naturen.

**7. Dag:** der er en anden mulig slutning. Hvad vil der f.eks. ske, hvis spilpersonerne vælger at skyde Andreas? Hvis vi skal holde os til idéen med foromtalen er det ikke umuligt, at spillerne blev overbevist om at det måtte være den rigtige løsning. Mit forslag vil være at lade dem komme tilbage i skoven, lettet om hjertet, lade dem vandre ud af skoven, for at se: verden i ruiner (atomvinter)? Alt er normalt, og dog finder de ud af at deres visioner ikke blot var onde drømme? Jeg ved det ikke, men det vil næppe være noget godt, da de jo har hjulpet de onde til en sejr i Metropolis. Og de onde vil ikke belønne dem, hvorfor skulle de det, når spilpersonerne alligevel har udspillet deres rolle?

**Angels in disguise:** hvis du er meget tændt på idéen med det Nye Testamente som inspirationskilde til scenariet, vil jeg fortælle om den idé, der oprindeligt bar scenariet og stadig kan anvendes. Min idé var, at spilpersonerne er mere engageret i det store spil end det fremgår af den trykte version af scenariet. De var nemlig, hvad der på billedplanet blev til Jesus' disciple. Men da Jesus jo dør (hvornår er lidt et spørgsmål om hvor meget man vil lege med tidsbegrebet), bliver de fanget i Illusionen og reinkarneret gang på gang. Derfor vil du kunne, omkring f.eks. 3. Dag, hvor tempoet falder og der kan opstå et tomrum, løfte lidt af sløret for spilpersonerne om, hvem de egentlig er. I praksis kan det indebære, at du giver dem visioner, der placerer dem i scener fra Nye Testamente. Du kan også vælge at skabe paralleller (deja vues), hvor spilpersonerne sammen med bipersonerne udspiller scener fra NT. Alternativt - specielt hvis du føler der bliver for mange visioner eller drømme - kan du prøve at bruge mere visuelle effekter, der kan nedbryde spilpersonernes opfattelse af virkeligheden omkring dem. Lån gerne effekter fra musikvideoer eller gyserfilm, det skal blot være effekter der kan formidles gennem fortælling - og som ikke forærer plottet væk med det

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

samme. Pointen med denne vinkel på plottet er at involvere spilpersonerne dybere i Andreas' skæbne. Ligeså snart de indser, at deres kald er knyttet til ham, vil der helt sikkert ske ting og sager.

**Anger:** meningen med al den snak om synd, der går gennem hele scenariet og som er det bærende element hos hver spilperson er, at spilpersonerne skal kende deres synder. Ikke bare deres egne, men så sandelig også hinandens. Desuden skal spilpersonerne tage stilling til deres synd: hvorvidt angrer eller finder livet så meningsløst, at de foretrækker at dø. Nogle vil måske endda forsøge at fortrænge bevidstheden om deres synd og forsøge at redde resterne af deres liv med et netværk af løgn. Forstå mig ret: det er ikke meningen at prædike her. Hver spiller må tage stilling til, hvad hans spilpersons gerninger har betydet, og hvordan han evt. skal dømmes. Det primære formål med synd som tema er at gøre handlingen mere personorienteret og dramatisk. Desuden skal synden og spilpersonens stillingtagen hertil afgøre scenariets slutning.

### **Manifestationer**

Manifestationernes primære formål er at hjælpe dig med at få historien videre og få gang i interaktionen mellem spillerne. Derfor lige et par sidste øjeblikks gode råd i den forbindelse. Generelt kan det siges, at alt hvad der passer ind under etiketten: anticivilisation, kan bruges.

**Naturen:** jeg har fået et forslag, som faktisk var lige nøjagtigt hvad jeg selv havde kredset om, men aldrig fik gjort til handling. Lad naturen være spilpersonernes modstander. De er trods alt ikke 20 år længere/endnu, og en forårskold svensk skov er ikke just et luksushotel. Derfor kan du - for at få sat spillerne i gang med noget indbyrdes spil - lade naturen være i vejen og imod dem. En forstuvet ankel, et lille stormvejr, en haglbyge, en våd sovepose, tæt underskov, lumske huller, vintersløve hugorme - alt kan bruges blot det ikke bliver for plat (et

## **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

galgenhumoristisk grin en gang i mellem er selvfølgelig tilladt og faktisk anbefalet, da det kan sætte resten i relief). Kan du skabe en Twin Peaks stemning, hvor spillerne til sidst er ved at blive vanvittige, bare du siger "træ" er målet nået.

