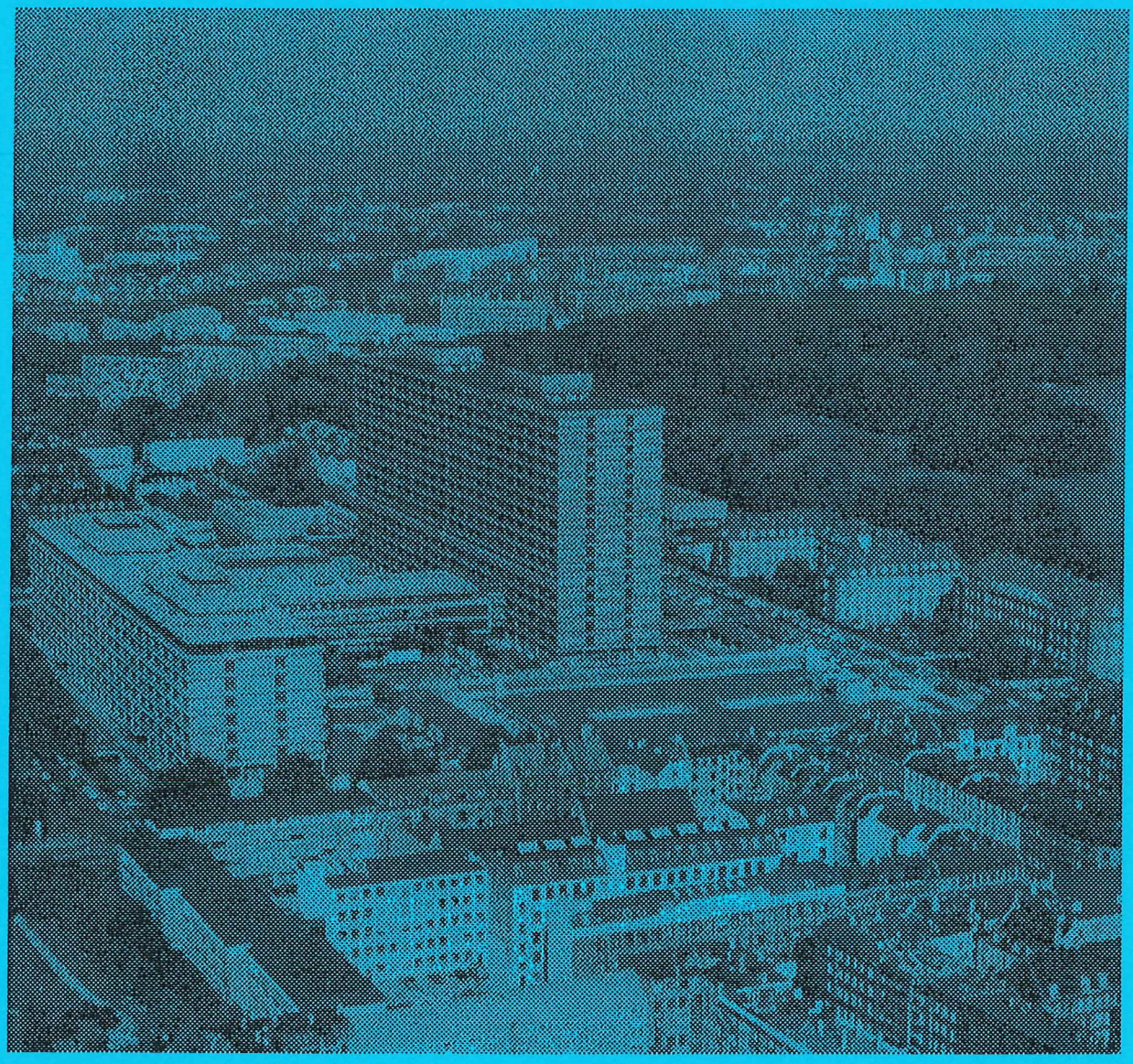
RIGET



af Claus Ekstrøm

RIGET

Copyright 1997 © Claus Thorn Ekstrøm

En kæmpe tak til Lars Konzack, der *ikke* ringede og rykkede mig for eventyret, på trods af at jeg havde overskredet min deadline med lidt over en måned. Han er uden tvivl den mest tålmodige scenarieansvarlige, som jeg nogen sinde har hørt om.

Tak til spiltesterne fra "SKIZOFRENIA - VI ER FLERE END VI TROR": Jacob Berg, Mike Ditlevsen, Thomas Jakobsen, Lars Jalking og Lars Bech Nielsen - jeg tror, at jeg nåede at få de fleste af Jeres ideer med.

Tak til Charlotte Skibdal, der var fornuftig nok til at forlade medicinstudiet i tide, og som kunne fortælle mig virkelige historier om medicinuddannelsen, der kun kunne forstærke mine fordomme om lægestudiet og uddannelsen.

Tak til Adam Bindslev og Lars Bech Nielsen, der kritisk har læst en udgave af eventyret igennem, der indeholdt så mange stavefejl og underlige sætninger at man skulle tro, at det var løgn.

Claus Ekstrøm
Tagensvej 73, 4. th.
2200 København N
☎ 31 81 82 32
e-mail: ce@kubism.ku.dk

Grunden under Rigshospitalet er gammel mose. Her lå blegedammene engang. Her gik blegemændene og fugtede deres store lærreder i det lave vand for at lægge til blegning. Fordampningen indhyllede stedet i en permanent tåge.

Senere byggedes Rigshospitalet her, og blegemændene blev skiftet ud med læger og forskere og landets bedste hjerner og mest fuldendte teknologi. Og som kronen på værket kaldte man stedet for "RIGET"; nu skulle livet defineres, og uvidenhed og overtro aldrig mere kunne ryste videnskaben.

Måske er det blevet for meget med hovmodet og den konsekvente fornægtelse af det åndelige, for det er som om kulden og fugten er vendt tilbage ... små tegn på træthed er begyndt at vise sig i de ellers så solide og moderne bygninger ... Ingen levende ved det endnu, men porten til "RIGET" er begyndt at åbne sig på ny!

Indholdsfortegnelse

Indledning 6

Synopsis 6
Baggrundshistorien 6
Spillernes karakterer 7
Selve eventyrets plot 8
Gamemasterens introduktion til de 6 personer. 9
Sådan læses resten af eventyret 12

Start 12
Den første dag på Rigshospitalet 13
Stuegang 14
Ritualet med "Ånden i glasset" 16
Første nat på Rigshospitalet 18

Anden dag på Rigshospitalet 18
Morgenrunden 19
Dissektionstimer på Panum 19
Anden aften på Rigshospitalet 21
Et overfald 23
I Metacos 24

Tredje dag 25
Mødet med Andreas 26
Ofre for djævlehunde 27
Tilbage til vores verden 28
Carsten Corts kontor/bil 29
Andreas Petersen 29
Opgør med Carsten Cort 30

Fjerde dag 31
Tilbage til Metacos 31
Andreas 32
Habakuk 32
Hvad nu? 34

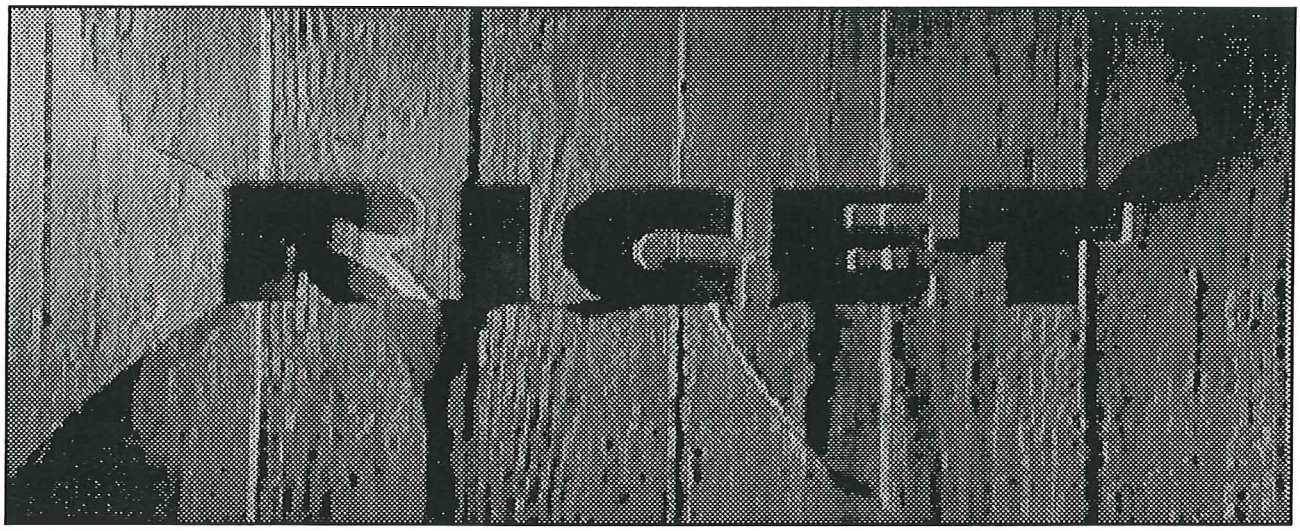
Femte dag 34
Det endelige opgør med Christiane 34
Epilog 36

Scener 37

Baggrundsoplysninger 39
Rigshospitalet og Panum Instituttet 39
Medicinsk-kirurgisk afdeling 40
Medicinstudiet og ruskurset 41
Metacos 41
Transport til og fra Metacos 43
Christiane Splid 44

Appendiks 45
Inspirationskilder 45
Navneleg 45
Liste over handouts 45

Stikordsregister 46



Indledning

INDLEDNING

Velkommen til Riget. De fleste af os har enten set eller i det mindste hørt om Lars von Triers tv-serie "Riget", og dette eventyr foregår samme sted: Rigshospitalet i København.

Et hospital er en bygning, der måske mere end noget andet sted, er knudepunkt for utallige menneskers meget forskellige og meget stærke følelser. På hospitalet kan man finde glæden, lykken og kærligheden hos nybagte forældre, som for første gang holder deres nyfødte barn i hænderne, og det er på hospitalet, at man kan høre lettelsens befriende suk hos de personer, som tror, at de er syge, men som får at vide, at de er rent faktisk ikke fejler spor. Men det er i sandhed også på et hospital, at man møder fortvivlelsen hos de mennesker, som får konstateret en uhelbredelig sygdom, ængstelsen for sine kære, smerten fra de sygdomme, der æder patienterne op indefra og sorgen over at skulle miste. Og så er det selvfølgelig på et hospital, at man finder døden.

Hele følelsesspektret er repræsenteret på et hospital, og dette er formodentlig en af grundene til at Lars von Trier har valgt at bruge Rigshospitalet som rammen om sin tv-serie. Der er i hvert fald ingen tvivl om, at næsten alle mennesker har et eller andet følelsesmæssigt forhold til hospitaler - hvad enten det er godt, skidt eller en blanding af begge dele.

NAVNE STÅR MED FED

BAGGRUNDSOPLYSNINGER STÅR BAGERST

Undervejs i eventyret er relevante navne skrevet med **fed**, og der står stikord i margen, så eventyret forhåbentlig bliver lettere at finde rundt i i kampens hede. Bagerst i eventyret kan man finde oplysninger om Rigshospitalet, Metacos og diverse nyttige baggrundsoplysninger om medicinstudiet.

Tilbage er der kun at sige god fornøjelse. Brug eventyret som det passer dig til at give dig selv og dine spillere en god oplevelse, og glem nu ikke at være vel beredt på at tage det gode med det onde....

Synopsis

Her følger først en kort beskrivelse af eventyrets baggrund og en gennemgang af eventyrets plot i grove træk. Derefter kommer der en introduktion til eventyrets 6 karakterer, og nogle få ideer til GameMasteren med hensyn til stemningen.

Baggrundshistorien

HEKSEN CHRISTIANE SPLID BLIVER DREVET UD AF KØBENHAVN

Efter svenskekrigenes (Karl-Gustav-krigenes) ophør i 1660 blev en ung kvinde, **Christiane Splid**, drevet ud af København af vrede københavnere, som påstod, at **Christiane** var en heks. Flere vidner kunne fortælle, hvordan **Christiane** havde nedkaldt forbandelser over dem og deres familie, at hun tilbad under-

verdenens guder og ånder, og at hun sandsynligvis havde sluttet pagt med djævelen (der var også flere af de samme københavnere, som var bitre over at **Christiane** havde haft en flygtig affære med en svensk rytterofficer, men det blev ikke nævnt i denne sammenhæng). I blegedammene nord for Københavns volde blev **Christiane** underkastet hekseprøven: bagbundet blev hun blev kastet i dammene, og hvis hun sank var hun uskyldig, mens hun havde bevist sin egen skyld, hvis hun var i stand til at flyde.

Christiane overlevede naturligvis ikke, men københavnerne var ikke helt forkert på den, for **Christiane** var faktisk en heks. Hun tilbad - ligesom sin mor - rotteånden **Banmooyeg**, men selv om hun passede sig selv og aldrig generede nogen, kom det de forkerte folk for øre, og hun blev udsat for hekseprøven. Da hun mærkede blegedammenes kolde, klamme vand lukke sig over hovedet på sig, bad hun **Banmooyeg** om hjælp til at hævne sig på de mennesker, som så uretfærdigt havde slået hende ihjel. Og **Banmooyeg** hørte hendes bøn. **Christiane** fik lov til at leve videre i semi-parallelverdenen Metacos, hvor hun venter på en mulighed for at få sin hævn.

CHRISTIANE INDGÅR EN PAGT MED ROTTEÅNDEN BANMOOYEG

Spillernes karakterer

De 6 spillere er nystartede medicinstuderende, som har lært hinanden at kende på rusturen i starten af september. På ruskurset fandt de ud af, at de gik godt i spænd, og siden da har de været en lille klike, der har læst lektier, løst opgaver, været i byen og har haft timer i dissektionssalen sammen.

SPILLERNE ER NYSTARTEDE MEDICINSTUDERENDE

En af de første aftener på rusturen, hvor alle havde drukket godt, brokkede **Christoffer** og **Martin** sig over, at de fleste kvinder aldrig var tilfredse med deres egne kroppe. De var altid på slankekur, og de beklagede sig alle sammen over, at der konstant var noget i vejen - enten med deres hårfarve, deres øjenfarve eller med størrelsen på deres fødder, numser og/eller bryster. Dette medførte en større diskussion (med pigerne på den ene side og drengene på den

RUSTUREN

STARTEN PÅ SPILLERNES INDBYRDES "DARE"

anden), og det hele endte med at **Christoffer** sent om natten påstod, at ingen af pigerne ville gå med ned til stranden og nøgenbade, fordi de ikke var tilfredse med deres kroppe. Han blev taget på ordet, og en halv time senere var de alle 6 i vandet - både drengene og pigerne.

Fredagen efter rusturen sad kliken sammen om eftermiddagen og fik en øl. Igen sad de og snakkede, og **Heidi** sagde, at mænd altid var generte, og at det altid var vigtigt for mænd at opretholde en macho-facade. Dette kunne **Mads**, **Christoffer** og **Martin** selvfølgelig ikke lade sidde på sig (så kan man jo altid diskutere, om **Heidi** havde ret), så det var ikke svært for **Heidi** at lokke dem alle sammen til at tage på Sam's Bar og synge karaoke om aftenen.

Siden da har klikens medlemmer på skift lokket/udfordret hinanden til små, uskyldige ting. Fælles for alle disse "dares" er, at samtlige af klikens 6 medlemmer har deltaget i dem - også personen, der har udfordret de andre. **Martin** overtalte gruppen til at gå med på orientalsk restaurant og spise larver, orme, insekter og biller (hvilket ikke faldt i lige god smag hos alle) og **Anna** udfordrede de andre til at deltage i et weekendkursus i Esperanto (hvilket bestemt heller ikke faldt i god smag hos alle).

LENE MELDER ALLE TIL FORSØGSORDNINGEN PÅ RIGSHOSPITALET

Lene er den sidste, som har udfordret de andre. Hun har meldt hele gruppen til det sundhedsvidenskabelige fakultets nye praktikforsøgsplan på Rigshospitalet (se handout 1). Det er meningen, at klikens 6 medlemmer skal i en uges praktik på Rigshospitalet, hvor de kort skal snuse til de forskellige ting, som læger og sygeplejere kommer ud for i det daglige.

Selve eventyrets plot

ÅNDEN I GLASSET

Der er kun en af de 6 spilpersoner, som endnu ikke har haft udfordret de andre, nemlig **Mads**. Han har planer om at udfordre de andre af klikens medlemmer til at "lege" ånden i glasset den første aften, som de skal tilbringe på Rigshospitalet.

CHRISTIANE KAN SLIPPE IGENNEM TIL VORES VERDEN

Spillernes leg med glasset giver **Christianes** ånd mulighed for at slippe igennem til vores verden, og den spirituelle seance går galt. Dette aner spillerne naturligvis ikke noget om på dette tidspunkt, men allerede næste morgen begynder der at vise sig tegn på, at alt ikke er som det skulle være. I løbet af natten er en ældre dame - som ellers var frisk og som skulle hjemsendes - død, og i løbet af dagen bliver en sygeplejerske overfaldet under mystiske omstændigheder.

