

INDHOLDSFORTEGNELSE

Intro	2
Velkommen	3
Forfatteren skriver	3
KULT - det dystre univers	4
Kulissen	6
Spilpersonerne	7
Forældrene	9
Drømmene	9
Synops	10
Scene 1 - Ulykken	12
Drømme - Jagten, del 1	13
Scene 1b - Hospitalet	14
Scene 2 - Moderen	17
Scene 3 - Biblioteket	19
Drømme - Jagten del 2	20
Scene 4 - Portneren	21
Scene 5 - Politimanden	22
Dagdrømme - Jagten, del 3	24
Scene 6 - Kirkegården	25
Scene 7 - Børnehjemmets grund	26
Dagdrømmene - Flashbacks	27
Scene 8 - Alice	28
Scene 9 - Beskyttelseskældereren	31
Scene 10 - Forældrene	33
Postscript	35

Michael siger tak til

Min kæreste for tålmodigheden. Mine forældre for forståelsen. Fønix-redaktionen for tiden. J. Lindgaard, T. Møller, R. Deleuran, M. Øgendahl for tilliden. Jan Kjær for visionerne.

INTRO

Virkeligheden er en løgn. Verden vi ser omkring os er en kulisse, som skjuler en større, mere skræmmende virkelighed. Vores sanser er ikke skarpe nok til at opfatte den sande verden der omgiver os. Den verden som fylder mørket, når vores lamper slukkes om aftenen.

Vores bevidsthed er for svag til at klare mødet med virkeligheden udenfor. Vi lukker vores sind af for den nøgne sandhed og ser bare det vi tror vi kan håndtere.

Alt vi omgiver os med i vores egen verden er bare en refleksion af den sande eksistens.

Vores verden er en lille del af en større virkelighed. Den har sin rolle at spille i et komplekst system af verdener og dimensioner. Vores verden er et hjul i den store Maskine, der udgør vores univers. Vores byer er tomme baggyder i Metropolis, alle byers ophav, som findes udover tid og rum.

Metropolis er Den Eneste By, en uendelig dimension med slingrende gader og mørke skyskrabere i sten og stål. Størstedelen af byen er usynlig for os. Kun de mest harmløse dele genspejler sig vores egen storbyer. Vore kirkegårde og begravelsespladser er også bare fragmenter af en større virkelighed. De er forgårde til Inferno, der hvor vi normalt kun kan komme hen ved at vandre ad drømmenes og dødens smalle stier...

– Fra introduktionen i **KULT**



VELKOMMEN

Hvad er KULT? Måske skulle man hellere vende spørgsmålet – hvad er KULT ikke? KULT er ikke episk fantasy, hvor den skønne heltinde gang på gang bliver fanget af den slemme drage, og de heltemodige spillere må gå så grueligt meget igennem inden de redder hende. Ej heller en dramatisk Storytellerklon, "A Beast, but a just Beast". Nej, KULT er horror. Ægte, uforfalsket, rædselsvækkende horror, der hverken kan håndteres eller overvindes af de "tapre" spillere, men blot holdes på afstand – i et stykke tid. KULT tager fat i marven på spillerne, vrider den omkring, spytter den ud og griner hånligt. Hverken mere eller mindre.

Welcome aboard...

FORFATTEREN SKRIVER

Den Spejlvendte Virkelighed (DSV) er det andet scenarie i min KULT-trilogi og ment som en opfølger til det første scenarie, illusionernes Bånd (IL). Ikke ment på den måde, at man nødvendigvis behøver at have kendskab til det første scenarie, eller at have spillet det, for at kunne nyde DSV, men mere at stedet og stemningen er meget ens. Kulissen er atter den mindre, amerikanske by Waldorf, og hovedpersonerne, dvs. spillerne, er atter folk der bliver trukket ind i noget de ikke har kontrol over. Pga. af omstændigheder de ikke kan styre.

Men, som den største modsætning til IL, er det ikke den forcerende håbløshed der i DSV driver spillerne frem – men snarere nysgerrigheden, lysten til at finde ud af hvad det egentligt er der foregår omkring dem. Hvorfor de plages af de mærkelige drømme, hvad der egentligt skete på børnehjemmet, etc. Spillerne har i DSV langt større mulighed for at påvirke handlingen – for at omdøbe historien så den passer til netop dem – end de nogensinde havde i IL. Hvorfor? Fordi dette scenarie ikke er et introduktionsscenario. I et introduktionsscenario skal handlingen være meget lineær – det skal mere være en novelle end et rollespilsscenario. Ellers er det umuligt at give spillerne det indblik (den introduktion) som navnet henviser til.