**Metropolis:** et andet forslag gik på, at det altid var rart som spilleleder at have bare lidt flere bipersoner, der kunne smides tilfældigt ind i scenariet. Det er selvfølgelig en smagssag, men min erfaring siger mig, at bipersoner er fede, blot man ikke skal huske detaljer omkring dem. Derfor er følgende forslag ikke uddybet i detaljer, men blot løs inspiration.

Specielt hvis du er godt inde i Kult universet, har du mulighed for at lade bipersoner fra Metropolis manifestere sig i skoven og blande sig i handlingen. Den bedste måde, så jeg ser det, vil være at lade dem tage form som dyr man normalt tillægger netop de egenskaber, som bipersonen besidder. Disse dyr kan enten hjælpe spilpersonerne eller være imod dem. Det kunne være en skovskade, der larmende letter fra den busk, bag hvilken spilpersonerne gemmer sig, eller det kunne være en bjørn som afleder dem fra deres rute og derved leder dem til et vandhul når de er tørstige. Hvis du ikke er inde i Kult universets bipersoner, kan du blot vælge symbolske egenskaber, som du kan repræsentere på samme måde.

**Det overnaturlige:** der er også mulighed for flere overnaturlige manifestationer. Det bedste er at lade dem være referencer til nye eller gamle Testamente, men det vigtigste er, at de skal falde naturligt for dig og passe til spillernes ønsker. Derfor kan det sagtens være talende egern, blødende træer, Nøkken i elven eller tågede skovånder.

**Synden:** bipersoner kan også manifestere sig for at tvinge spilpersonerne til at tage stilling til deres synd. Derfor er det ikke utænkeligt, at spilpersonerne møder nogle få mennesker (eller se

### **Sig Næmmer Tiden... - Fastaval 1998**

ovenfor), der på en eller anden måde tvinger dem til at tale om dem. Det kunne f.eks. være en sindssyg, gammel krybskytte der tilbyder dem at overnatte i hans hytte, men som flipper helt ud og begynder at kalde dem djævløse og råbe op om Dommedag, Pinsekirken og måske snitter lidt i sig selv, mens han bekender sine egne synder (druk, hor og hvad han nu ellers vil prale med) til en ukendt fader i himlen, indtil han besvimer og falder omkuld på hyttens gulv (død, i trance, whatever).

# **Sig nærmer tiden.....**

Noter af Jesper Juul Nielsen.

Sig nærmer tiden er et meget frit eventyr, der overlader meget til GM'en. Da jeg var til spilleleder briefing på Fastaval '98 lød det ikke som der ikke var 2 GM'er der var enige om hvordan det skulle spilles. Ikke 2 GM'er spillede det på samme måde. I kan læse min version i disse noter, men der udover var der bl.a. én der havde valgt kun at bruge Gaia (naturen) vs. spillerne og helt udelade rockerbanden. Hvordan du vil spille det er helt op til dig selv, men her er de noter som jeg gjorde mig, inden jeg skulle spille.....brug dem hvis du kan, enten direkte eller som inspiration til din udgave af dette fantastiske scenarie.

Bemærk at de vil være skrevet i note/stikords-form nøjagtigt som jeg brugte dem, hvilket vil sige at du nok ikke kan tyde alle stikordene. Læs scenariet grundigt og læs derefter mine noter, så skulle de fleste af dem være til at gennemskue.

Som i kan se har jeg valgt at halvere antallet af dage for ikke at det skulle trækkes i langdrag og spillerne skulle begynde at lave alt muligt som jeg ikke kunne kontrollere (flugt etc.)

Jeg har valgt de drømme/visioner som jeg synes passer bedst til historien men det op til dig om du vil finde på nye, eller bruge nogle af de andre der er i scenariet..

## **Indledning (1. Dag)**

-1981

-Sverige, 6 timers kørsel i skoven

-Tommy har arrangeret turen (elgjagt)

-kl. 15:00 finder i en passende lejrplads

-kl. 17:00 klar til elgjagt/finindstilling af kikkertsigter...etc.