CARSTEN CORT BESÆTTES AF CHRISTIANE

Christianes ånd har midlertidigt besat en af lægerne på Rigshospitalet, **Carsten Cort**, og det er **Christianes** ånd, som tvinger lægen til at overfalde personer på Rigshospitalet for at give/ofre blod til **Banmooyeg**. Så længe dette sker, har

Christianes ånd nemlig mulighed for fortsat at besætte **Carsten Cort**. **Christianes** store håb er dog for alvor at komme gennem porten til vores verden, og for at det kan lykkes, skal hun ofre en jomfru fra vores verden til **Banmooy-eg**.

I mellemtiden begynder karaktererne at opleve, at de i korte (men i stadig længere og længere) perioder befinder sig i en slags drømmeverden, der minder om en 1600-tals parodi på vores egen verden, hvor de er ungarbejdere på Kongens lazaret i København.

SPILLERNE BEGYNDER AT KOMME TIL METACOS

Undervejs finder spillerne ud af, at der er noget mystisk ved **Carsten Cort**, og det ender med et mindre opgør på Rigshospitalet, hvor spillerne opdager, at **Carsten Cort** har været besat, og at deres virkelige modstander er **Christiane Splid**. Uden en krop at befinde sig i i vores verden forvises **Christiane** til Metacos, men hun er i stand til at hive spillerne med til Metacos, hvor hun håber på at få mulighed for at ofre jomfruen **Anna**, så **Christiane** kan forlade Metacos, og manifestere sig i vores verden.

KARAKTERERNE FINDE UD AF, AT CARSTEN CORT ER BESAT

Ved at påvirke **Anna** og **Martin** håber **Christiane** på at få hjælp til at gennemføre sin rituelle ofring, og spillerne må enten vælge mellem at lade **Christiane** gennemføre sit ritual eller at forhindre **Christianes** ritual, og dermed risikere at skulle blive i Metacos for altid.

Hele eventyret kommer derfor til at løbe af stablen på Rigshospitalet og i den semi-parallelle verden Metacos.

Gamemasterens introduktion til de 6 personer.

Dette afsnit indeholder nogle få kommentarer til GameMasteren om de 6 karakterer. Afsnittet er ikke en kopi af karakterarkenes personbeskrivelser, men mere en kort forklaring til karaktererne, deres rolle i eventyret og karakterernes indbyrdes relationer.

På nuværende tidspunkt ville det nok være en god idé, at læse de 6 karakterark igennem, hvis du ikke allerede har gjort det.

Spillerne er alle førsteårs medicinstuderende, som er begyndt på medicinstudiet for halvanden måned siden. De fandt hurtigt sammen på rusturen (se evt. noter om rusturen, p. 40), og har lige siden været en klike, der altid har læst lektier, løst opgaver og har haft timer i dissektionssalen sammen. I løbet af de sidste mange uger har de været meget sammen (især i forbindelse med lektielæsning, men også nogle byture og fester), og selv om de kender hinandens "lægefacader" godt, så kender de ikke så frygtelig meget til hinandens baggrund.

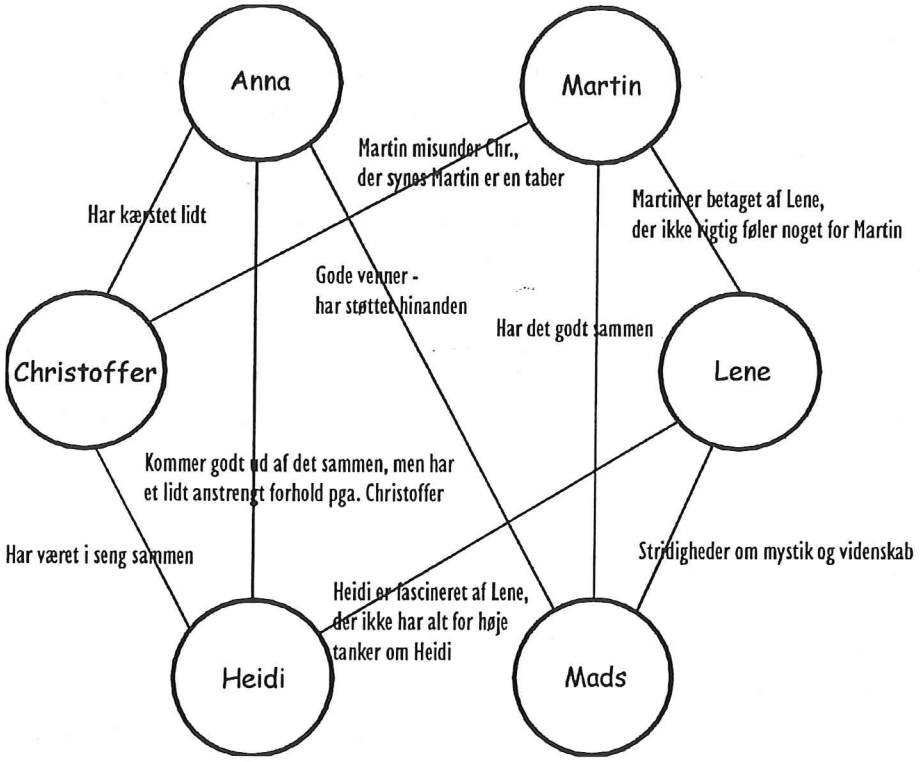
SPILLERNE HAR FØRST LÆRT HINANDEN AT KENDE PÅ RUSTUREN

LÆSE LEKTIER OG GÅR I BYEN SAMMEN

De 6 personer er lavet som "almindelige" danske medicinstuderende, og i karakterbeskrivelserne er der - ud over relationerne til de øvrige spillere - primært fremhævet de ting, som ved eventyrets start påvirker den pågældende persons tanker og handlemåde. Der er ingen oplysninger om karakterernes egenskaber og evner; det er derfor op til dig som GameMaster at afgøre, hvad de forskellige personer kan.

Spillerkarakterernes vigtigste indbyrdes relationer ved eventyrets start kan ses på nedenstående tegning:

GROVE RELATIONER MELLEM KARAKTERERNE



Det skal understreges, at denne tegning kun angiver de vigtigste relationer, og generelt kommer karaktererne godt ud af det med hinanden.

I LØBET AF EVENTYRET BLIVER SPILLERNE PÅVIRKET AF DRØMME

I løbet af eventyret forsøges der at påvirke karakterernes indbyrdes forhold en smule, og i finalen skulle spillerne gerne have helt forskellig opfattelse af, hvad der skal ske. **Anna** og **Martin** er så påvirkede, at de gerne vil blive i Metacos og få fuldbyrdet **Christiane Splids** ritual, mens **Christoffer** og **Lene** mest er interesserede i at komme hjem. Midt mellem disse to "fraktioner" står **Heidi** og **Mads**, som også er interesserede i at komme hjem, men som ikke er villige til at efterlade nogen i Matecos, og som slet ikke er interesserede i at lade **Anna** blive ofret.

Karaktererne bliver gennem eventyret påvirket lidt af deres drømme, men det er

måske en god ide, at man som GameMaster lister lidt rundt blandt spillerne, og hvisker dem ting i ørene, som en lille samvittighed for karaktererne. På den måde er det særdeles let, at "skubbe" en karakters holdninger i den retning, som man er interesseret i.

ANNA

Anna er en flittig og aktiv pige, som gerne vil være læge, men som bestemt ikke bryder sig om den mere praktiske del af lægegerningen, som for eksempel at skære i folk. Dette kan man som GameMaster blandt andet benytte tidligt i eventyret, hvor spillerne har timer i dissektionssalen. **Anna** har små-kærestet lidt med **Christoffer**, men i løbet af eventyret bliver hun påvirket så meget af **Christiane Splid**, at **Anna** ved eventyrets slutningen selv er interesseret i at gennemføre ritualet og blive ofret.

MADS

Mads har - på trods af at han læser til læge - en stærk tro på spiritisme og alternativ helbredelse. Det er også **Mads**, som står for at lege ånden i glasset, der er den egentlige start på eventyret. Undervejs i eventyret kan GameMasteren lade **Mads** være eksperten på det okkulte område, og ind imellem kan man for eksempel også lade ham være i stand til at se andre folks auraer i korte glimt. *"Da du kigger på Christoffer virker det, som om du kan se noget sort omkring det sted, hvor Carsten Cort bed ham i benet"*. I slutfasen skulle han gerne (sammen med **Heidi**) være i tvivl, om han skal forsøge at redde sit eget skind, eller om han skal forsøge at stoppe ritualet, og hjælpe til med at få **Martin** og **Anna** tilbage til vores verden.

CHRISTOFFER

Christoffer har ét mål i livet: at komme i seng med endnu flere piger. Gennem hele eventyret kan man som GameMaster komme med kommentarer til **Christoffer**, så snart han møder nye piger. Pigerne kan man bruge til at flirte lidt med ham, og se, hvordan hans kæresteforhold til **Anna** tager det. Man kan også lade ham møde en gammel kæreste på Rigshospitalet. Ved det afsluttende ritual, må man formode, at **Christoffer** kun tænker på en ting: at komme væk fra Metacos - koste hvad det vil.

LENE

Lene er den lidt hårde og kyniske type, som ikke tror på alt mulig overnaturligt hokus-pokus. Når hun derfor bliver presset ind i eventyrets handlingsforløb, kan man forestille sig, at hun er typen, der render rundt og kniber sig selv i armen, fordi hun er overbevist om, at det hele er en drøm. Der er selvfølgelig også den mulighed, at spilleren vælger at lade hende blive lettere katatonisk eller hysterisk. Dette kan man bruge som GameMaster, for når noget begynder at blive mystisk og overnaturligt, så kan man få **Lene** til at lægge et pres på sig selv og de andre spillere. I slutningen er hun - ligesom **Christoffer** - mest interesseret i at redde sig selv, og bekymrer sig ikke så meget om, at det eventuelt kommer til at gå ud over nogen af de andre spillere.

MARTIN

Martin er yuppie-typen, som ind imellem kan virke som en "pain-in-the-ass".

Han er egentlig lidt fortvivlet over sin egen måde at omgås andre mennesker (og specielt kvinder) på, men han er ikke umiddelbart i stand til at ændre sig. I eventyret kan man som GameMaster lade forskellige mennesker komme i snak med **Martin**, og så lade dem blive forargede eller vrede over en af hans kiksede kommentarer (dette kræver naturligvis, at spilleren selv kommer med disse kommentarer. Ellers må man fiske dem ud af spilleren). Ved eventyrets slutning er han blevet påvirket så meget af **Christiane**, at han ligesom **Anna** er interesseret i at få gennemført ritualet.

HEIDI

Heidi er den glade festløvinde. Selv om **Heidi** har været i seng med flere efter hun er flyttet til København har hun stadig sin kæreste **Torben** (som ikke ved noget om Heidis mange eskapader) hjemme i Kolding. Man kan som GameMaster benytte Torben, for de plejer at snakke i telefon med jævne mellemrum, så under eventyret ringer han selvfølgelig for at snakke med **Heidi**, og høre, hvordan det går. Under disse samtaler kan man forsøge, om man kan lokke **Heidi** til at tale over sig. Under slutopgøret skal **Heidi** gøre op med sig selv, om hun er interesseret i at redde sig selv, eller om hun skal forsøge at hjælpe så mange af spillerne væk fra Metacos som muligt.

Der er selvfølgelig ingen, der på forhånd ved, hvordan eventyret kommer til at udarte sig, og det er højst sandsynligt, at man kan få spillere, som opfatter deres karakterer anderledes, end hvad der er gengivet ovenfor.

Sådan læses resten af eventyret

På nuværende tidspunkt er det nok en god idé at læse afsnittene om "Rigshospitalet og Panum" og "Metacos" på henholdsvis side 38 og side 41, hvis du ikke allerede har gjort det. Det er måske også en idé at læse de øvrige baggrundsoplysninger inden resten af eventyret læses igennem.

BRUG IKKE TID PÅ AT RODE RUNDT I EVENTYRET. DIGT DE NAVNE OG PERSONER, DU HAR BRUG FOR

Gennem hele eventyret forekommer der flere navne, men ingen af disse navne er i sig selv særlig betydningsfulde (for eksempel er **Jette Bech** nævnt, men hun har ingen vigtig betydning for selve eventyrets handling). Brug ikke for meget tid på at fedte rundt i eventyret efter navne, steder og tidspunkter - det er vigtigere at spillet kører.

Start

FORDELING AF SPILLERNES KARAKTERER

Det vil være godt, hvis du som GameMaster er i stand til at vurdere dine spillere, så du kan give dem en karakter, som "passer" til dem. Det vil især være godt, hvis du er i stand til at fordele karaktererne, så der bliver mulighed for få opbygget en masse internt rollespil. Hvis der er nogen af spillerne, der kender hinanden på forhånd, kan det måske være smart at give enten **Heidi** eller **Mads** til den ene (men så vidt muligt ikke begge) af disse spillere, da dette så med lidt held kan forstærke konflikten til sidst i eventyret. Man kan eventuelt

benytte personrelationsfiguren på side 10, til gøre sig nogle tanker om karakteruddelingen.

Når du har delt spillernes karakterer ud, kan du passende udlevere handout 1 (*Meddelelse fra det sundhedsvidenskabelige fakultet*) til spillerne, og udlevere handout 2 (*Uddrag fra Peter...*) til den person, som skal spille **Mads**. Desuden kan du fortælle **Mads**, at han naturligvis er i besiddelse af de ting, som skal benyttes til ritualet med ånden i glasset. Alle spillerne bør ydermere vælge 2 af de 5 valgmuligheder, som står skrevet nederst på deres karakterark. Spillerne skal vælge de 2 punkter, som de synes passer bedst med deres egen opfattelse af karakteren. Dette giver spillerne mulighed for at have en lille smule indflydelse på deres karakter (og det hjælper forhåbentlig med til at de senere bare digter det baggrundsmateriale, som de har brug for).

HANDOUT 1 TIL SPILLERNE

HANDOUT 2 TIL MADS

VÆLG 2 AF DE 5 VALGMULIGHEDER

I stedet for at starte eventyret på Rigshospitalet, kan man starte med at lave en flashback-scene fra spillernes rustur, hvor de den første dag på rusturen havde en navneleg for at lære hinandens navne at kende. Man kan derfor starte eventyret med at karaktererne rent faktisk skal lege en navneleg (hvis man ikke kender en navneleg, kan man finde en på side 45). Dette kan sandsynligvis også hjælpe til med at spillerne er i stand til at huske de øvrige karakterers navne gennem resten af eventyret. Dagen inden eventyrets start har spillerne været i biografen for at se "Pusher", og dette kan man for eksempel bruge senere i eventyret. En af sygeplejerskerne kan eventuelt tilfældigt spørge spillerne om de har set filmen, og hvad de synes om den.

START MED NAVNELEG

Den første dag på Rigshospitalet

Eventyret starter på Rigshospitalet, hvor spillerne møder mandag den 21. oktober klokken 8^{00} om morgenen. Her bliver de vist ind på personalets kaffestue af oversygeplejersken **Jette Bech**, og kort tid efter dukker overlæge **Hans P. Jakobsen** op. Mens **Jette** serverer lidt the eller kaffe til spillerne, starter **Hans** med at hilse på dem, og holde en mindre enetale, hvor han kort fortæller, hvordan den kommende uge kommer til at forløbe. Spillerne får udleveret en seddel, der viser, hvor og hvad de skal være med til i løbet af den kommende uge (udlever handout 3). De får også at vide, at de stadig skal følge deres sædvanlige anatomitimer på Panum, hvilket også fremgår af den udleverede plan.

MØDER PÅ RIGSHOSPITALET.

INTRODUCERES TIL JETTE BECH OG HANS P. JAKOBSEN

FÅR UDLEVERET HANDOUT 3

Spillerne skal overnatte på Rigshospitalet de første par nætter, da de her skal følge en operationslæge og en skadestuelæge. De får anvist et rum i Rigshospita-

lets kælder, hvor der midlertidigt er opstillet 6 patientsenge, og de får udleveret sengetøj, kitler og håndklæder. I tilknytning til værelset, er der et kombineret bad og toilet, som ligger 10-12 meter længere nede af gangen.

Herefter bliver karaktererne spurgt, om de har nogen spørgsmål, og efter de har været nede og smide deres ting i deres nye "kælderhjem", skal de møde oppe på den medicinsk-kirurgiske afdeling, hvor de skal være med til stuegang.

Stuegang

STUEGANG

Formålet med denne del af eventyret er at introducere patienterne på den medicinsk-kirurgiske afdeling for spillerne, så de føler, at de er på et hospital. Specielt skal der fokuseres på de personer, som senere skal ske noget med. På den måde kan man forhåbentlig få spillerne til at føle, at de "kender" dem det går ud over.