Men, da DSV jo er beregnet til folk der allerede er inde i horrorgenren og dens generelle atmosfære/stemning, er det ikke længere nødvendigt at man hele tiden trækker folk rundt ved næsen. Scenariet bør stadigvæk være en novelle, men nu bør der også være en masse sider deri hvorpå intet er skrevet, og som kan udfyldes under spil.

Idet spillerne får større mulighed for personlig udfoldelse, stilles der automatisk større krav til spillederen. Som forfatter er det så mit job at skrive alting i en mere løs form - som spilleder er det dit job at binde disse løse ender sammen alt afhængig af hvad spillerne gør.

Hvis det virker lidt som at få en overdosis MTV lige ind i hjernen, er det ikke helt ved siden af. Med undtagelse af de første to scener (hvis primære formål er at få DIG, spillederen, ind i min atmosfære og skrivestil) er scenariets scener generelt inddelt i små indslag, videospots, der godt kan virke overfladiske, men som ved en nærlæsning viser sig at være nærmest det modsatte. Komprimerede – propet til randen med information. For sådan er virkeligheden jo – tilsyneladende overfladisk, men med en masse der skjuler sig under den spejlblanke overflade.

Den Spejlvendte Virkelighed er et meget personligt scenarie – for det bliver det nødt til at være, hvis man skal skræmme spillerne ordentligt. Derfor bør der bruges meget tid på persondefineringer (dvs. rollespil spillerne imellem) og interaktion med NPC'ere, af hvilke der jo ikke er så mange. Stemningen, den generelt dystre stemning, bør altid være i forgrunden – for det skal jo være skræmmende. Hele tiden...

Dette er bl.a. en anden grund til at visse scener er meget korte, og visse spor/hændelser er meget overfladisk beskrevet. For at du skal have større frihed m.h.t. hvordan du vil opnå denne stemning. Gør med disse som du har lyst – voldtag dem, omformuler dem, inkluder ting ikke engang jeg med min syge fantasi kunne finde på. Det er dit scenarie – det er dit spil...

DET DYSTRE UNIVERS

KULT I EN NØDDESKAL

Den dystre håbløshed – følelsen af ikke at kunne gøre noget, mens det hele ramler sammen omkring en – er en stemning som dette scenarie i høj grad bærer præg af og som det deler med forgængererne, Illusionernes Bånd. Dette er ganske bevidst. Thi KULT-baggrunden er nutidshorror af den mest gyselige, Clive Barkeristiske-stil, hvor heltene gør alle de rigtige ting – men alligevel dør til sidst. Hvor det mere er reglen end undtagelsen at det onde vinder – eller i hvert fald overlever til at kunne fortsætte kampen en anden dag. Hvor det kun kan blive værre – og oftest gør det. Spillerne, personerne der lever i denne verden, er som ubetydelige sandskorn på et stuegulv der snart skal fejes. Lige meget hvor de flygter hen, lige meget hvor de gemmer sig, de er stadigvæk dødsdømte. De ved det bare ikke endnu.

Men håbløsheden behøver ikke betyde, at spillerne ikke kan udvise konsiderabelt personligt initiativ og derved forlænge deres ulykkelige liv med et par ubetydelige dage. Nej, tværtimod, i KULT er der i høj grad plads til personlig udvikling og selverkendelse – idet dette jo blot giver spilleren endnu større mulighed for at drive spillerne til randen af denne håbløshedens afgrund. Og til sidst gi' dem sparket, så de styrter ned.

Først når de har indset, at der intet er, de kan gøre, intet nogen som helst kan gøre, hvis hele verden er mod en, kan man begynde at tale om **Personal Horror** – et begreb, der

KULT'S UNIVERS

Mennesket lever i Elysium – en verden af illusioner. Vi bliver holdt fanget af vores egne tanker og vrangforestillinger og ser blot en brøkdel af det som sker i denne verden. Vi ser en indvandrer ligge blødende på gaden og kigger os straks omkring efter en gruppe Skinheads – selvom det er vores eget fremmedhad der har revet illusionen i stykker og sluppet en dæmon fra det mørke Inferno ind.