-Elg

-Andreas

-Knallertstøj

- Banden
- Tilbage til lejren

## **Visioner (1. Dag Peder Loquist)**

- rundt om bålet
- korte glimt af: Politiet stormer kontor
  - Fjerner kasser med papir
  - Fjerner arkivskabe
  - Kone knust
  - Bankkonti i Lichenstein spærret
  - Pressen
  - Advokat i blitzregn
  - Huset/volvoen skrottes
  - Svømmepølsvand fyldes af regn af tung grå aske

## **2. dagen**

- De vågner fra drømmen
- Andreas tilbyder at finde dem en flok elge
- De går på jagt
- Frederiks vision
- Frederik triller ned af bakke og lander i tjørnekrat
- Hører motorstøj fra den anden side af bakken
- Bo's bande med Bo stående foran
- Bo for øje på spilpersonerne
- Jagten på spillerne
- Under jagten Björns vision
- Ender i lejren
- Andreas laver mad (overflod)



-Omringet af Bo's bande

-Andreas sværger af et af træerne for ikke at være et æbletræ.

## 2. dagen (Drømme & Visioner)

Drømme: Ligger i hængekøjen mellem 2 birketræer

Himlen mørkere

Blade falder, fugle dør

Alt falmer (beskriv med egne ord)

Hængekøjen braser sammen

I vågner

Visioner:

Frederik: Knugen i maven

Glimt af korpulerende par

Bliver itensiveret indtil han falder

Han falder nøgen

Kvinder griber ham, famler på ham

Hans ekskones ansigt

Smertetærskel overskrides

Blod

Bevidstløshed

Björn: ( evt. i forbindelse med flugten)

Ting foregår i et hurtigere tempo som i en rus

Han ser sin datter begå selvmord på forskellige måder

Ender med han står i lejr bålet og han brænder sig.

### **3. dagen**

- I vågner
- Det REGNER
- Evt. sidste forsøg på en jagt
- Jonas's vision
- Pludselige skud efter dem
- Mens de ligger og skyder, Tommy's vision
- (Æble)-træet går i flammer
- Skud fortsætter
- Himlen bliver mørk/rød
- Træer forvandles til bygninger
- Bande til Nefarite-legionærer
- Mindre ammo
- Andreas forsvinder
- Gemmer sig i bygningen
- Falder om af udmattelse

### **3. dagen (Drømme & Visioner)**

Drømme: Mørk storbykirke

## **Står foran en groft udseende gravsten**

Du prøver at læse på den  
Mand med kærre fyldt med varer kommer  
Du famler efter penge  
Flere sælgere kommer  
Du famler efter flere penge  
Du bliver panisk og taber penge på graven

Du bukker dig ned for at samle dem op

Du ser dig selv i spejlbilledet fra gravstenen (og ja, den er ikke rug mere, red.)

Du vågner

(Kenneth står i midten af lejren og tager sig til hovedet.)

#### Visioner:

Kenneth: Finder ting/værdigenstande på jorden hele dagen. Men når han prøver på at samle dem op, går hans fingre i gennem og de bliver til luft.

Jonas: Pludseligt blackout!

Genoplever dagen med Josefine, skænderiet og selvmordsforsøget.

Björn: Ser i glimt hvad hans børn har lavet og ser hvorfor Josefine ville begå selvmord

## **4. dagen (sidste dag)**

-Vågner

-Midt i Metropolis' Jerusalem

-Udenfor, en stor plads med en bakke på

-Der er rejst et trækors hvor Andrea hænger med en tornekrone på

-Fyldt med "Legionære"

-Mand med spyd går op på højen (hans ansigt skifter)

-Kun en patron tilbage

-Lille pige prøver at lokke dem væk.

1. slutning:

Nakke legionæren

Puff. Alt forsvinder

Andreas kommer og takker dem og de får muligheden for at "Vågne"

2. slutning: Følger pigen

De kommer ind i en mørk port og vågner op i Rover'en, som er kørt galt på vej op til skoven

3. slutning: Nakke Andreas

**BIG MISTAKE!!!**

**TO THE ACHLYS, HAHAAAAHA**

(de dør, kender du ikke KULT kan du bare fortælle dem alle legionærene får øje på dem og slagter dem. Kender du til KULT synes jeg du skal sende dem til The Achlys)

4. dagen (Drømme & Visioner)

Drømme: Løber gennem smal gade mod fjender

(Beskriv den frede de føler)

Slås, hugger til højre og venstre

Blodet fosser fra dine sår men du får nye kræfter hvergang en fjende segner

Pludselig brændende smerte i siden

Taber dit sværd

Vender dig om og ser legionær med spyd

Spyddet med dit blod på

Vågner

Visioner: Ingen.