ENKELTE SPILLERE BLIVER SAT TIL AT DIAGNOSTICERE NOGLE PATIENTER

Under stuegangen beder **Hans P. Jakobsen** en (eller eventuelt et par) af spillerne om at diagnosticere en af patienterne for at finde ud af, hvor meget de egentlig har lært på studiet indtil nu. Med den begrænsede viden, som karaktererne er i besiddelse af på lægeområdet, er karakteren (og spilleren) praktisk talt på bar bund, men lad dem endelig udspørge en af patienterne, og så gætte på, hvad der mon kan være i vejen.

GUDRUN. HJERNEBLØDNING. STILLE. FORSAGT. AUTORITETSTRO

- **Gudrun Isakson**. Gudrun har været på afdelingen i snart 2 uger på grund af en hjerneblødning. Hun er en meget stille og forsagt, ældre dame, og hendes største bekymring, er, at hun er nervøs for at hun er til besvær for personalet, sygeplejerskerne og lægerne. Gudrun er meget autoritetstro, og kunne ikke drømme om at sætte spørgsmålstegn ved de ting, som hun får at vide fra personalet på afdelingen, og hun er altid meget undskyldende. *"Hvis lægen ikke har noget i mod det, ville det være rart, hvis han gad se lidt på min arm. Den har fået sådan nogle underligt pletter. Der er selvfølgelig ingen grund til at forstyrre den travle mand, hvis det ikke er noget særligt. Jeg spørger ham bare i morgen, når han alligevel kommer forbi".*

VIGGO. KRÆFTKNUDE I NAKKEN. BROKKER SIG KONSTANT

- **Viggo Eriksen**. En ældre herre, som er indlagt på grund af en kræftknude i nakken. Han brokker sig konstant over alt - maden, sygeplejerskerne, varmen, kulden, vejret og politikerne. Det er ikke fordi, han ikke bryder sig om at være på hospitalet (faktisk er han ret glad for at være der), men han har hele livet brokket sig og mumlet i skægget, og han kan og vil ikke stoppe nu. *"Se nu her! Nu skaber de sig åndssvage inde i folketinget igen. Man kan sgu' da ikke leve af det mad, man får her".*

- **Ester Caroline Hansen**. Er så godt som blind, og hun kan kun se lidt med det venstre øje efter en hjerneblødning. Dette har også ramt talecentret, så hun har problemer med at tale rent (især når hun begynder at blive træt). Der er ikke de store problemer med hende, og hun gør bare, hvad der bliver sagt. *"Kommer der ikke snart nogle hjemme-hjemme-hjemmehjælper?. Puha nej, jeg kan ikke spise mere. Puuh".*

ESTER. HJERNEBLØDNING HAR MEDFØRT SYNS- OG TALESKADER

- **Agnes Clemmensen**. Agnes er frisk og frejdig og skal snart hjemsendes. Hun er en sød og rar, gammel dame, der har været indlagt for en brækket hofte, men hun er blevet fuldstændig helbredt og har ingen men. Det er meget vigtigt at dvæle ved **Agnes**, så spillerne virkelig får en fornemmelse af, at hun er frisk. Lad **Hans P. Jakobsen** komme med masser af kommentarer om at hun er fuldstændig rask, og at hun snart skal hjemsendes. Spillerne skal have på fornemmelsen, at det virker forkert, når **Agnes** er død dagen efter. *"Nej hvor er det dejligt at se nogle unge mennesker her på afdelingen. Jeg håber virkelig, at I kan lære meget af at være her, så vi også i fremtiden får nogle dygtige læger. Det er næsten synd, at jeg snart skal hjemsendes, så jeg ikke ser Jer de næste par dage".*

AGNES. FRISK EFTER OPERATION FOR BRÆKKET HOFTE. RAR OG VENLIG

- **Erling Clausen**. Har problemer med sine tænder, og det skal han nok fortælle alle, der gider høre om det (samt en del personer, som ikke gider). Erling mener selv, at han er rask (altså bortset fra sine tænder), men han har haft en blodprop i hjernen, og skal snart overflyttes til en genoptræningsafdeling, hvor han skal begynde på noget genoptræning. *"Jeg skal snart til tandlægen. Nu har mine tænder gnavet mig i undermunden i to dage, og alligevel vil lægerne ikke lukke mig ud, så jeg kan komme til min egen tandlæge. Det er tydeligt at høre, at de ikke har gebis, men bare vent til de bliver gamle. Så skal man nok høre dem brokke sig. I mellemtiden må vi andre ligge her og lide".*

ERLING. BLODPROP I HJERNEN. HAR PROBLEMER MED SINE TÆNDER

Brug generelt alt, hvad du selv kender fra et hospital, og "opfind" gerne nye patienter, og brug dem i stedet for de ovennævnte.

Når man er sammen med gamle mennesker, som er halvsenile og spøjse kan det ind imellem være svært ikke at trække på smilebåndet. Det gør dog ikke noget - prøv at få spillerne til at grine af patienterne, og irettesæt dem så som **Hans P. Jakobsen**. Det går jo ikke, at de ansatte på en afdeling går og griner patienterne lige op i hovedet! Disse stuegange kan måske komme til at virke lidt som en slags comic relief, men det gør ikke noget, så længe det ikke tager overhånd.

FÅ SPILLERNE TIL AT GRINE AF DE GAMLE OG SKÆLD DEM SÅ UD

Husk at personalet på Rigshospitalet altid tiltaler patienterne ved deres efternavn: *Nå fru Isakson, hvordan har benet det så i dag?* Husk også på, at læger,

PATIENTER TILTALES VED EFTERNAVN

sygeplejersker, portører og alt andet personale på et hospital forsøger at give sig tid til at snakke lidt med patienterne, men at alle praktisk talt har så travlt, at der ikke bliver tid til ret meget mere end det strengt fornødne.

VIGTIGT AT SPILLERNE MØDER AGNES

Det vigtigste ved denne stuegang, er, at spillerne introduceres til **Agnes Clemmensen**, og at spillerne fornemmer, at hun er rask og rørig. Hvis spillerne ved, at **Agnes** har det godt, og at hun er helbredt og klar til at blive sendt hjem, virker hendes død i løbet af natten/morgenen mere underlig, end hvis hun "bare" er en gammel dame, som dør.

OM AFTENEN HILSER SPILLERNE KORT PÅ CARSTEN CORT

Resten af dagen forløber ret stille og rolig - så roligt som den nu kan på et hospital - og der sker ikke noget af betydning. I løbet af dagen introduceres karaktererne til størstedelen af personalet på afdelingen, og ved aftenstide introduceres spillerne til natlægen **Carsten Cort**, som de skal følge gennem natten. Hvis han bliver bippet i løbet af natten bliver spillerne også bippet, og de skal så følge **Carsten** til operationsstuen. Det er en stille nattevagt, og spillerne bliver ikke bippet i løbet af natten. Det eneste der sker om aftenen/natten, er, at **Mads** lokker de andre til at lege ånden i glasset.

Ritualet med "Ånden i glasset"

LAD MADS KØRE ÅNDEN I GLASSET

Det mest ideelle vil naturligvis være, hvis den person, der spiller **Mads**, selv fortæller de andre, at hans "dare" til de andre er, at de i løbet af aftenen/natten skal lave ånden i glasset. På den måde kan man som GameMaster være heldig og kunne sætte sig tilbage i stolen, mens spillerne kører størstedelen af seancen uden indblanding. Hvis dette ikke kan lade sig gøre, er der ikke andet for end at skubbe **Mads** lidt i den rigtige retning.

Ideen med denne del af eventyret er at spillerne rent faktisk skal lege ånden i glasset ved hjælp af de medfølgende rekvisitter. De skal følge den "opskrift", som **Mads** har fået udleveret ved eventyrets begyndelse (handout 2). GameMasteren skal så naturligvis agere en tilkaldt ånd, og ved at GameMasteren også placerer sin finger på glasset, er det muligt at styre det rundt, og på den måde skrive beskeder til karaktererne.

ÅNDEN KOMMER

Det er op til GameMasteren at bestemme, hvilken type ånd, som spillerne får kontakt med. Sørg dog for at den tilkaldte ånd på ingen måde bliver alvidende, og at svarene ind imellem er halvmystiske og uforståelige. Man skal være opmærksom på, at spillerne indirekte selv er med til at bestemme, hvilken type ånd de møder. Hvis de for eksempel stiller spørgsmål som *"Hvad hedder min mormor?"*, og GameMasteren som ånd svarer `Bente`, så er det jo frit for den enkelte karakter at bestemme, hvorvidt det er rigtigt eller forkert!

Inden karaktererne går i gang med at lege ånden i glasset, har de formodentlig

ikke gjort sig nogle tanker om, hvilke spørgsmål de rent faktisk vil stille til en ånd, hvis de var så heldige at "få hul igennem". Derfor er det svært at forudsige, hvad de vil spørge om, så i den grå boks er der blot gengivet et eksempel på et spørgeforløb. Bemærk at ånden kun svarer på spørgsmål fra een af karaktererne (den person, som spurgte *"Er der nogen?"*), og hvis ånden bliver spurgt om noget, som den ikke kan eller vil svare på, så lader den være (man kan eventuelt lade glasset stå og køre lidt rundt i midten af cirklen af bogstaver), eller svarer noget volapyk (for eksempel svarer den `TGIOSBCT` på et spørgsmålet *"Vil jeg dø ung?"*). Det kan naturligvis også være, at ånden bare gætter, og svarer noget som den tror er korrekt. Det er vigtigt at huske på, at ånden i sagens natur skal stave sig til svaret, så de fleste svar bliver relativt korte (på spørgsmålet *"Hvad er dit navn?"* svarer ånden ikke `MIT NAVN ER CARL`, men blot `CARL`).

ÅNDEN VED IKKE ALT

Eksempel på spørgeforløb.

I eksemplet er åndens svar (som den naturligvis afgiver ved at flytte glasset rundt) angivet med `denne skrift`.

"Hvem er du?"
`Carl`

"Carl hvem?"
`Carl`

"Hvordan ser der ud hos dig?"
`Rart`

"Hvad hedder min mormor?"
`Bente`

"Vil jeg få et langt og lykkeligt liv?"
[Intet svar]

.....

"Kender du..."
`Hun tager lyset. Åh nej jeg må g`

På et passende tidspunkt bliver kommunikationen med ånden afbrudt. Dette foregår ved at glasset - efter at spillerne har haft mulighed for at stille nogle spørgsmål til ånden - begynder at skrive noget af sig selv, og hvis spillerne giver slip fortsætter glasset med at køre uden at nogen rører det. Det sidste ånden fortæller er noget i stil med "`HUN TAGER LYSET. JEG MÅ G`", hvorefter glasset splintrer og stearinlysene går ud!

ÅNDEN BLIVER AFBRUDT

GLASSET SPLITNRER OG LYSET GÅR UD

Åndens sidste afsluttende besked må meget gerne stoppe midt i et ord, så det virker som om, at den brutalt er blevet afbrudt. Når glasset splintrer bliver alle de personer, som enten er i nærheden af glasset eller som stadig rører det, ramt af nogle få glassplinter. Dette medfører selvfølgelig, at karaktererne får nogle små ubetydelige sår, som begynder at bløde.

SPILLERNE RAMMES AF GLASSPLINTER

Når man skal spille selve seancen kan man benytte et klart plastglas, og så presse det i stykker midt i åndens sidste ord, mens man puster lysene ud. Med lidt held kan man give spillerne en lille forskrækkelse.

KØR SEANCEN LIVE

Hvis en spiller slipper glasset i løbet af seancen stopper ritualet naturligvis ikke, og hvis flere spillere slipper, må man gøre det så dramatisk, som det nu passer

en. Man kan uden tvivl også påvirke spillerne, så karaktererne begynder at håne hinanden: *"Tør du ikke være med længere?"*.

DET VIGTIGSTE ER AT LEGE ÅNDEN I GLASSET, OG AT GLASSET SPLINTRER

Det vigtigste ved denne del af eventyret er at karaktererne får leget ånden i glasset, og at glasset splintrer til sidst. Sørg for, at det hele kommer til at virke lidt mystisk, fortæl hvordan sårene fra det splintrede glas svier en lille smule, og hvordan en bloddråbe falder fra en af karakterernes fingre, og lander på personens hvide kittel eller hvide cowboybukser.

Stemningen er brudt, og hvis spillerne skulle finde på at prøve igen, får de ikke kontakt med noget. Første nat på Rigshospitalet er begyndt, og spillerne kan ikke gøre så meget andet end at lægge sig til at sove.

Første nat på Rigshospitalet

DER SKER IKKE NOGET FØRSTE NAT

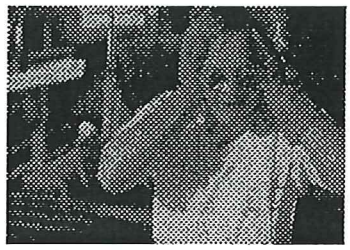
Der sker intet at interesse for karakterne i løbet af natten. Som tidligere nævnt bliver de ikke bippet af **Carsten Cort**, og det eneste, der forstyrrer karakterernes nattesøvn, er nogle urolige drømme. Udlever drømmene fra handout 5 til spillerne. Eventuelt kan man rollespille den ene af spillernes drømme, og så blot uddele de øvrige drømme til de andre spillere. Hvis man føler man har god tid, kan man desuden lade en af spillerne vågne kort, og opdage, at flere af de andre spillere ligget meget uroligt, og det er tydeligt, at de drømmer noget ubehageligt. Man kan også uddele drømmene, og så bede spillerne om at læse dem grundigt. Når de har læst deres drøm, kan man inddrage sedlerne, så spillerne - hvis de begynder at snakke om deres drømme - ikke kan genlæse deres drøm. Dermed bliver genfortællingen af drømmen mere i stil med virkeligheden, hvor man heller ikke altid kan huske præcist, hvad man har drømt. Dette "trick" kan man med fordel benytte i starten af eventyret, men man skal måske undlade det senere, hvor det er vigtigt, at spillerne benytter de oplysninger/påvirkninger, som de får i drømmene.

SPILLERNE DRØMMER - UDLEVER HANDOUT 5

KAN ROLLESPILLE EN ENKELT DRØM

SAML DRØMMENE IND EFTER BRUG

Som en lille ekstra effekt kan du fortælle, hvordan spillerne om morgenen lægger mærke til at et enkelt eller to af de sår som nogle af spillerne fik da glasset splintrede aftenen inden, har blødt en smule ud på de hvide hospitalslagner.



Anden dag på Rigshospitalet

NÆSTE DAG

Som det også fremgår af karakterernes praktikforsøgsplan (handout 3) skal de starte tirsdagen med at følge morgensygeplejerskerne rundt på stuerne.

Under morgenrunden finder man ud af, at **Agnes Clemmensen** er død, selv om hun dagen før var frisk og skulle hjemsendes. Om eftermiddagen er spillerne tilbage på Panum, hvor de skal følge deres anatomitimer, og her kommer nogle

af spillerne for første gang over i Metacos.

Morgenrunden

Spillerne skal være med til at vække patienterne

Morgenrunden foregår ved at sygeplejerskerne eller sygehjælperne går rundt på stuerne, vækker folk, tager morgentemperaturen og hjælper de personer, der har brug for hjælp, med at blive vasket.

Spillerne følger med **Jette Bech** og **Sanne Clausen** rundt, og efter de har vækket et par stykker, begynder det at blive en smule kedeligt. Da en af de ældre patienter skal hjælpes i bad, beder **Jette** spillerne om at fortsætte med at vække de sidste patienter, mens hun hjælper patienten i bad. Hvis der er nogen problemer kan de bare kalde på hende.

Agnes findes død - Hun har sovet ind

Da spillerne skal vække **Agnes Clemmensen**, finder de ud af, at hun er død. Der er ikke umiddelbart nogen synlige tegn, og det lader til, at hun på trods af, at hun dagen før var frisk, har sovet ind i løbet af natten. Lad spillerne finde ud af, hvordan de vil reagere. De er vant til at se døde mennesker fra deres anatomitimer på Panum, men det er ikke sikkert, at de har set et dødt menneske, som de har snakket med tidligere.

Hvis spillerne (og måske i særdeleshed **Mads**) vælger at undersøge **Agnes** sengetøj, eller hvis de er i nærheden, når hendes sengetøj bliver fjernet, så kan du lade dem lægge mærke til, at der på lagenet er et par små dråber indtørret blod. Skulle spillerne vælge at undersøge **Agnes** nærmere eller hvis de forsøger at bedømme, hvor blodet kan stamme fra, så virker det tilsyneladende, som om blodet stammer fra Agnes' hånd, hvor hun har et sår efter et drop. Der er ingen på afdelingen, som vil tro spillerne, hvis de af en eller anden grund skulle påstå, at der foregår noget mystisk.

Resten af formiddagen forløber planmæssigt, selv om karaktererne er en smule rystede.