## Person Gallery (NPC)

Badguy: Bo Nilson (Lictor for Netzach)

- Høj, Muskeløs, langt lyst hår
- Slidte cowboybukser, sort læderjakke, hvid rullekravesweater
- Rolig, taler tydeligt, temperament stiger gennem scenariet
- Leder af Knallertbandenden "Los Desperados"

Goodguy: Andreas Marklund (tjener Malkuth)

- Spinkelt bygget teenager, bumser
- Sort læderjakke, sort rullekravesweater, slidte cowboybukser
- Nervøs, snaksaglig, sårbar

Banden: Læderjakker, hagekors

Punkere

16-17 år

Knallerter

## Person Gallery (spillere)

Björn Andersson: 39 år, arbejdsløs typograf, doven, stille

Datter: Josefine der prøvede selvmord

Søn: Jonas Andersson

Jonas Andersson: 15 år; 9. Klasse, lidt forfængelig, ingen kæreste men har sex med Josefine

Peder Loquist: 40 år, sparrekassedirektør, Underslæb i banken, nervøs  
Søn: Mikael blev stukket ned af narkoman

Frederik Skoglund: 40 år, TV-forhandler, skilt, affære med søns klasselærer, kvindegalt  
Søn: Kenneth Skoglund

Kenneth Skoglund: 16 år, 10. Klasse, tidligere mønsterelev, småkriminelt, voldeligt

Tommy Björkman: 39 år, ejer 4 jagtbutikker, praktisk, ledertype, særdeles voldeligt  
Hund: King

Selvfølgelig udfoldede spillet sig ikke som jeg havde lavet noter til (men improvisation er jo en del af arbejdet som GM :-). F.eks. begyndte de at flygte efter 2. dagen var færdig. Dvs. de byttede om på dag og nat. Sov om dagen og rejste om natten for ikke at blive opdaget.

Men for at kunne improvisere ordenligt i Sig Nærmer Tiden er det vigtigt at kende spillet 100% så læs det igennem igen og igen til du kan det udenad, og brug kun noterne som et slags flowchart.

God fornøjelse.

Nogen spørgsmål til noterne kan henvendes på [cybersmurf@dkik.dk](mailto:cybersmurf@dkik.dk)

39 år, arbejdsløs typograf

»Jeg siger til mig selv, at det sagtens kan vente til i morgen med at søge det job. Jeg ved jo alligevel godt, at de ikke antager mig. Måske skulle jeg få en ny uddannelse? Men skolebænken har jo aldrig rigtig tiltrukket mig. Jeg har det jo egentlig også godt nok sådan som jeg har det nu. Det er jo ikke fordi vi mangler penge. Erika tjener jo godt, og min understøttelse hjælper også på det.

Gad vide om jeg en af dagene skulle lave noget med tvillingerne? På den anden side, de er jo efterhånden ovre den alder hvor det er sjovt at være sammen med sin familie. De virker også som om de fungerer fint bare de to alene. Men måske skulle jeg spørge dem her én af dagene...

Jeg skal også huske, at jeg skal ned og handle, så måske skulle jeg stå op og få lidt morgenmad inden ungerne kommer fra skole. Men det med den ansøgning bliver vist ikke til noget i dag.«

**Fakta:**

*Björn Andersson er 39 år og arbejdsløs typograf. Gift med konen Erika, der arbejder som sælger for Bofors Kemikalier. Han blev for to år siden fyret fra Aftonbladet, da man takket være den teknologiske udvikling ikke længere havde brug for ham.*

*For en måned siden forsøgte hans datter (Josefine) at begå selvmord ved at tage en overdosis af Björns fars hjertemedicin. Hun overlevede, men hendes psykiater har stadig ikke fundet ud af, hvad der fik hende til det. Erika har bebrejdet Björn for ikke at være opmærksom nok på deres børn, når han alligevel går derhjemme. Det er blandt andet derfor, at Björn har valgt at tage Jonas med på denne tur.*

**Oppakning:**

*Jagtriffel (.357) m. kikkertsigte; 2 haglgeværer; 3 personers telt; sovepose*

**De Andre:**

*Jonas Andersson (15); Björns søn og Josefines tvillingsøster, som er med på jagt for første gang. Går i 9. klasse. Har været meget stille siden Josefine forsøgte at begå selvmord.*