Dissektionstimer på Panum

Til dissektionstimer på Panum

Efter middag skal spillerne tilbage til Panum Instituttet, hvor de skal deltage i deres sædvanlige anatomitimer, hvilket også fremgår af deres forløbsplan (handout 3).

Dissektionstimerne starter med at Thomas gennemgår en brystkasse

Anatomitimerne starter med en times undervisning af en lærer, og derefter to timers praktik i dissektionssalen, hvor de studerende selv skal "rode med stoffet". Selv om dagens praktiske opgave er at "skille en arm ad", så starter lektionen med at læreren, **Thomas Fiehl**, gennemgår dele af den menneskelige thorax (brystkasse). Brug gerne lidt tid på at gå i detaljer med dette, så spillerne får en fornemmelse af, hvordan man bliver nødt til at distancere sig en smule fra

det makabre i en sådan situation.

SPILLERNE SKAL UNDERSØGE EN ARM

I de to timer i dissektionssalen skal spillerne som sagt undersøge en arm til bunds. Sørg for at beskrive det kolde, sterile rum, hvor lugten er skarp af formalin. Ligene ligger på store, blanke stålborde, der alle skråner ind mod midten, hvor der er et lille afløb. Til hvert lig hører desuden en stor plastspand, hvor alt, hvad der fjernes fra den døde, skal samles, så liget kan blive kremeret samlet. Det vil sige, at alt det fedt han hiver af den dødes knogler med sin pincet skal smides op i spanden. Dissektionssalen ligger under jorden og det eneste lys i lokalet stammer fra de utallige lysstofrør, som hænger overalt i loftet. Langs den ene væg er der en række håndvaske, som de studerende er blevet bedt om at bruge så lidt som muligt, da VVS-mændene er trætte af at komme og rense afløbet for fedt- og hårrester. Omgangstonen kan virke hård og sort humor er bestemt ikke ualmindelig.

Hvis man føler man har meget tid, kan man eventuelt live-rollespille denne scene (uden kniv og lig naturligvis). Så kan man lettere beskrive, hvad spillerne ser og spillerne har bedre mulighed for at give udtryk for deres følelser.

ET PAR AF SPILLERNE KOMMER TIL METACOS, MENS RESTEN BLIVER TILBAGE

Eksempel på en transportsituation

[Når Anna kort "flipper" til Metacos i forbindelse med dissektionstimerne]

Anna står henne ved det blanke metalbord og kigger på den døde krop, som ligger udstrakt foran hende. Det er en ældre mand - han er rynket, og man kan se på hans hænder, at han har haft et arbejde, hvor man har skullet bruge hænderne meget. Hans brune øjne stirrer tomt op i luften, der er tyk af lugten af formalin. Anna tvinger sit blik væk fra liget og kigger rundt i rummet for at finde læreren, men den første hun får øje på er...

...forstanderinden, der står henne ved døren i sin grå klædedragt. "Hva' laver du?" råber hun, mens hun stirrer lidt vredt på Anna. "Se så og tag fat og få smidt den døde ud herfra!" Anna kigger ned på den døde menneskekrop, som ligger på det tunge egetræsbord. Lugten fra kadaveret er forfærdelig, og Anna bider tænderne sammen og bøjer sig ind over liget af manden med de brune øjne.

På et tidspunkt i løbet af karakterernes dissektionstimer er det på tide, at nogle af spillerne stifter bekendtskab med Metacos for første gang. I løbet af dissektionstimerne "flipper" et par af spillerne over i Metacos, mens de resterende bliver tilbage og har timer. GameMasteren kan selv bestemme, hvilke karakterer han vil lade "flippe" over, men nogle oplagte er selvfølgelig **Anna**, **Martin** og **Mads**, som måske mere end de andre har stærke bånd til Metacos og **Christiane**.

Sørg for at komme med små underlige hændelser, for de spillere, som er hjemme i vores egen verden. De spillere, som er i Metacos, er formodentlig så tilstrækkelig forvirrede og overraskede, at de ikke umiddelbart lægger mærke til at et par af de andre spillere opfører sig lidt mærkeligt.

I Kongens Lazaret er dissektionssalen et stort, koldt rum, hvor man opbevarer de

døde indtil præsten kommer forbi og giver dem den sidste velsignelse. Når præsten har været der, bliver de døde båret ud og smidt på en vogn, der kører dem til en fattiggrav på indviet jord nord for København. Lazarettet er en større tre-længet stenbygning med kælder, to etager og et loft. Lazarettet er proppet med syge mennesker, og overalt i bygningens store rum render læger, hjælpere og nonner rundt mellem hinanden for at hjælpe og se til de syge. Når du skal beskrive Kongens lazaret, så benyt alt, hvad du har af ideer, billeder og stemninger fra film, bøger og rollespil. Det er ikke noget behageligt sted, selv om det er bygget og drevet i den bedste mening. Det er sjældent, at man kan gøre noget for de syge, og oftest fungerer lazarettet blot som et opbevaringssted for folk indtil de dør.

FØRSTE INDTRYK AF METACOS

Når spillerne er i Metacos, så lad dem "gå lidt rundt og udforske", men lad dem ikke komme for langt væk fra dissektionssalen. Man kan eventuelt lade forstanderinden bede dem om at hjælpe hende med at bade en syg, eller spillerne kan blive bedt om at flytte de død mand, og når de løfter ham falder hans arm af.

LAD DE SPILLERE, SOM ER I METACOS KIGGE SIG LIDT OMKRING

Prøv om du kan beskrive overgangen til Metacos så naturligt og flydende som muligt. På spillerne skal det helst virke helt normalt, men alligevel helt forkert på samme tid. Lad det være et kort visit, så de er i tvivl, om de har drømt, eller om de bare har haft det dårligt, og forsøg om det er muligt at køre scenen på Rigshospitalet og i Metacos på samme tid.

LAD TRANSPORTSITUATIONERNE VÆRE SÅ GLIDENDE SOM MULIGT

DET ER KUN ET KORT VISIT I DENNE OMGANG

Anden aften på Rigshospitalet

Om aftenen og natten skal spillerne følge **Henning Larsen** på skadestuen. **Henning** er i midten af 30'erne, og det er tydeligt, at han - på trods af årstiden - render rundt i shorts under sin kittel. Han hilser venligt på dem, og fortæller lidt om arbejdsgangen på skadestuen. Den første halve times tid sker der ikke rigtig noget, og det er først omkring klokken 20^{30}, at der begynder at ske noget.

SKAL FØLGE HENNING PÅ SKADESTUEN

❶ Ved 20-tiden kom en ung mand humpende ind på skadestuen, og det er ham, som spillerne sammen med **Henning Larsen** skal tilse omkring klokken 20^{30}. Manden (**Kim Jensen**) har spillet badminton, og er kommet til at træde forkert. Henning undersøge foden, trykker på den

EN BADMINTONSPILLER, KIM, MED FORVREDET ANKEL KOMMER IND

forskellige steder, og beslutter sig for at sende den unge mand op til røntgenafdelingen for at få taget et røntgenbillede af foden.

ANDREAS BRINGES IND, EFTER HAN ER RAMT AF EN BIL. TILSYNELADENDE HAR HAN DET GODT

❷ Omkring klokken 21 kommer en oprørt mand ind med en 10-års dreng. Drengen har blod i det meste af hovedet, og han kommer naturligvis til med det samme. Mens **Henning** undersøger drengen fortæller manden, at drengen løb ud foran hans bil på Jagtvejen, og at han efter påkørslen skyndte sig at køre drengen på skadestuen. Drengen er ved bevidsthed, og selvom han ondt flere steder på kroppen, lader det ikke til at han har brækket noget. Politiet bliver naturligvis tilkaldt, og de begynder at afhøre manden. Undervejs i forløbet beder **Henning Larsen** et par af spillerne om at blive hos drengen, og snakke med ham konstant, så han ikke besvimer.

SPILLERNE SKAL HOLDE ØJE MED DRENGEN

Drengen hedder **Andreas Petersen**, og han var på vej ned efter pizza til hans mor og ham selv, da han blev ramt af bilen. Han kan ikke huske så meget om ulykken, og han kan heller ikke huske sin egen adresse. Midt under samtalen med spillerne spiler han pludselig øjnene op, kigger på en af dem og siger *"Her er meget tåget!"* Uanset, hvad spillerne svarer, siger han forundret *"Hun æder deres skygger!"* Herefter besvimer drengen, og når personalet finder ud af, at han er besvimet, bryder helvede løs. Der bliver i hast tilkaldt personale, og drengen bliver hurtigt flyttet over til intensivafdelingen. Spillerne ser ikke mere til ham i dag. Hvis de senere på aftenen spørger til drengen, så kan de få at vide, at hans tilstand er stabil, men at han stadig er i koma.

ANDREAS BLIVER OMTÅGET, OG GÅR I KOMA

❸ Badmintonmanden **Kim Jensen** er kommet tilbage fra røntgenfotografering, og på nuværende tidspunkt er han ret træt af at spilde tiden med at vente. **Henning Larsen** kigger på røntgenbillederne, og kan fortælle **Kim Jensen**, at der ikke er noget, som er knækket. **Kim** er så irriteret over at have spildt sin tid her, og hans eneste kommentar da han forlader **Henning** og spillerne, er, at hans knoglebrud er groet sammen igen i løbet af den tid, han har måttet vente.

BADMINTONSPILLEREN KOMMER TILBAGE FRA RØNTGENAFDELINGEN. HAN ER VRED

❹ Sent på aftenen kommer en fulderik slingrende ind på skadestuen. Han har fået et enormt blåt øje, og han bliver ved med at fable om at han fand'me nok skal få ram på ham, der gjorde det. Han ved dog ikke hvem det var - han ved bare, at han stod og ventede på bussen udenfor "Stjernen" på Nørrebrogade, og så kom han vist op at skændes med en anden, der så gav ham et par på hovedet.

EN FULDERIK KOMMER TIL SKADESTUEN. HAN HAR FÅET ET PAR PÅ HOVEDET

Det vigtige ved ovenstående er episoden med drengen, da spillerne senere skal møde ham i Metacos. Man skal dog som GameMaster sørge for, at man ikke lægger alt for meget vægt på denne hændelse, da spillerne så måske lugter lunten. Prøv at køre episoderne lidt hektisk, så spillerne får en fornemmelse af, at der er travlt (selv om lægerne i virkeligheden aldrig virker særlig travle på skadestuerne. Det tager altid så ufattelig lang tid, at man ofte ikke orker at tage

DET ER VIGTIGT AT SPILLERNE HAR MØDT ANDREAS, OG AT DE HAR SET HAM GÅ I KOMA

derhen selv om man burde), og lad **Henning Larsen** bede spillerne om at hjælpe ham med en masse småting (*kan I to ikke lige følge vores uheldig badmintonspiller over til røntgenafdelingen? Sørg for at snakke med drengen hele tiden, så han ikke besvimer eller falder i søvn! Ræk mig lige det gazebind*).

Da klokken er omkring 23^{00} begynder der at blive rimelig tomt på skadestuen, og **Henning Larsen** giver spillerne mulighed for at komme ned og sove. Han skal nok bippe dem, hvis der kommer "kunder i biksen" igen.

OMKRING KLOKKEN 23 FÅR SPILLERNE "FRI"

Et overfald

På vejen ned mod deres lille hjem i Rigshospitalets kælder møder spillerne **Sanne Clausen**, som de kender fra medicinsk-kirurgisk afdeling. Hun har egentlig fri klokken 23^{00}, men hun kan ikke finde sin afløser, og da hun var alene på afdelingen, ville hun ikke bare forlade den. På nuværende tidspunkt er hun temmelig irriteret over, at hun ikke kan tage hjem, og hun beder spillerne om at hjælpe hende med at finde hendes afløser **Ulla Jespersen**. **Sanne Clausen** kan fortælle, at hun *har* set **Ulla** lidt i 23, men at hun ikke har set hende siden. Spillerne har set **Ulla** på medicinsk-kirurgisk afdeling, så de ved godt, hvordan hun ser ud.

MØDER SANNE, SOM IKKE KAN FINDE SIN AFLØSER ULLA

Denne del af eventyret skal helst køres som suspense. Beskriv alle sanseindtrykkene, når karaktererne skal rende rundt i de stille hospitalsgange. Lyset er dæmpet og man er nødt til at være stille, når man bevæger sig rundt. Fra de forskellige stuer kommer lyden af sovende folk, der snorker og vender sig i sengen. Ens skridt runger som kanoner i de tomme gange, og man har på fornemmelsen, at ens vejrtrækning lyder som en blæsebælg, der er skruet op på fuld styrke.

SPILLERNE LISTER RUNDT I GANGENE OG LEDER EFTER ULLA

Når de har listet lidt rundt og kigget i kaffestuer, på toiletter og i mellemgange, hører spillerne et skrig i nærheden, og da de runder næste hjørne ser de en kvinde i hvid kittel liggende på gulvet. Ved nærmere undersøgelse viser det sig, at være **Ulla Jespersen**, og det er tydeligt at se, at hun har blod ud over det meste af halsen, nakken og skulderen. Samtidig med at spillerne runder hjørnet og får øje på **Ulla**, lægger den ene af dem mærke til, at en person smutter om et hjørne 30 meter længere nede af gangen. Spilleren får ikke set personen - det eneste der kan bemærkes, er, at den flygtende havde noget hvidt på, som godt kunne være en kittel. Skulle spillerne finde på at forfølge den flygtende (som

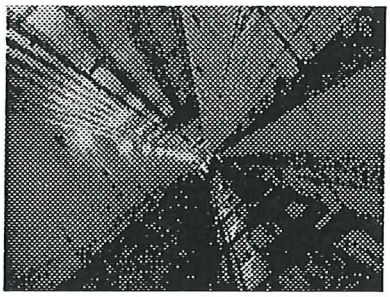
ULLA SKRIGER, OG DA SPILLERNE FINDER HENDE, SER DE EN PERSON LØBE VÆK

selvfølgelig er **Carsten Cort**), så giv dem mulighed for at følge efter ham lidt, inden han forsvinder for dem i en trappeopgang.

ULLA ER BLEVET OVERFALDET OG BIDT

Ulla Jespersen er ikke død, men det er tydeligt, at hun har fået et slag i hovedet (hvilket har medført en smule af al den blod, der er på hendes kittel), og at nogen tilsyneladende har forsøgt at bide halsen over på hende (hvilket er skyld i størstedelen af blodet på hendes kittel). Hun er rimelig omtåget, og kan ikke fortælle spillerne noget, hvis de skulle spørge. Mens spillerne tager sig af **Ulla Jespersen**, som kort tid efter bliver ført til skadestuen for at blive checket og for at få en stivkrampevaccination, begynder flere af dørene til patienternes stuer at gå op, og forsovede og forvirrede mennesker iført badekåber og morgenhår kigger forskrækket og undrende ud på spillerne og den overfaldte kvinde. Politiet bliver naturligvis tilkaldt, og både **Ulla**, **Sanne** og spillerne bliver afhørt, men der er ikke rigtig nogen, som kan fortælle noget. En træt politimand kommer senere på aftenen/natten til at udtale, at *"det var sgu' nok en narkoman, som var inde efter stoffer"*, og det er en forklaring, som politiet og dagspressen accepterer. Det bliver ikke efterforsket nærmere.

FORVIRREDE PATIENTER STIKKER HOVEDERNE FREM



POLITIET SLÅR EPISODEN HEN

Under eftersøgningen kan man eventuelt bruge en af scenerne fra afsnittet "Scener" på side 36.

TILBAGE I DERES LOKALE FLIPPER DE TIL METACOS

Efter denne lille episode sker der ikke mere, før spillerne begynder at bevæge sig ned mod deres "kælderhjem" i Rigshospitalets kælder. Da de kommer indenfor og begynder at gøre sig klar til natten, flipper de alle sammen over i Metacos. Som tidligere kan man også her forsøge at gøre overgangen så glidende som muligt. Da en af karaktererne er på toilettet kan man for eksempel pludselig lade ham eller hende flippe over, og beskrive lugten fra latrinet, som ikke er blevet skiftet.

I Metacos

ALLE ER PÅ LOFTET I KONGENS LAZARET

Spillernes "værelse" i Metacos ligger i et større rum oppe under loftet af Kongens lazaret. Det er afskærmet af lagener på alle fire sider, men det kan ikke stoppe lydene fra de ca. 20 andre sygehjælpere og sygeplejere, som også hører til i dette værelse. Alligevel kan spillerne betragte dette som deres eget lille indelukke, hvor de kan være sig selv (selv om alle naturligvis kan høre, hvad de siger).

Man kan nemt forestille sig, at spillerne vil være meget ivrige for at undersøge, hvad der egentlig foregår, og de er mere end velkomne til at rende rundt og undersøge deres nye omgivelser. De fleste andre hjælpere, som befinder sig på lazarettet er allerede gået i seng, men hvis spillerne er meget ihærdige, kan de godt finde en

enkelt eller to at tale med, og her kan de høre lidt om hvor de befinder sig. Sørg for at de får på fornemmelsen, at de på en eller anden måde rent faktisk hører til i denne verden, på trods af at den sandsynligvis virker meget underlig og uforståelig for karaktererne.

Murene er grå og mørke, og vinden suser forbi lazarettet, der ligger ensomt nord for København. Indenfor hænger der med jævne mellemrum fakler eller lygter, der kaster et uroligt skær over lazarettets indre, mens der er kulsort udenfor. Månen kaster et blegt skær over landskabet, og hvis det ikke var for den tætte tåge, som tungt ligger over blegedammene, ville man kunne se skærene fra København. Spillerne kan mere eller mindre bevæge sig rundt på lazarettet som de lyster, men overalt er der syge og døende, der med deres sidste kraftanstrengelser kæmper for at holde sig i live. Skulle spillerne finde på at ville forlade lazarettet midt om natten, så lad dem blive stoppet af viceforstanderen, der skræmt gør dem opmærksom på, at *"der er ingen fornuftige mennesker, som begiver sig ud i en nat som denne. Man risikerer at blive overfaldet af djævlehundene eller at skulle vandre forvildet rundt i blegedammene til evig tid"*.

BESKRIVELSE AF KONGENS LAZARET

Da det i forvejen var sent på aftenen, da spillerne kom til Metacos, er klokken nok mange, før de falder i søvn. Men selv om karaktererne nok er trætte, bliver de alligevel hjemsøgt af drømme. Udlever drømmene fra handout 6 til dem. Afhængigt af sine spillere, må man som GameMaster vælge, om man i stil med de første drømme, vil inddrage sedlerne, når spillerne har læst dem.

SPILLERNE FALDER I SØVN I METACOS. HER DRØMMER DE IGEN

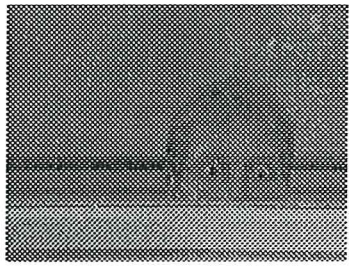
UDLEVER HANDOUT 6

Tredje dag

Spillerne vågner op i Metacos, og finder ud af, at gårsdagens oplevelser tilsyneladende ikke var en drøm - i så fald befinder de sig stadig i drømmen. De bliver sat i arbejde, og i løbet af formiddagen møder de **Andreas Petersen**, som de kender fra deres nattevagt på skadestuen, og i løbet af dagen stifter de også bekendtskab med **Carsten Cort**.

VÅGNER OP I METACOS. DE ER IKKE KOMMET HJEM

Klokken er lidt over 6, da spillerne bliver vækket af de øvrige personer i loftsrummet. Hanen har næsten lige galet, og alle gør sig klar til en ny hård arbejdsdag på Kongens lazaret. Sammen med det øvrige plejepersonale får de serveret vælling, inden de skal i gang med dagens arbejde. Denne dag skal spillerne starte med at vaske og bade de gamle patienter.



De ældre patienter, som er på lazarettet er samlet i en afdeling for sig selv. Det er bestemt ikke dem alle, som fejler noget - der er mange, som "bare" er gamle, der ikke er i stand til at klare sig selv, og de har også mulighed for at bo på lazarettet. De første par timer går med at hjælpe de gamle, og der er ingen af de gamle (eller andre

SPILLERNE SKAL HJÆLPE MED AT TAGE SIG AF DE GAMLE

af de patienter, som de møder på Kongens lazaret), som spillerne kan genkende fra vores egen verden. Arbejdet indebærer også at tage sig af to ældre, senil-demente mænd, som sidder sammen i et stort kar. Mændene er placeret her, fordi de ikke er i stand til at holde sig selv renlige, hvilket også kan ses og lugtes på karret. Ellers er de fleste ældre ikke så forskellige fra ældre i vores verden. Forskellen er blot, at de fleste ældre i vores verden får en form for behandling, når de kommer på hospitalet, men de ældre i Metacos mere eller mindre bare bliver opbevaret på Kongens lazaret.

Det er tydeligt, at spillerne er næsten nederst i hierarkiet på Kongens lazaret. Konstant bliver de bedt om at hjælpe til, hente varmt vand, hente koldt vand, feje, bære, løfte og bringe. Det er dog ikke sådan, at deres foresatte er urimelige, men omgangsformen og arbejdsgangen kan nemt give spillerne det indtryk.

Mødet med Andreas

MØDER METACOS-ANDREAS, DER IKKE ER I KOMA

I løbet af formiddagen opdager spillerne, at der står en dreng og kigger nysgerrigt på dem, når de arbejder. Karaktererne ser med det samme, at det er **Andreas**, som de var sammen med på skadestuen i vores verden aftenen før. Han virker frisk og frejdig, og det lader bestemt ikke til, at han fejler noget.

Plejepersonalet bekymrer sig ikke rigtig om drengen. I Metacos er **Andreas** en forældreløs dreng, som ofte render rundt på Kongens lazaret, hvor han som regel kan tigge sig til en bid mad. Personalet er ret vant til at se ham, og ind imellem bliver han også sat til at lave noget, men da han har det med at forsvinde fra tid til anden, er han ikke verdens mest pålidelige hjælper.

ANDREAS KAN FORTÆLLE DEM LIDT OM METACOS

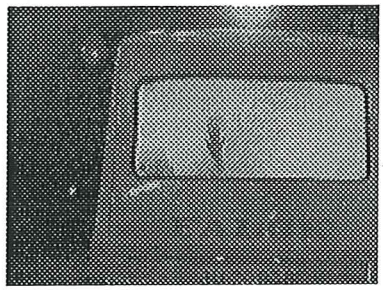
Andreas skal bruges til at give spillerne nogle oplysninger om Metacos. Husk på at han er en dreng på omkring 10 år, og at han er vant til at klare sig selv. Han ved ikke noget om andre verdener, men inderst inde ved han, at spillernes karakterer er rare, og at de vistnok har hjulpet ham engang, selv om han ikke lige kan komme på hvornår og med hvad (dette kan både fortolkes som noget spillernes "tvillingesjæle" har gjort og som om at Metacos-Andreas ubevidst har kunnet fornemme, hvad der er sket i vores verden). **Andreas** kan fortælle dem følgende ting, som spillerne ikke behøver at hive ud af ham. Han kan godt selv finde på at begynde at snakke.

- Det har ikke været let at klare sig udenfor i løbet af de sidste dage. Der render flere og flere farlige dyr rundt om natten. Der er næsten rotter overalt, og der er også ulve og djævlehunde, og hvis det ikke var fordi de alle sammen mest kom frem om natten ville det slet ikke være til at færdes udenfor voldene.
- **Andreas** synes ikke, at spillerne er, som de plejer. Normalt har de bedre styr på, hvor de forskellige ting er, og han synes også, at deres stemmer er en lille smule anderledes.

❇ De sidste par nætter har han drømt, at han var blevet ramt af en vogn, og at dens ene hjul var kørt over ham, så han ikke kunne bevæge sig. Han befandt sig i et helt hvidt rum, og alt omkring ham var hvidt. Han var kommet i himlen, men han kunne stadig ikke røre sig.

DJÆVLEHUNDE

Hvis **Andreas** bliver spurgt om, hvad en djævlehund egentlig er, så kan han fortælle, at han kun har set en een gang. De er på størrelse med en lille hund, og så er de helt sorte. De løber altid efter mennesker, og hvis de får mulighed for det, så springer de efter menneskers brystkasse, og forsvinder ind i kroppen på dem. Det eneste der bliver tilbage er djævlehundens sorte pels, men den fordamper i løbet af et par minutter. Folk, der er blevet bidt af hundene, bliver hurtigt meget syge og dør i løbet af nogle uger. **Andreas** kan også fortælle, at der ligger nogen mennesker på lazarettet, som er blevet angrebet af djævlehunde.



Det øvrige personale på Konegns lazaret kan naturligvis også fortælle, hvad en djævlehund er, men de kan ikke fortælle mere om dem end **Andreas**.

Ofre for djævlehunde

SPILLERNE BLIVER BEDT OM AT HJÆLPE TIL MED DE SYGE, DER ER BLEVET BIDT AF DJÆVLEHUNDE

Hvad enten spillerne er blevet nysgerrige eller ej, så bliver de (eller et par stykker af dem) af forstanderinden kort efter bedt om at smutte over i gavlværelset med noget medicin, varmt vand og nogle tørre klude. I gavlværelset ligger der 3 personer, som alle er blevet bidt af djævlehunde. De ligger isoleret, selv om der indtil nu aldrig er nogen, der er blevet smittet, uden at være blevet bidt af en hund. De syge i denne afdeling af Kongens lazaret har en "oversygeplejerske", som udelukkende tager sig af dem. Det er **Frederikke**, en lille, rund, ældre dame, som tager sig meget kærligt af de syge, selv om hun godt ved, hvor det bærer hen af for hendes patienter. Dette har også gjort, at hun har meget stor respekt for sygdommen, som hun og alle andre kalder *"djævlesoten"*.

MØDER FREDERIKKE

3 PATIENTER

De spillere, som kommer ind i rummet kan tydeligt lugte, at det er fyldt med syge og sygdom. De 3 syge er en mand, en ældre kvinde og en ældre mand. Den ældre mand er så godt som død. Han er så udmagret, at hans hud virker som en klædedragt, der er alt for stor. Man kan uden problemer se hans knogler under den tynde hud, og han ligger med åben mund og stirrer ud i luften, og det eneste livstegn er hans svære vejrtrækning. Damen ser ikke meget bedre ud. Hun ligger dog ikke stille og stirrer ud i luften, for hun mumler konstant noget uforståeligt. Det er dog tydeligt, at hun har smerter, og hun kan godt ligge i lange perioder og klynke. Hun er den, der har haft djævlesoten i længst tid, og midt på hendes brystkasse er der begyndt at tegne sig et stort rødt mærke.

DEN GAMLE MAND OG DEN GAMLE DAME

Den yngre af mændene ligger også og stirrer ud i luften. Næsten alle hans muskler

DEN UNGE MAND

i kroppen er stivnet, og hans ansigt - der lyser langt væk af smerte og angst - ser ud som om det var mejslet i sten. Hans krop et meget kold, og konstant pibler sveden frem på hans rynkede pande. Det er et forfærdeligt syn. Manden er **Carsten Corts** tvillinge-sjæl, men han er så usoigneret og hans ansigtstræk er så forvrængede, at spillerne ikke genkender han på nuværende tidspunkt.

EFTER MIDDAG SKAL SPILLERNE HJÆLPE I VASKERIET

Efter middagstid bliver spillerne bedt om at hjælpe til i vaskeriet, der ligger i lazarettets kælder. Her skal de være med til at vaske tøj, og hjælpe med at hænge det til tørre. Hvad der egentlig sker er ikke så vigtigt, da dette kun skal bruges til at få spillerne hjem til vores verden igen. Eksempelvis kan en spiller, der i Metacos er ved at bære en kurv med nyvasket tøj, kan være ved at snuble, og i samme øjeblik "flipper" spilleren over til vores verden, hvor personen er ved at støde ind i en kæmpe kurvevogn med rene lagner fra institutionsvask.

FLIPPER TILBAGE TIL VORES VERDEN

Tilbage til vores verden

Omkring klokken 15 kommer flipper spillerne tilbage til vores verden. Alt afhængigt af, hvor spillerne befandt sig i Metacos, kan man lade dem dukke op forskellige steder på Rigshospitalet (eller på Rigshospitalets grund), men det er vigtigt, at spillerne kommer tilbage i nærheden af Rigshospitalet, så de kort efter kan møde **Carsten Cort**. Hvis det passer ind i sammenhængen kan de komme tilbage nogenlunde samtidig med at **Jette** og **Sanne** siger tak for hjælpen i løbet af dagen (de har været på medicinsk-kirurgisk afdeling hele dagen). Som tidligere er det vigtigt, at overgangen mellem vores verden og Metacos er så flydende som muligt. En god idé er måske at lade spillerne komme hjem lidt forskudt, så der er nogen, der er hjemme, mens andre stadig er i Metacos. På den måde kan man som GameMaster endnu engang understrege overfor spillerne, at de (deres kroppe) ikke forsvinder fra vores verden, mens de selv er i Metacos. Dette giver også mulighed for at karaktererne i en kort periode kan snakke lidt med de andre karakterers "tvillinge-sjæl".

KAN EVENTUELT LADE SPILLERNE KOMME HJEM FORSKUDT

SER CARSTEN CORT, SOM SPILLERNE GENKENDER SOM DEN SYGE MAND FRA METACOS

På det tidspunkt da spillerne forlader Rigshospitalet, får de på parkeringspladsen øje på **Carsten Cort**, der smækker sin bildør og begiver sig hen mod Rigshospitalet. Han hilser kort på dem, da han går forbi dem, og han er lige nået indenfor, da det pludselig slår en af spillerne, at **Carsten Cort** er identisk med den person, som ligger i et rum i Kongens lazaret, og er blevet angrebet af djævlehundene. De har helt klart samme træk, og den eneste grund til at spillerne ikke har lagt mærke til det med det samme, er, personen i Metacos var så mager, sammenbidt og ramt af feber, at det ikke lige sprang i øjnene, at det var **Carsten Cort**.

VIGTIGT AT SPILLERNE FØLGER EFTER CARSTEN CORT

Her er det vigtigt, at spillerne vælger at følge efter **Carsten Cort**, og måske forhøre ham. Skulle spillerne virke som om, at de ikke er interesserede i at følge efter **Carsten Cort**, så lad ham lave noget mærkeligt umiddelbart inden han går

ind på Rigshospitalet. Når han går forbi en ældre mand, kan han for eksempel vende sig om, at virke som om han er lige ved at overfalde ham. Carsten besinder sig dog i sidste øjeblik, og fortsætter ind på Rigshospitalet, hvor han smutter ind i en elevator, som spillerne ikke kan nå.

Hvis spillerne ikke lader til at følge efter **Carsten Cort**, så sørg for at et par af dem har glemt nogle af deres ting på Rigshospitalet, eller lad dem komme i tanke om at **Carsten Cort** bevæger sig på samme måde, som den person, der overfaldt **Ulla Jespersen.**

OVERFALDSMANDEN KUNNE GODT VÆRE CARSTEN CORT

Hvis spillerne vil checke op på **Carsten Cort**, kan de i vagtplanerne få bekræftet, at han har været på Rigshospitalet de to foregående nætter, og at det altså godt kunne være ham, som var skyld i at den gamle dame døde, og at **Ulla Jespersen** blev overfaldet.

Carsten Corts kontor/bil

Carsten Cort har et mindre kontor på Rigshospitalet, som han deler med en anden læge, der for tiden er i udlandet. **Christiane** bekymrer sig ikke om at låse kontoret, så hvis spillerne er interesseret, er det ikke noget problem for dem at komme derind. I kontoret står to skriveborde, som begge flyder med stakke af papir, og forskellige opslåede numre af "Ugeskrift for læger" og "Lancet". På Carsten Corts skrivebord ligger øverst et stykke papir, hvor han (i et kort øjeblik, hvor **Christiane** ikke var fuldstændig opmærksom) har skrevet to linjer. Da **Carsten Cort** skrev disse to linjer, havde han ikke fuld kontrol over sin krop, og linjerne er derfor skrevet spejlvendt. Hvis spillerne finder dette kan du give dem handout 4.

Hvis spillerne vælger at undersøge for eksempel Carsten Corts bil (og ikke hans kontor), kan de i stedet finde noten (handout 4) på passagersædet i bilen eller et andet passende sted. Findestedet er uden betydning. Skulle spillerne finde på at undersøge stedet (hvad enten det nu er kontoret eller bilen) nærmere, kan man lade dem finde underlige ting, så som en avis, hvor alle billederne er revet ud eller en halvblodig kittel.

HOS CARSTEN CORT FINDES HANDOUT 4

Andreas Petersen

Det er meget tænkeligt, at spillerne vil forsøge at finde **Andreas Petersen** på Rigshospitalet, når de nu har stiftet bekendtskab med ham i Metacos, hvor han var frisk og rask. **Andreas** ligger stadig på intensiv-afdelingen, og han er endnu ikke vågnet på af sin koma. Lægerne siger dog, at det ser lyst ud for ham, hans tilstand er god, og de regner med at han vågner op i løbet af en lille uges tid. De kan dog ikke på nuværende tidspunkt bedømme, om han er blevet mentalskadet af ulykken, men de tror det umiddelbart ikke, da **Andreas** var så heldig at få

ANDREAS ER STADIG I KOMA I VORES VERDEN

meget hurtig hjælp, fordi han allerede befandt sig på hospitalet, da han gik ud som et lys.

ANDREAS VÅGNER OP ET KORT SEKUND

Hvis spillerne på et tidspunkt er alene med **Andreas**, kan **Andreas** i et kort øjeblik spile øjnene op, gribe fat i en af karakterernes arme, og sige *"Christiane kan få Jer hjem - men ikke Jer alle!"*. Man kan med held variere **Andreas'** kommentar afhængig af hvilken spiller, som han siger det til. Til **Lene** og **Christoffer** kan man for eksempel sige noget om at man skal passe på, at man ikke strander i en forkert verden, mens man til **Mads** eller **Heidi** kunne sige noget i stil med at det nogengange er nødvendigt at vælge mellem at redde sig selv og redde andre.