*Peder Loquist (40); direktør for Sparbank Syd, gift med Nina og har en søn på 16 som hedder Mikael, men som ikke er med på turen.*

*Fredrik Skoglund (40); ejer en elektronikforretning i Linköping. Er lige blevet skilt fra Anette, som han har sønnen Kenneth med.*

*Kenneth Skoglund (16); Fredriks søn, der har været på jagt et par gange sammen med sin far. Får gode karakterer i skolen, ligesom hans far gjorde.*

*Tommy Björkman (39); ejer en kæde af jagtbutikker og har arrangeret turen. Stadig ugift.*

40 år, radioforhandler

»Jeg kan ikke gøre for det. Kvinder gør noget ved mig. Jeg lader mig uden betænkning indfange i deres lokkende arme. Jeg er prisgivet deres magi. Men jeg ved, at jeg kan kontrollere disse magtfulde skabninger. Jeg kan give dem det de søger og få dem til at trygle mig om mere. Jeg kan binde selv den mest genstridige kvinde til mig, blot jeg får muligheden for at udøve *min* magi. Det giver mig en følelse af magt, men det er en farlig følelse. Jeg kan i et øjeblik uopmærksomhed miste grebet i min kvinde og slipper hun først fri efter at have været bundet til mig, er jeg sårbar for hendes vrede. Lykkeligvis er kvinder begærlige væsner, der hele tiden ønsker mere magt og opmærksomhed. Og jeg er en ren troldmand udi at lade dem tro, at de er almægtige og har fuld kontrol over deres liv. Tænk sig, at den store sandhed skulle være, at den som kan kontrollere et menneskes lyster, har magten over dette menneske. Hvor er vi dog herligt skrøbelige! Lidenskabens længe leve!«

**Fakta:**

*Fredrik Skoglund er 40 år, skilt og ejer en lille radio og tv-forretning. Udover jagt er elektronik og matematik Fredriks største interesser. Det var også på et matematikkursus på universitetets aftenskole, at han mødte Inge, som han senere fik en affære med. Det var den affære, der ødelagde hans 12 år lange ægteskab med konen Anette. De blev skilt for et år siden. Inge er lærer på Fredriks søn, Jonas' skole, og Fredrik har derfor haft flere skænderier med Kenneth, som ikke kan tolerere at hans far kommer sammen med hans klasselærerinde. Derfor har Fredrik overtalt ham til at tage med ham på denne jagt, i håb om, at det kan bringe dem tættere sammen igen.*

**Oppakning:**

*Jagtriffel (.357) m. kikkertsigte; haglgevær; telt; kikkert 8x24; jagtkniv; jagttaske*

**De Andre:**

*Kenneth Skoglund (16); Fredriks søn, der har været på jagt et par gange sammen med sin far. Får gode karakterer i skolen, ligesom hans far gjorde.*

*Björn Andersson (39); var engang ansat som typograf ved en avis, men blev fyret fordi hans job blev forældet. Er gift med Erika fra vores gamle gymnasieklasse.*

*Jonas Andersson (15); Björns søn, som er med på jagt for første gang.*

*Peder Loquist (40); direktør for en stor bank nede i Skåne. Hans søn Mikael, blev dræbt sidste år i en trafikulykke.*

*Tommy Björkman (39); ejer en jagtbutik og har arrangeret turen.*



15 år, 9. klasse

»Hun har altid været den smukke. Den feterede. Den som fik mest kærlighed. Jeg har altid bare været hendes bror. Hun fortjener det måske også. Jeg er ikke som hende. Hun har alt det som jeg ikke har. Hun har venner. Hun er dygtig i skolen. Hun kan elske andre.

Jeg mener det jo egentlig godt. Hun er jo min søster. Derfor vil jeg så nødigt se, at hun bliver såret af andres hensynsløshed. Jeg ved, at jeg ikke kan beskytte hende altid, men når jeg kan, vil jeg være ved hendes side og forhindre ondskaben i at ramme hende. Hun vil altid være en del af mig. En del som jeg ikke kan leve uden. Og alligevel en del som jeg aldrig vil kunne få helt. Og den del jeg ikke kan få er den som jeg elsker mest og ønsker at kunne beholde for altid. Var der blot ikke andre mennesker i verden end os...«