Opgør med Carsten Cort

MØDER CARSTEN CORT

Mens spillerne leder efter **Carsten Cort** får de langt om længe øje på ham (dette kan eventuelt være, da han åbner døren til sit kontor, og spillerne befinder sig derinde). Tidspunktet er ikke så vigtigt - det er mere vigtigt, at spillerne og **Carsten Cort** er alene, så karaktererne er de eneste, der ser, hvad der sker.

CARSTEN VIRKER SKIZOFREN

Lad ham være meget underlig. Husk på, at det er **Christiane**, som styrer hans krop, men ind imellem kan den rigtige **Carsten Cort** godt dukke op, hvilket nemt kan få ham til at virke skizofren. Undervejs kan man skifte frem og tilbage mellem mande- og kvindestemme, tage sig til hovedet og komme med underlige lyde - det skal helst virke som om, at han kan "koge over" hvert øjeblik det skal være.

CARSTEN CORT KASTER SIG OVER SPILLERNE, MEN DØR

Midt i samtalen råber **Carsten Cort** med skinger kvindestemme, at *"Jeg skal nok få min hævn"*, hvorefter han kaster sig over en af spillerne, og begynder at bide spilleren i halsen. Hvis det er muligt, så undgå at **Carsten Cort** kaster sig over **Anna** eller **Martin**. Det er muligt for spillerne at få pacificeret **Carsten Cort** uden at nogen af dem kommer noget særligt til skade. Det er dog højst sandsynligt, at han har fået bidt, revet og flået i et par af dem, så de har fået nogle rifter og små skrammer. Når han bliver overmandet begynder han at banke sit hoved hårdt ned i gulvet, og inden spillerne kan gøre noget ved det, falder han død om. Han er på nuværende tidspunkt ret forslået, og der løber en smule blod ud fra hans næse.

Hvis man er til famous-last-words, kan man lade **Carsten Cort** udbryde *"Endelig har hun sluppet sit tag i mig"* inden han ånder ud. Umiddelbart efter Carstens død kan man også i et kort øjeblik lade spillerne se en utydelig skygge/kontur af en kvinde, der forsvinder op gennem loftet fra Carsten Corts krop.

Selv om man er på et hospital, så man hurtigt kan få fat i kvalificeret hjælp, står

Carsten Cort ikke til at redde. Politiet bliver endnu engang tilkaldt, men der sker ikke andet, end at spillerne bliver afhørt, da en senere undersøgelse viser, at **Carsten Cort** er død af en hjernesvulst. Det er jo den slags ting, der sker engang imellem.

POLITIET TILKALDES

Endnu en spøjs dag på Rigshospitalet. Der sker ikke mere i løbet af onsdagen, og spillerne - der formodentlig sover hjemme, da de ikke skal være på Rigshospitalet om natten - sover roligt og uden drømme.

EN NAT UDEN DRØMME

Hvis spillerne får kolde fødder og blot har planer om at stikke af, og holde sig væk fra Rigshospitalet, må du bruge din "magt" som GameMaster, og tvinge dem til at blive. Du kan se ideer til dette i afsnittet om "Scener" på side 36.

Fjerde dag

Torsdag morgen skal spillerne møde klokken 8^{00} på medicinsk-kirurgisk afdeling. Her er **Jette Bech** og **Sanne Clausen** klar med morgenkaffe inden de alle skal ud på en morgenrunde og vække patienterne. Forsøg at køre denne del af eventyret igennem på nøjagtig samme måde, som da spillerne fandt **Agnes Clemmensen** død tirsdag morgen. Lad dem opleve næsten de samme ting, og lad generelt denne morgen svare til tirsdag morgen.

MØDER PÅ RIGSHOSPITALET NÆSTE MORGEN. SKAL DELTAGE I MORGENRUNDEN

Under morgenrunden flipper alle spillerne igen over til Metacos, og resten af eventyret kommer til at foregå der. Hvis der er noget, som spillerne gerne vil have undersøgt/foretaget sig på Rigshospitalet, så lad dem gøre det inden den flipper over. Hvis de for eksempel gerne vil nå at checke om **Andreas Petersen** er kommet sig, så lad dem gøre det inden de flipper over.

FLIPPER OVER TIL METACOS

Tilbage til Metacos

Der er travlt og lettere panisk stemning på Kongens lazaret. I løbet af natten er to ældre kvinder blevet angrebet og bidt af djævlehunde, og de er allerede blevet bragt ind på lazarettet. Når spillerne kommer til Metacos er de allerede i gang med dagens pligter, og igen kan man lade dem komme til Metacos lidt forskudt, så man endnu en gang får understreget, at deres kroppe fortsætter i den oprindelige verden, selvom sjælene skifter verden.

I METACOS ER DE I GANG MED DERES DAGLIGE PLIGTER

I løbet af denne dag har spillerne mulighed for at bruge noget tid til at finde ud af, hvad der foregår. De får også mulighed for at snakke med en gammel særling, som kan give dem nogle hints om, hvad der venter forude. Det meste af dagen er dog lagt i spillernes hænder, der kan bruge tiden til at gruble over, hvad de skal gøre for at komme hjem, og forhindre, at de hele tiden kommer til Metacos.

Hvis spillerne ikke lader til at ville gøre noget, så brug noget til på at beskrive dagliglivet på Kongens lazaret i Metacos. Det er ikke nogen dans på roser, og det

kan ikke være så svært for GameMasteren at bringe ting frem, som gør, at spillerne hellere end gerne ville hjem til vores verden. Lad patienter dø omkring dem af ting, som man ville kunne kurere i nutiden: lungebetændelse, betændelse i en fod, som er ved at udvikle koldbrand og så videre. Er spillerne helt på bar bund, og ved ikke, hvad de skal foretage sig, så må man sætte dem til små opgaver, så de i løbet af dagen kan komme til at snakke med **Andreas** og **Habakuk**.

CARSTEN CORT ER DØD I LØBET AF NATTEN

Hvis spillerne kigger til **Carsten Cort**, vil de erfare, at han er død i løbet af natten. Selvom **Frederikke** bestemt ikke bryder sig om at hendes patienter dør, så synes hun nu alligevel, at det var det bedste for ham.

Andreas

ANDREAS HAR SET DJÆVLEHUNDE OG MASSER AF ROTTER

Hvis spillerne leder efter **Andreas** har de ingen problemer med at finde ham. Han har sovet på lazarettet, og han er der stadig, da spillerne kommer tilbage. Han har dog været ude i går aftes, og der så han noget, som gjorde ham bange. En dame gik gennem blegedammene aftenen før, og hele vejen rundt om hende kunne man se og høre utallige rotter, der fulgte hende. **Andreas** havde gemt sig, men hun kom tæt nok forbi til at han kunne se, at det ikke kun var rotter, der fulgte hende. Med sig havde hun 3-4 djævlehunde, som bare fulgte hende, som var hun deres herre. **Andreas** havde siddet fuldstændig stille, indtil hun var forsvundet ud af syne, og derefter skyndte han sig tilbage til lazarettet, og han har ikke tænkt sig at forlade det foreløbigt.

Andreas kan også fortælle spillerne, at *"I er lidt anderledes. Da jeg så Jer sidst var Jeres skygger ikke så klare og tydelige som de er nu. Det virker, som om de passer meget bedre til nu"*. Dette skulle forhåbentlig give spillerne en idé om at de på en eller anden måde er blevet bedre forankret i Metacos, og at det måske ikke bliver så let at komme væk.

SKAL KØRE EN VOGN NED TIL SØEN FOR AT FYLDE DEM MED VAND

I løbet af eftermiddagen bliver spillerne bedt om at køre en vogn med en masse tønder og kar ned til søen for at fylde dem. Det tager ca. et kvarter for spillerne at laste alle tønderne op på vognen, og det tager yderligere en lille halv times tid at få hesten og vognen ned til søen. Der er en behagelig tur, og der er ingen problemer med at få fyldt tønderne. På vejen tilbage møder de gamle **Habakuk**.

Habakuk

MØDER HABAKUK

Habakuk går langs med vejen, da spillerne kommer kørende tilbage mod Kongens lazaret. Han har gangbesvær og han humper langsomt afsted. Han er det, som man på godt dansk ville kalde temmelig ulækker - han lugter ikke særlig godt og hans

ånde kunne få en dansk, middelstor ko til at falde død om. Når han snakker, så hoster og hakker han, og hvis han i et anfald er i stand til at hoste slim op, så spiser han det igen. Man skal dog ikke bedømme ham på det ydre, for han er en vis gammel mand, der ved en masse ting.

Når spillerne kommer forbi ham, kigger han op på dem, og får et chok, mens han udbryder *"Hvad laver i her? I hører slet ikke til i denne verden!"*. Det skulle vist være nok til at fange spillernes opmærksomhed. **Habakuk** nyder, at der er nogen, som gider snakke med ham, og han vil hellere end gerne fortælle dem, hvad han ved, og han har ikke noget mod at overdramatisere lidt.

HABAKUK KAN SE, AT DE IKKE HØRER TIL DENNE VERDEN

- Han ved ikke, hvordan han kan se, at de ikke hører til i Metacos, men der er noget over spillerne, som ikke rigtig passer til.
- **Habakuk** ved ikke, hvordan spillerne kan komme hjem, og så vidt han kan bedømme, så er de på nuværende tidspunkt blevet så fast en del af Metacos, at de ikke kan rejse frem og tilbage af sig selv.
- De må hellere affinde sig med at blive i Metacos, for de har tilsyneladende rodet med sort magi for at kommer hertil. Og sort magi er noget man skal holde sig fra - der er altid fortabte sjæle i kølvandet. Hvis spillerne forfølger dette, så kan **Habakuk** kun sige, at har hørt om een person, som roder med sort magi, og hun hedder **Christiane**. Han ved ikke, hvor hun kan findes, eller hvem hun er.

HABAKUK KAN GIVE SPILLERNE NOGLE OPLYSNINGER

Når samtalen er ved at være ovre, lægger spillerne mærke til at der begynder at være bevægelse overalt langs jorden omkring dem. Ved nærmere eftersyn vrimler stedet med rotter, og **Habakuk** kigger sig forskrækmt omkring. Det er tydeligt at rotterne trækker tættere sammen omkring ham - de kommer så tæt på, at de render over fødderne på **Habakuk** og de spillere, som står tæt på ham. Med et trækker de sig lidt væk, og en djævlehund kommer til syne.

ROTTER BEGYNDER AT TRÆKKE SAMMEN OM HABAKUK OG SPILLERNE

Lad spillerne fortælle, hvad de gør, når de ser det lille, kulsorte bæst dukke op. Den er ca. 40 cm lang og dens ru pels er helt sort. Dens øjne gløder rødt, og dens gab er fyldt med to rækker knivskarpe tænder. Den har ingen hale, og selv om dens ben virker lidt for korte og spinkle til dens krop, bevæger den sig lynhurtigt.

SER EN DJÆVLEHUND

Det er meningen af **Habakuk** skal angribes og blive bidt af hunden. Man kan lave en mindre action.-sekvens ud af det, hvor rotterne konstant kommer tættere på, mens hunden venter på en chance for at angribe. Man skal huske på, at hesten, der er spændt for vognen, bestemt ikke bryder sig om situationen, og det er højst sandsynligt, at den skulle finde på at gå i panik. Hvis man kan lide at give sine spillere dårlig samvittighed, så lad hunden springe mod en af spillerne, som når at undvige i sidste øjeblik, og i stedet får djævlehunden fat i **Habakuk**. Når den angriber er **Andreas'** forklaring helt korrekt: det ser ud som om hunden forsvinder

HABAKUK OG SPILLERNE ANGRIBES, MEN DET ER HABAKUK, SOM BLIVER BIDT AF HUNDEN

ind i kroppen på **Habakuk**, og det eneste, der er tilbage, er dens sorte pels, som går op i røg i løbet af et par minutter. Herefter forsvinder rotterne, og spillerne er alene tilbage med en "smittet" mand.

HABAKUK BLIVER DÅRLIGERE

Habakuk får det hurtigt dårligere, og hvis spillerne bliver hos ham, eller hvis de tager ham med tilbage til Kongens lazaret, så er det tydeligt at se, at han i løbet af en lille time er blevet meget bleg, og på hans pande er der begyndt at danne sig svedperler, der trækker streger i hans snavsede ansigt, når de løber.

Hvad nu?

Herefter er det op til spillerne, at finde ud af, hvad de vil gøre. De bliver naturligvis sat til små opgaver på Kongens lazaret når de kommer tilbage. Der sker ikke yderligere ting i løbet af dagen, og hvis spillerne vil prøve noget, så lad dem endelig.

Der er ingen information at få, hvis de forsøger at finde **Christiane** eller tage ud for at lede efter hende. Der er heller ingen, som kan hjælpe dem, hvis de begynder at forhøre sig om personer, som kan hjælpe dem med at lave sort magi.

VIL SPILLERNE FORSØGE SIG MED ÅNDEN I GLASSET IGEN?

Det er også muligt, at spillerne vil forsøge at lave ånden i glasset for at få mulighed for at komme tilbage. Hvis spillerne forsøger dette, så lad dem få kontakt med en ånd, der ikke kan fortælle dem, hvordan de kan komme tilbage. Ånden ved dog, at heksen **Christiane** sikkert kan hjælpe, men at spillerne skal passe på, når de laver aftaler med folk som dyrker sort magi. Denne seance skal naturligvis køres på samme måde som i starten af eventyret, men sørg for at de ikke kan benytte handout 2, medmindre **Mads** har fået det med til Metacos. Dette skal dog ikke afholde dem fra at få kontakt, hvis de forsøger.

DAGEN SLUTTER OG SPILLERNE DRØMMER IGEN.

UDLEVER HANDOUT 7

Det har været en hård dag, og selv om karaktererne er udmattede, slipper de ikke for mareridt og drømme. De drømmer alle sammen, og **Christiane** forsøger at manipulere **Anna** og **Martin**, så de er klar og interesserede i at gennemføre hendes ritual dagen efter. Udlever handout 7 til spillerne.

Femte dag

I løbet af denne dag skal der kun ske en ting, og hvis spillerne ikke selv har noget, som de gerne vil foretage i løbet af dagen, så spring endelig størstedelen af dagen over, så det begynder at blive aftenstide, hvor nogle af spillerne gerne skulle gå i gang med at gøre sig klar til aftenens ritual. I løbet af dagen dør **Habakuk** og den gamle dame, der også var smittet af djævlesoten, går også bort.

Det endelige opgør med Christiane

Ved aftenstide begynder det at trække op til storm, men selv om det bliver overskyet, begynder det ikke at regne. Man kan dog mærke, hvordan luften er

trykkende, og at himlen kan åbne sig hvert øjeblik det skal være.

Christianes ritual skal løbe af stablen på en lille høj, der ligger lidt udenfor Kongens lazaret. **Anna** og **Martin** ved godt, hvor det skal foregå, og de har ingen problemer med at finde frem til højen. Oppe på højen, der er overgroet med småbuske, har **Christiane** tændt ild i to kulbækkener, der står på hver side af en offersten. Når karakterene nærmer sig højen, begynder flere og flere rotter at samles om dem og følger dem på vej. Spillerne kan også se, at tågen fra blegedammene bliver tættere og tættere bag dem, og at det kun er omkring højen, at der endnu ikke er tåget.

RITUALET SKAL FOREGÅ PÅ EN LILLE HØJ

MASSER AF ROTTER

Mens denne del af eventyret køres kan man som GameMaster bruge handout 8. Handout 8 består af en række linjer, som man kan bruge til indirekte at påvirke spillerne. Der er ikke noget fast tidspunkt, hvor man skal dele dem ud - de kan bruges før og under ritualet - og der er ikke skrevet navne på linjerne. Det er op til den enkelte GameMaster, at bedømme, hvem der skal have hvad på hvilket tidspunkt. Flere af linjerne er identiske, så man kan give samme seddel til flere spillere eller den samme besked til den samme spiller flere gange for at forstærke effekten.

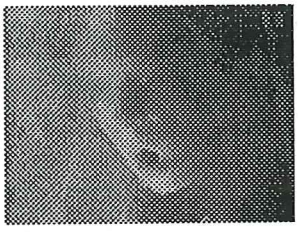
BRUG HANDOUT 8 UMIDDELBART FØR OG UNDER RITUALET

Christiane har tænkt sig at ofre **Anna**, og hvis drømmene har påvirket **Anna** korrekt, skulle det ikke være noget problem for **Christiane** at få **Anna** til at hjælpe hende. Som en ekstra sikkerhed, skulle det også være muligt at få **Martin** til at hjælpe, hvis der skulle opstå problemer. Det vigtigste for **Christiane** er at få fuldført sit ritual, så hun har mulighed for at komme til vores verden for at få hævn.

CHRISTIANE VIL GØRE ALT FOR AT FÅ FULDFØRT SIT RITUAL

Til sin hjælp har **Christiane** - bortset fra **Anna** og **Martin** - en enorm horde af rotter samt et par djævlehunde. Hvis der er nogen spillere, som prøver på noget, der kunne forstyrre hendes ritual, så sender hun en hund ud, der så kan stå og knurre eller i værste fald angribe den person, som vil forstyrre ritualet.

Hvis spillerne på nogen måde virker som om, at de vil stoppe ritualet, slår **Christiane** ud med hånden, og et par meter væk dukker noget op, som mest af alt ligner en utydelig, tåget døråbning. Gennem døråbningen kan spillerne i mørket se lysene fra Rigshospitalet. **Christiane** tilbyder dem, at de (hvilket ikke



indbefatter **Anna** og **Martin**) kan komme tilbage til vores verden, og at de slipper for at komme tilbage til Metacos. Alt hvad det kræver, er, at spillerne går gennem porten, og at de lader hende udføre hendes ritual i fred. Hun fortæller dem også, at hvis der skulle ske hende noget, så vil porten forsvinde, og de vil for altid blive hængende her i Metacos. Umiddelbart efter dette kan man vist godt gå i gang med at dele småsedler fra handout 8 ud, for at spillerne indbyrdes kan diskutere, hvad de nu skal. I mellemtiden fortsætter

CHRISTIANE GIVER NOGLE AF SPILLERNE MULIGHED FOR AT KOMME HJEM TIL VORES VERDEN

Christiane med sit ritual.

BESKRIVELSE AF CHRISTIANES RITUAL

Christiane kalder **Anna** op til offerstenen og beder hende sætte sig, mens hun begynder at synge på et uforståeligt sprog. Derefter trækker hun en kniv med bølgeblad, som hun også begynder at synge til, mens hun kysser den og holder den mod sit bryst inden hun giver den til **Anna**, der også skal kysse den og holde den mod sit bryst. **Christiane** tager kniven igen og holder den ned mod jorden, hvor der dukker en kæmpe rotte frem, som kort snuser til kniven. Derefter tager hun en lille skål frem og gør det samme. Når dette er gjort skærer hun halsen over på **Anna** (mens alle rotterne begynder at pive og hyle), og lader hendes blod løbe ned i skålen, som hun tager op til læberne og drikker af. Når hun har drukket en ordentlig tår, og blodet løber ned af hendes hage og hals griner hun højlydt, og løber hen mod porten for at kaste sig igennem til vores verden. Herefter lukkes porten.

DEN SIDSTE KAMP

Det er langt fra sikkert, at **Christiane** får lov til at foretage sig så meget af sit ritual, som er beskrevet ovenfor. Enten vælger de spillere, som kan gøre noget, at stikke af, og smutte gennem porten inden ritualet er ovre, eller også forsøger de at stoppe det, og redde **Anna** og **Martin** ved at hive dem gennem porten. Hvis dette sker, så lad der udvikle sig en større, dramatisk kamp, hvor spillerne kæmper mod hinanden, rotter, djævlehunde og **Christiane**. Når kampen begynder, stopper **Christiane** porten, og for hvert sekund der går, bliver den mere og mere utydelig og svag. Lad det være lige ved at lykkes for dem, men lad porten til vores verden lukke sig inden alle er kommet med tilbage. Hvis det er muligt, så prøv at få en person, der er blevet bidt af en djævlehund, tilbage til vores verden, men husk at lade nogen blive tilbage - der er ingen lykkelig slutning.

Epilog

NOGLE AF SPILLERNE KOMMER TILBAGE TIL VORES VERDEN, MEN IKKE ALLE

Der er ikke mere eventyr tilbage i denne omgang. Uanset udfaldet af **Christianes** ritual går livet (og i særdeleshed også døden) videre på Rigshospitalet. Hvis **Christiane Splids** ritual lykkes, så kommer hun tilbage til vores verden, men hun kommer ikke til det samme sted som spillerne.

SPILLERNE I VORES VERDEN MÅ LEVE MED, AT NOGLE AF DERES KAMMERATER IKKE ER SOM DE PLEJER.

Spillerne kan fortsætte deres liv som før, men de kan ikke undgå at bemærke, at de personer, som var nødt til at blive tilbage i Metacos, ikke er sig selv. De ligner sig selv og de taler som sig selv, men alligevel er der noget fjernt og unaturligt over dem - for spillerne er det tydeligt, at det ikke er de samme personer.

Hvis en eller flere af de spillere, der er kommet tilbage til vores verden, er blevet bidt af en hund i Metacos, så begynder de at bliver de at blive syge. De får hedeture og kuldegysninger, og ind imellem hagler sveden af dem. Personen kan mærke, at det næsten konstant gør ondt og værker i hans krop, og at han har

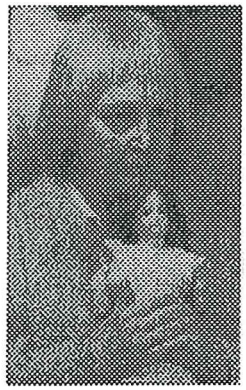
nogle dage, hvor det gør virkelig ondt, men lægerne kan ikke umiddelbart se, at han fejler noget. Hvad der yderligere sker må fremtiden fortælle.

Scener

Dette afsnit indeholder forskellige små scener, som GameMasteren kan smide i hovedet på spillerne efter forgodtbefindende. Scenerne har ikke direkte betydning for selve eventyret, men kan bruges til at forstærke stemningen undervejs. Det er vigtigt, at langt størstedelen af de ting, som sker på Rigshospitalet, er ting, som kan have en naturlig forklaring (men som ikke nødvendigvis har det).

- ✘ På et tidspunkt kan spillerne opleve, at der bliver kaldt på assistance fra en af patienternes stuer, men når spillerne kommer ind i rummet opdager de at det er tomt. Alligevel blinker lampen ude på gangen stadig, som var der en patient på stuen, der hev i snoren.

- ✘ **Christiane** får jo hjælp af **Banmooyeg**, og derfor kan man med rund hånd lade store, fede rotter indgår i eventyret. Hvis man vælger at lade rotter dukke op på Rigshospitalet, så lad det være nogle få stykker, og sørg for at der ikke bliver fanget nogen, selvom de bliver set. Det ville ellers lige være en historie for Ekstra Bladet eller BT.



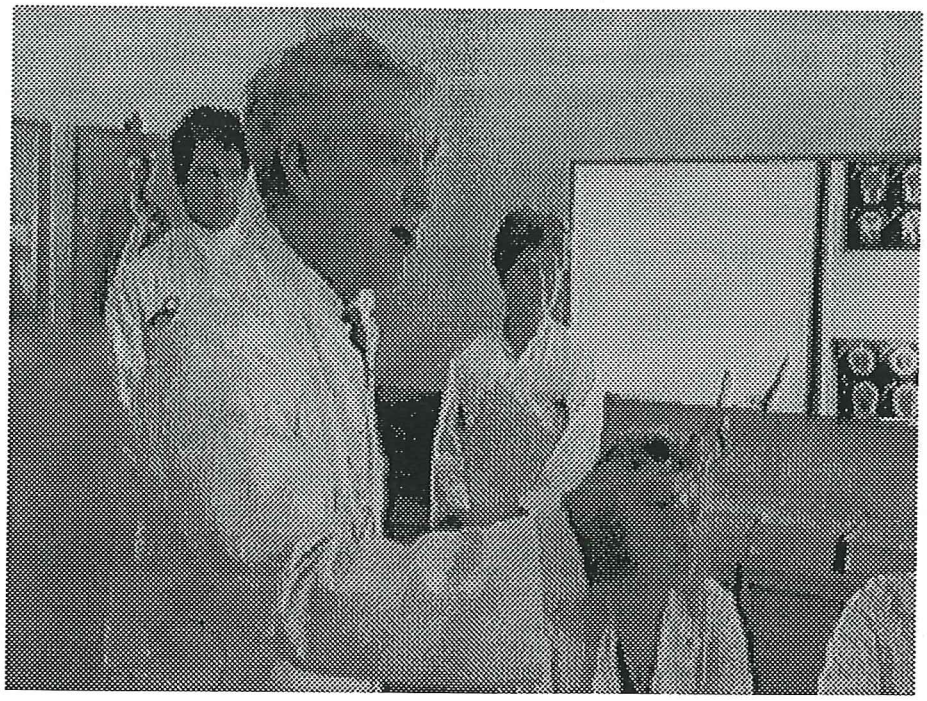
- ✘ På Rigshospitalet kan en af spillerne komme gå forbi en gammel dame, som pludselig kommer med en underlig kommentar: *"Det er kun heksen som kan hjælpe, men man skal ikke indgå aftaler med de onde"*. Efter episoden har hun fuldstændig glemt, hvad hun har sagt, og hun ved ikke, hvad de snakker om, hvis spillerne spørger hende, hvad hun mener. Dette kan hjælpe til med at bygge en stemning omkring **Christiane** op tidligt i eventyret.

- ✘ Skulle spillerne ville stikke af fra Rigshospitalet, kan man lade dem kortvarigt flippe over i Metacos, når de kommer et stykke væk fra Rigshospitalet. Så kan man lade dem fedte lidt rundt her, indtil de begynder at komme tilbage mod Rigshospitalet/lazarettet, hvor man så kan lade dem flippe tilbage.

- ✘ Hvis spillerne vil forlade Kongens Lazaret, så har de ikke rigtig nogen steder at tage hen. De kan kun tage til København, men her bliver de ikke lukket ind, da portvagterne genkender dem fra Kongens lazaret. Vagterne vil ikke risikere, at der kommer nogen ind i byen som kunne være smittet med soten. Man kan også bare lade tågen blive så tæt, når de forlader lazarettet, at de ikke kan finde vej, og de vandrer lidt forvildet rundt, indtil de kommer tilbage til lazarettet.

- ✘ Hvis spillerne opsøger en læge i vores verden, og fortæller, hvad de har oplevet, så skriver han en recept på noget beroligende medicin. Han er overbevist om, at spillerne enten er meget stressede, eller at de har været påvirkede af narkotika.

- ✘ Man skal huske, at man kan bruge nogle af de personspecifikke ideer, der blev nævnt under beskrivelsen af karaktererne på side 11. Dette skal ikke være nogle store scener - blot nogle småting. Blandt andet vil **Lene** næppe bryde sig om renligheden i Metacos, og det kan jo også være, at **Heidis** jyske kæreste, **Torben**, ringer med jævne mellemrum.



Baggrundsoplysninger

Jeg har forsøgt at gøre oplysningerne om Rigshospitalet, Panum Instituttet og medicinuddannelsen så korrekte som mulig, men da jeg ikke læser medicin eller har min daglige gang som studerende på Rigshospitalet eller Panum Instituttet, kan der nemt have indsneget sig nogle svipsere, som I bedes bære over med.

Det vigtigste er dog, at man som GameMaster ikke hænger sig for meget i de detaljer, som er givet her. Læs disse baggrundsoplysninger igennem en gang eller to, og brug så de af dem, som du kan huske - det er *ikke* meningen, at du skal sidde og slå disse oplysninger op under selve eventyret.

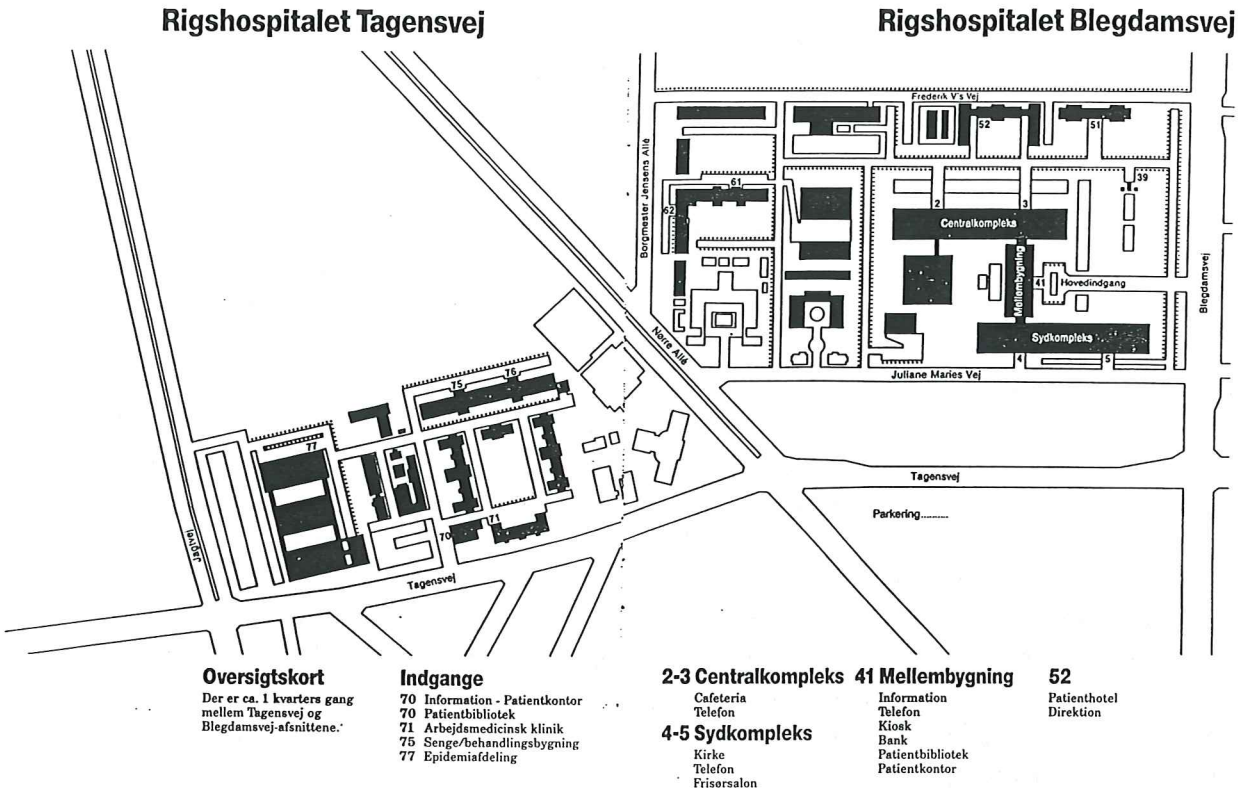
Rigshospitalet og Panum Instituttet

Rigshospitalet - eller Riget som det kaldes i daglig tale - er oprindeligt opført i 1905-1910 efter tegninger af Martin Borch. I 1960 begyndte man en større ud- og ombygning, og i 1970 blev et nyt centralkompleks taget i brug og senere i 1970'erne blev et sydligt kompleks tilføjet. Flere af de specialhospitaler, som fandtes i gamle dage, er blevet sammenlagt med Rigshospitalet, blandt andet Fysiurgisk Hospital i Hornbæk og Finseninstituttet. Rigshospitalet er et af landets største hospitaler med ca. 1450 senge og knap 7000 ansatte, og hospitalet er udstyret og bemandet til at kunne klare næsten alle former for specialiseret sygehusbehandling. Udover at behandle de syge, har Rigshospitalet samtidig til opgave at forske, udvikle og uddanne personale til det danske sygehus- og sundhedsvæsen, og de medicinske studenter ved Københavns Universitet modtager størstedelen af deres kliniske undervisning på Rigshospitalet.

Rigshospitalet er opdelt i to dele - Rigshospitalet Tagensvej og Rigshospitalet Blegdamsvej, og det er afdelingen på Blegdamsvej, som er hovedafdelingen, og det er også den, der er mest kendt. Som det også fremgår af tegningen på næste side, så består Rigshsopitalet af en lang række bygninger, og flere af dem (primært dem langs Fredeik V's Vej) er ret gamle.

Overfor Rigshospitalet ligger Panum Instituttet (i daglig tale Panum) - en kæmpe mastodont opført fra 1971 i røde mursten og grå beton. Panum Instituttet er bygget på grunden, hvor der tidligere lå det københavnske epidemihospital, Blegdamshospitalet (bygget i 1879). Det er på Panum Instituttet, at man læser til læge, tandlæge og laborant på Københavns Universitet.

Mellem de to bygninger ligger Tagensvej (der er temmelig befærdet på dette stykke) og Amorparken. Amorparken ikke er meget andet end et lille stykke grønt græs med nogle få træer og buske, og først i foråret 1996 er navnet - der skyldes at Rigshospitalets fødeafdeling ligger lige op ad parken - blevet officielt. Under parken ligger der flere gamle beskyttelsesrum fra anden verdenskrig, og det var i denne park, at der i 199? blev fundet to fødder stikkende op af jorden (det viste sig senere, at fødderne var stjålet fra dissektionssalen på Panum). I maj 1996 begyndte man at grave en tunnel under Tagensvej mellem Rigshospitalet og Panum Instituttet, og i skrivende stund (marts 1997) er den ved at være færdig.