**Fakta:**

*Jonas Andersson er 15 år og går i niende klasse. Han har ingen kæreste, men har i et halvt år haft et hemmeligt forhold med sin tvillingsøster (Josefine). For lidt over en måned siden forsøgte hun imidlertid at begå selvmord ved at tage en overdosis af farfarens hjertemedicin.*

*Jonas' mor, Erika, giver Jonas' far, Björn, skylden fordi hun mener, at han skulle tage sig mere af børnene, når han alligevel går hjemme. Jonas ved ikke hvorfor Josefine forsøgte at begå selvmord.*

*Det er første gang, Jonas er med sin far på jagt.*

**Oppakning:**

*Jagttaske; sovepose; lommelygte; jagtkniv*

**De Andre:**

*Björn Andersson (39); Jonas' far og arbejdsløs typograf. Går for det meste hjemme og laver ingenting. Ved ingenting om Jonas og Josefines forhold.*

*Fredrik Skoglund (40); tvforhandler, der lige er blevet skilt fra sin kone. Sønnen Kenneth bor hos ham.*

*Kenneth Skoglund (16); Fredriks søn, går i 10. klasse*

*Peder Loquist (40); direktør for en stor bank nede i Skåne. Hans søn Mikael, blev dræbt sidste år i en trafikulykke.*

*Tommy Björkman (39); ejer en jagtbutik og har arrangeret turen.*

16 år, 10. klasse

»Mine venner skal med – så skal jeg sgu' også! Det er én af den slags koncerter man ikke kan fortælle sine børnebørn, at man gik glip af. Pengene er selvfølgelig et problem, men det går nok. Jeg glæder mig til den dag, hvor jeg er så rig, at jeg har folk til at bruge penge for mig.

Man skal jo leve, og der er vel ikke nogen der kan få ondt i røven af, at jeg låner lidt hist og her. Når jeg bliver voksen får jeg sgu' nok mere end rigelig lejlighed til at betale det hele tilbage i skat. Måske skulle jeg begynde at spare nogen af mine penge op – det ser jo bedre ud jo flere man har. På den anden side bliver de jo aldrig mere værd end de er lige nu. Næ, det er nok klogere at investere dem – for eksempel i billetter til koncerten på fredag.«

**Fakta:**

*Kenneth Skoglund er 16 år og går i 10. klasse. Han har i øjeblikket ingen kæreste og ernetop blevet fyret fra sit arbejde som kontorpiccolo p.g.a. svind.*

*Hans forældre blev skilt for et år siden, da moderen fandt ud af at faderen havde en affære med hendes bedste veninde Inge, der samtidig er Kenneths klasselærer. Han bor hos sin far (efter eget ønske), der efter skilsmissen samtidig er den, der har det bedste økonomiske udgangspunkt.*

*Kenneth har sammen med en lille gruppe jævnaldrende været indblandet i noget småkriminalitet (indbrud, butikstyverier). For en uge siden gik de dog videre til at begå et røveri mod en 20-årig mand på vej hjem fra fest. Da de andre begyndte at tæve ham, stak Kenneth af.*

*Pengene fra småtyverierne og indbruddene har Kenneth brugt på tøj, plader cigaretter og koncerter.*

**Oppakning:**

*sovepose; jagttaske; jagtkniv*

**De Andre:**

*Fredrik Skoglund (40); ejer en mindre radio og tv-forretning i Linköping. Var gift med Kenneths mor, Anette, men de blev skilt for et år siden. Siden har han fortsat sin affære med Kenneths klasselærer.*

*Björn Andersson (39); arbejdsløs, har tvillingerne Jonas og Josefine.*

*Jonas Andersson (15); Björns søn, der er med på sin første jagt.*

*Peder Loquist (40); direktør for Sparbank Syd, havde en søn på 16 som hed Mikael, men som døde sidste år.*

*Tommy Björkman (39); står for at arrangere det praktiske til turen. Ejer en jagtforretning.*

40 år, sparekassedirektør

»Hvis det her går godt – og det gør det – kan jeg se frem til en sikker, tidlig pension. Min personlige andel ligger trygt i hænderne på det schweiziske bankvæsen, og de vokser til stadighed. Dog ikke hurtigt nok. Der er stadig mange flere penge at hente ind på vores lille finesse. Det er intet ringere end en guldgrube, der stille og roligt kan tømmes for hvert et gram ædelt metal.