Rigshospitalet mangler penge, hvilket også har fremgået af dagspressen i løbet af 1996. Dette gælder naturligvis for størstedelen af de danske sygehuse, men det er specielt slemt på Rigshospitalet, hvor man aldrig har været i stand til at holde budgetterne. Politikkerne har lukket for pengepungen, og dette har bevirket, at Rigshospitalet gang på gang har været nødsaget til at skulle skære ned. Derfor er der praktisk talt ingen penge til noget. Der er ingen penge til renoveringer af bygninger, og der er ikke penge til forny det udstyr, som benyttes på hospitalet. Det står så galt til, at man ikke gør sig de store forhåbninger om at nedbringe ventelisterne, men blot behandle de personer, som har størst brug for hjælp.

Medicinsk-kirurgisk afdeling

Lad mig med det samme sige, at der ikke er noget, der hedder medicinsk-kirurgisk afdeling, da dette er de to "modsætninger" indenfor lægegerningen. Afdelingen er opfundet til lejligheden. Medicinerne er groft sagt dem, som behandler patienterne ved at fylde dem med medicin, mens kirurgerne er dem, som behandler patienterne ved at snitte i dem.

Den medicinsk-kirurgiske afdeling er en relativ nystartet afdeling, som har til formål at forsøge at kombinere de to behandlingsformer. Til afdelingen er der knyttet en stab af medicinere og kirurger, som i samarbejde skal forsøge at hjælpe patienterne. Derfor fejler de patienter, som indlægges på

afdelingen, mange forskellige ting, og fælles for dem alle er, at de ville have været indlagt på andre, forskellige afdelinger, hvis de ikke havde været på den medicinsk-kirurgiske afdeling (patienter med hjerneblødninger ville have været indlagt på neurologisk afdeling, mens personerne med hjerteblødninger ville have været indlagt på cardiologisk afdeling).

I øjeblikket er der indlagt ca. 20 personer på afdelingen, og langt de fleste af patienterne ligger på topersonersstuer. Afdelingen ligger på 14. etage i det store centralkompleks, og der er en fremragende udsigt over Fælledparken og Østerbro.

Medicinstudiet og ruskurset

Medicinstudiet starter enten i september eller i januar, men fælles for alle nye studerende er, at man er på rustur i den første uge af september (de studerende, som skal starte i januar, er altså på rustur et par måneder før de skal starte). På rusturen er man omkring 80 personer og her får russerne prøvet nogle af deres grænser af. Rusturene arrangeres af de ældre studerende, og allerede på rusturen lærer de nye studerende, at der findes to slags mennesker: læger og patienter (dette er muligvis formuleret lidt groft, men det er ikke helt ved siden af. Det er selvfølgelig ikke noget, som bliver sagt direkte, men det er en undertone, som ikke er til at tage fejl af). Der er intet, som en læge ikke kan klare, og som en læge skal væmmes ved. Dette afspejler sig også i de ting, som bliver foretaget på rusturen: De studerende får lagt sonder ned i maven, hvorefter der bliver hældt finsprit direkte ned i mavesækken, og hvis nogen kaster op, så tager man det bare med hænderne og smider det ud. Desuden skal de nye studerende deltage i "lege", hvor de overfor de øvrige deltagere blandt andet skal simulere orgasmer, forskellige sexstillinger og natløb, hvor russerne skal rende nøgne rundt i en skov. Alt dette krydres selvfølgelig med enorme mængder alkohol. De studerende har naturligvis mulighed for at sige fra til alle disse udskejelser, men det er de færreste, som rent faktisk gør det - gruppepresset og "jeg-skal-fandeme-vise-dem-at-jeg-tør"-holdningen vinder gang på gang.

I det første semester har man fagene anatomi og kemi, og desuden haves et grundlæggende førstehjælpskursus, hvor man bliver oplært i både fysisk og psykisk førstehjælp. Allerede en måned efter studiestarten begynder man at have anatomitimer i dissektionssalen, og det er også omkring dette tidspunkt, at de studerende bliver gjort opmærksom på, at de har tavshedspligt (de må for eksempel ikke fortælle, hvad der foregår i dissektionssalen). Samtidig får alle nye lægestuderende udleveret et skelet (som man kan tage med hjem og bruge, når man læser på anatomi), og de studerende inddeler sig i mindre grupper, som hver får udleveret et lig (dette skal naturligvis ikke tages med hjem), der skal bruges til øvelsestimerne i dissektionssalen. Det er naturligvis meget begrænset, hvad de studerende har lært i løbet af den første måned inden de begynder at have timer i dissektionssalen, og det siges da også, at dissektionstimerne ligger så tidligt i studieforløbet for at "sortere de sarte fra".

Metacos

En stor del af eventyret foregår i Metacos, som er en verden, der er semiparallel til vores egen. Metacos minder meget om vores egen nutids-verden blot i en 1600-tals-udgave tilsat en lille cocktail af magi, overtro og mystik. Metacos kan opfattes som et forvrænget spejlbillede af vores egen nutidsverden.

Størstedelen af alle mennesker hører til i den ene af de to verdener, men der er nogle mennesker, som lever i begge verdener på samme tid, og så er der endelig nogle få, som er i stand til at transportere sig frem og tilbage mellem Metacos og vores egen verden. Spillerne hører alle sammen til dem, der lever i begge verdener.

Det er som sagt ikke alle mennesker, som er i stand til at "rejse" mellem de to verdener, og det er kun yderst få, som kan gøre det bevidst. I eventyret er det stedet - Rigshospitalet - og den port, som bliver åbnet af **Christiane**, da de leger ånden i glasset, som gør det muligt for spillerne at komme frem og tilbage mellem de to verdener, men som det også fremgår af eventyret og af afsnittet "Transport til og fra Metacos" på side 43, er karaktererne ikke selv i stand til at vælge, hvornår de vil rejse frem og tilbage. Det er bare noget, som sker i løbet af eventyret, og der er intet, som spillerne kan gøre for at forhindre det. Dette giver også GameMasteren mulighed for at hive karaktererne frem og tilbage, så det kommer til at passe med forløbet i eventyret.

At et menneske lever i begge verdener kan forstås på den måde, at en person som lever i een verden, har en identisk "tvillingebror" i den anden verden. Ens "tvillingebror" lever et liv, som minder om ens eget, men som selvfølgelig passer til den verden man lever i. Eksempelvis vil en person, der lever i begge verdener, og som i vores verden er bilmekaniker, have en "tvilling" i Metacos, som ligner ham på en prik, men som er karetmager. Selv om de to kroppe er identiske, behøver de to personers sind bestemt ikke at være det. Man kan nemt komme ud for at en person, der i den ene verden er meget udadvendt, er stille og forsagt i den anden verden.

Når en person, som lever i begge verdener, får mulighed for at rejse til den anden verden, svarer det faktisk bare til, at begge sjæle skifter krop samtidig. Den person, der normalt lever i vores verden, kommer så til Metacos, og samtidig kommer personen fra Metacos til vores verden. Dette er yderligere uddybet i afsnittet om "Transport til og fra Metacos" på side 43.

Hvorvidt Metacos skal opfattes som en verden, som rent faktisk findes derude et-eller-andet sted eller om Metacos er en verden, som eksisterer inden i nogle mennesker, og som de er fælles om, vil jeg lade være op til den enkelte GameMaster. Man kan jo selvfølgelig også bare vælge at opfatte den som en del af et rollespilseventyr.

Når spillerne er i Metacos, befinder de sig i landet Dania udenfor byen København, og de er alle arbejdere på Kongens lazaret, der ligger et stykke udenfor Københavns volde. Kongens lazaret ligger umiddelbart ved siden af blegedammene, og lazarettet "behandler" alle former for sygdom (så meget som man nu er i stand til at hjælpe de syge), dog især folk, som fejler noget, der kan udvikle sig til en epidemi. Det er de færreste sygdomme, som man er i stand til at gøre noget ved, og størstedelen af ressourcerne på lazarettet bliver brugt til at pleje personer, som er døende. Kongens lazaret ledes af nogle læger, men spillernes umiddelbare foresatte er forstanderinden, **Agnete**, der er en lille og spinkel kvinde i starten af 30'erne, men mange års omgang med syge og døende har sat sit præg på hende, og hun ser noget ældre ud.

Det er muligt, at spillerne mener, at de med deres viden er i stand til at hjælpe nogle af de syge og døende på lazarettet, men man skal huske på, at de i Metacos blot er hjælpere på et lazaret, og så

langt nede af den sociale rangstige, at der ikke bliver lyttet noget særligt til dem. Hvorfor skulle sådan nogle unge drenge og piger vide noget særligt om sygdomme, når lægerne er lærde mænd, der har beskæftiget sig med sygdomme hele deres liv?

Transport til og fra Metacos

Som nævnt i afsnittet om Metacos er det ikke alle mennesker, som er i stand til at transportere sig frem og tilbage til Metacos, og i dette eventyr er spillerne ikke selv i stand til at bestemme, hvornår de vil rejse mellem verdenerne. GameMasteren har fuld kontrol over dette, så man kan lade spillerne "flippe" frem og tilbage på passende tidspunkter i eventyret.

Eksempel på en transportsituation

[Når Martin "flipper" tilbage til vores verden]

Martin smuttede op ad stentrappen, mens viceforstanderinden hundsede videre med de andre ned i lazarettets fugtige vaskekælder. Det gad han altså ikke. I to store spring var han oppe, men han havde haft så travlt med at skynde sig væk, at han slet ikke havde hørt den unge pige, der kom slæbende med en kurv fyldt af nyvasket tøj. Han fløj hovedkulds ind i hende, og hun tabte kurven med det nyvaskede tøj ned på de snavsede og beskidte fliser. "Slog du dig?", spurgte hun, mens hun bukkede...
...sig ned for at samle lagnerne og håndklæderne op. "Du skal passe på med at løbe rundt her på Rigshospitalet. Så du slet ikke vognen?" Martin holdt sig lidt på hofften, hvor han var løbet ind i den store kurvevogn, som rengøringspersonalet brugte til at køre vasketøj rundt på afdelingerne.

Når spillerne rejser frem og tilbage minder den situation de kommer til om den situation, de kommer fra - blot passer den ind i den verden, som de "flipper" over til. Ofte vil de også opleve, at de i den nye verden har de ting med, som de havde på sig, da de "flippede" mellem verdenerne. For eksempel er en æske tændstikker blevet til et fyrtøj, en fyldepen er blevet til en kulstift og så videre.

Som GameMaster skal man være opmærksom på at spillerne indgår som en naturlig del af den verden, de kommer til. De personer, som lever i verdenen kender dem, og lægger selvfølgelig ikke umiddelbart mærke til, at sjælen er blevet skiftet ud på den person, som de kender. Når en karakter kommer til den anden verden er det hele heller ikke nyt og ukendt. Man kender navne på de mennesker og steder, som personen fra den nye verden normalt omgås, og selv om man måske ikke lige kan komme i tanke om det, så har man det lige på tungen. Eksempelvis kan man forestille sig, at en karakter, der lige er kommet til Metacos, støder på en person, og spillerens karakter ved, at personen er forstanderinden, men karakteren ved faktisk ikke, hvorfra han ved det.

Mens en spiller er "flippet" over i en anden verden skal man huske på, at sjælen fra den anden verden er blevet "flippet" over i den verden, som spilleren kom fra. Når man derfor kommer tilbage til ens egen krop, opdager spillerne, at de (eller rettere deres krop) i den tid der er gået, har foretaget sig ting, som de ikke selv er i stand til at huske. Det er muligt, at karakterernes venner bemærker, at karakteren opfører sig mærkeligt, og det kan være, at karakteren bliver nødt til at udspørge sine omgivelser, hvis personen vil have at vide, hvad han/hun har foretaget sig. I disse black-out-perioder, hvor deres "tvillinge-sjæl" har styret deres krop har spillerne generelt fulgt undervisningen eller det planlagte program. Det er op til den enkelte GameMaster at bestemme, hvor ekstreme han vil lade spillernes "tvillinge-sjæle" være. Undervejs og til sidst i eventyret er der god mulighed for at lade nogle af spillerne være i Metacos, mens andre er tilbage i vores verden. I disse situationer kan

man lade tvillinge-sjælene foretage sig nogle lidt spøjse ting (både dem i vores verden og dem i Metacos), så spillerne finder ud af, at der foregår noget mystisk.

Hvis en person, der lever i begge verdener, dør, er det naturligvis ikke længere muligt for personens tvilling, at rejse mellem vores verden og Metacos. Skulle en af spillerne derfor gå hen og dø mens han/hun er i Metacos, så vil personens tvilling blot leve videre i vores verden. Spillerens omgivelser vil lægge mærke til at karakteren er forandret, men der er ingen, der umiddelbart vil vide, at den rigtige person er død.

Christiane Splid

Christiane Splid er meget bitter over den behandling, hun fik engang i tidernes morgen, og det er som nævnt derfor, hun vil have hævn. Hun er ikke specielt ivrig efter at lade det gå ud over spillernes karakterer, og hvis hun bare kan "få lov" til at ofre **Anna**, så er det helt fint med hende, at de øvrige spillere får lov at gå. **Christiane** har indgået en pagt med **Banmooyeg**, der giver hende en ekstra mulighed for at komme tilbage til vores verden, men hvis denne mulighed ikke lykkedes, stopper **Banmooyegs** venlighed, og det ved **Christiane**. Derfor er hun særdeles opsat på, at ritualet skal blev en succes, og hun er villig til at love spillerne guld og grønne skove for at lade hende være i fred.

Appendiks

Inspirationskilder

"Riget" af Lars von Trier & Niels Vørsel.
"The Talisman" af Stephen King & Peter Straub.
H. P. Lovecrafts Dreamlands.
Mystikkens verden - Politikens okkulte leksikon
Musicalen *Kården i Kirken*

Navneleg

Alle sidder i en rundkreds, og en person starter med at sige sit navn. Derefter siger den næste person i rundkredsen den første persons navn og så sit eget navn. Så siger tredje person de tidligere personers navne og så fremdeles. Til slut siger den person der startede alle navnene.

Liste over handouts

Nedenfor findes en liste over de handouts, som følger med eventyret. Ud for hvert handout er der desuden en kort beskrivelse, samt oplysninger om, hvor spillerne kan finde det pågældende handout i eventyret.

1 *Meddelelse fra det sundhedsvidenskabelige fakultet.*
Dette bliver udleveret til spillerne ved eventyrets start

2 *Uddrag fra Peter Wesths bog "Spiritisme i dagens Danmark"*
Uddraget gives ved spilstart til den spiller, som spiller **Mads**.

3 *Plan over forløbet på Rigshospitalet*
Gives til spillerne i starten af eventyret på Rigshospitalet af **Hans P. Jakobsen**.

4 *Note fundet på Carsten Corts bord*
Kan findes af spillerne på Carsten Corts skrivebord, hvis dette undersøges.

5 *Drømme I*
Drømmene, som udleveres til spillerne samme nat, som de har leget ånden i glasset (natten til tirsdag).

6 *Drømme II*
Drømmene, som udleveres til spillerne natten til onsdag, mens de er i Metacos.

7 *Drømme III*
Drømmene, som udleveres til spillerne i Metacos natten inden de skal have det sidste opgør med Christiane.

8 *Noter til brug under det sidste ritual*

Noter, kommentarer og "stikpiller" til spillerne, som skal bruges under det sidste ritual mod Christiane.

Til eventyret skal man desuden benytte følgende:

- ✓ Rekvisitter til "Ånden i glasset": en rød trekant, en sølvfarvet halvcirkel, et plastglas, 5 fyrfadslys samt en række papirer med alfabetet på.
- ✓ Spillernes karakterark,

Stikordsregister

Agnes Clemmensen 15, 16, 18, 19, 31
Amorparken 39
Andreas Petersen 22, 25, 29, 31
Anna 8-12, 20, 30, 34-36, 44
Banmooyeg 7-9, 37, 44
Blegdamsvej 39
Carsten Cort 8, 9, 11, 16, 18, 24, 25, 28-32
Christiane 6-12, 29, 30, 33-37, 42, 44-46
Christoffer 7, 8, 10, 11, 30
Frederikke 27, 32
Habakuk 32-34
Hans P. Jakobsen 13-15, 45
Heidi 8, 10-12, 30
Henning Larsen 21-23
Jette Bech 12, 13, 19, 31
Kim Jensen 21, 22
Kongens lazaret 9, 20, 21, 24-28, 31, 32, 34, 35, 37, 42
Lars von Trier 6, 45
Lene 8, 10, 11, 30, 38
Mads 8, 10-13, 16, 19, 20, 30, 34, 45
Martin 7-12, 20, 30, 34-36, 39, 43
Metacos 6, 7, 9-12, 19-22, 24-26, 28, 29, 31-38, 41-45
Panum 13, 18, 19, 39
Rigshospitalet 3, 6, 8, 9, 11, 13, 15, 18, 21, 28, 29, 31, 35-37, 39, 40, 42, 43, 45
Sanne Clausen 19, 23, 31
Tagensvej 2, 39
Thomas Fiehl 19
Ulla Jespersen 23, 24, 29