Det er meget muligt, at snævertsynede kalder det ulovligt. Det er bare misundelse. Vi har blot fundet et hul og udnytter vores viden uden at nogen opdager det. Og hvad man ikke ved har man ikke ondt af. Så mens de fleste svenskere sover, vokser min bankkonto støt og roligt.«

**Fakta:**

*Peder Loquist er 40 år og direktør for sparekassen Sparbank Syd. Han er gift med konen Nina, der var yderst utilfreds med at han ville afsted på denne tur. Hun er i øvrigt under psykiatrisk behandling og bor hos sine forældre mens han er afsted, da hun endnu ikke er kommet sig over deres søns død sidste år. Han (Mikael) blev sammen med en kammerat fra sin gymnasieklasse stukket ned af en narkoman, mens de var på vej i skole. De var begge 16 år.*

*Peder er med banken personligt involveret i et bedrageri for et tocifret millionbeløb, men endnu er det ikke blevet opdaget.*

**Oppakning:**

*2 jagtrifler (.347) m. kikkertsigte; 2 haglgeværer; telt (2 prs.); sovepose; stavlygte;*

**De Andre:**

*Björn Andersson (39); arbejder som typograf på Aftonbladet. Blev efter gymnasiet gift med Erika. De har tvillingerne Jonas og Josefine.*

*Jonas Andersson (15); Björns søn, der er med på sin første jagt.*

*Fredrik Skoglund (40); ejer en tv-forretning i Linköping. Er gift med Anette, som han har sønnen Kenneth med.*

*Kenneth Skoglund (16); Fredriks søn, der har været på jagt et par gange sammen med sin far.*

*Tommy Björkman (39); Stadig ugift, ejer en kæde af jagtbutikker. Står for det praktiske på turen.*

39 år, selvstændig erhvervsdrivende (Björkman Jakt och Natur AB)

»Det starter altid med at de bliver hysteriske. De råber og skriger en masse vrøvl, som de ikke selv kan høre hvor tåbeligt lyder. Så slår hun mig som regel. Hvis det er i ansigtet gør det mere ondt end de tror. Det fortæller jeg hende roligt, mens jeg med et fast greb i hendes hår, kaster hende op imod væggen. Nu begynder de som regel at tude. Hvis kvinder vidste hvor grimme de er når de tuder, ville de ikke gøre det.

Nu er det hendes tur til at blive slået i ansigtet, bare så hun kan mærke hvor ubehageligt det er. Nu tager kvinder normalt ikke imod fornuft. De skal opdrages, og derfor trækker jeg hende op at stå, ryster hende, og vrider hendes arm om på ryggen. Det plejer at få dem til at skribe. En hæslyg lyd, som naboerne ikke bryder sig om. Så jeg kaster hende ind i en dørkarm og lader hende ligge lidt. Hvis hun ikke holder kæft begynder jeg at bruge knytnæveslag. De plejer at komme til fornuft, hvis man kan trykke et ribben eller to.«

**Fakta:**

*Tommy Björkman er en 39-årig ungarl og indehaver af fire økonomisk sunde jagtforretninger rundt omkring i Sverige. Det er Tommy der har arrangeret det praktiske i forbindelse med denne tur.*

*Tommy har en 15 år gammel dom for spirituskørsel, og slap for 2 år siden for tiltale for vold mod sin daværende kæreste, fordi hun valgte at trække anklagen tilbage. I alt har han været meldt til politiet 8 gange for vold mod sine kærester, men ingen af sagerne er endt i retten.*

**Oppakning:**

*2 jagtrifler (.357) m. kikkertsigte; haglgevær; Land Rover (6 personer); telt; gasblus; kikkert 8x30; jagtkniv; jagttaske*

**Noter:**

*Tommy har desuden sin jagthund King med sig (en 4 år gammel, gammel dansk hønsehund).*

**De Andre:**

*Björn Andersson (39); arbejder som typograf på Aftonbladet. Blev efter gymnasiet gift med Erika. De har tvillingerne Jonas og Josefine.*

*Jonas Andersson (15); Björns søn, der er med på sin første jagt.*

*Peder Loquist (40); direktør for Sparbank Syd, gift med Nina og har en søn på 16 som hedder Mikael, men som ikke er med på turen.*

*Fredrik Skoglund (40); ejer en mindre radioforretning i Linköping. Er gift med Anette, som han har sønnen Kenneth med.*

*Kenneth Skoglund (16); Fredriks søn, der har været på jagt et par gange sammen med sin far. Får gode karakterer i skolen, ligesom hans far gjorde.*