Men det er ikke kun os der sørger for at størstedelen af menneskeheden ikke kan se igennem facaden – det er også Vogterne.

Fra den menneskelige histories begyndelse var mennesket guder. Vi kunne opfatte hele virkeligheden, og var i stand til at styre selve materien. Alle var således, og der burde derfor ikke have været nogle problemer med jalousi eller magtbegær. Men det var der – blandt væsner der ikke ønskede at være lige, der ønskede at stå over selve Skabelsen. En at disse var Demiurgen.

Han rejste muren omkring vores Paradis, og forseglede os i den virkelighed vi ser nu. Og skabte Metropolis, den uendelige by, for der at kunne regere over sin kreation. Hvorfor? Det ved kun Demiurgen selv.

Ved hjælp af sine tjenere Arkonterne, holdt Demiurgen os i skak bag den store mur – den mur der fungerer som en kæmpemæssig barriere mellem os og "den rigtige verden".

Men nu er Demiurgen forsvundet, og Arkonterne er mere optaget af at kæmpe om hans plads end holde illusionen ved lige. Muren er ved at bryde sammen – op vores verden med den.



ellers kun sjældent kommer til syne i de såkaldte horror-scenarier, men som er hele grundstammen i dette scenarie – som det også var i forgængerens.

At inspirere Personal Horror i sine spillere gennem sin fortællekunst primært og, sekundært, en udmærket historie, er for mig at se den fineste opgave en spilleleder kan påtage sig – men også den der kræver den største forberedelse. I de "gamle" dage, hvor temaerne var gennemskuelige og ganske urealistiske, skulle spillederen blot bekymre sig om at huske sine terninger og sine regelbøger – sådan er det ikke mere. I et scenarie såsom Den Spejlvendte Virkelighed er terninger og bøger ikke længere nok, hvis man skal fremprovokere en stemning i stil med scenariets ånd og undertegnedes noble intentioner. Nej, der skal stærkere midler til. **Meget** stærkere midler. Stemningsskabende musik (f.eks. The Cranes, The Cure), appropriat beklædning (sort tøj, gerne læder), udsmykninger til selve spillestedet (væggene og borde/stole beklædt med sort affaldsplast, sorte stearinlys i udsmykkede holdere) og forskellige 'props' – rekvisitter – med tilknytning til spillet er alle elementer i denne atmosfæreskabelse – og yderst vigtige hvis et KULT-scenarie skal fungere 'ordentligt'.

Men når du læser scenariet er jeg ganske overbevist om, at du nok skal få masser af gode ideer til hvordan du bedst skræmmer spillerne til døde...

ASTAROTH

I Inferno, vores fængsel efter døden hvor vore krav om pinsel og evig for-dømmelse opfyldes, hersker Astaroth.

Engang var Inferno fyldt med syndere – selvpinere og mennesker der var sikre på, at de fortjente at komme i Helvede. Thi kun hvis man tror sig fortjent til evig straf ender man i Inferno.

Men mennesket ændrede sig. Frygten for himmel og helvede forsvandt, og færre og færre syndere kom igennem Infernos porte. Astaroths magt blev svækket.

For atter at genvinde sin tabte magt, steg Mørkets Fyrste op til Elysium.

Vores verden, hvor vi mennesker holdes fanget, fødes og dør. Han kom for at hente nye syndere til sine helvedesmaskiner. Med sig havde han sine 10 Dødsengle.

Nogle af hans tilhængere hvisker om, at han har forandret sig efter Demiurgens forsvinden. At han har ændret sig, at han er blevet forskende og eftertænksom. Nogle går endda så langt som til at påstå, at han er ved at blive til den nye Demiurg. Men han er stadigvæk Mørkets Fyrste – den mørke frister, der virker som en magnet på vores laveste menneskelige egenskaber.



KULISSEN

Stedet er Waldorf – en mindre by i staten Wisconsin.

Tiden er nu – det vindblæste forår 1995, en mandag for at være præcis.

Atmosfæren er atter ildevarslende, som om noget stort er under opsejling. Folk haster forbi på gaderne, uden at ænse de spæde forårstegn der kryber frem over alt. Alle som en er deres ansigter forvitrede, sammenknebne. Som har de slugt noget bittert. Det er hver mand for sig, hvert væsen for sig selv.

Hvert eneste hus, hver eneste bygning synes tillukket, truende. Og alle lys synes skærende, firkantet. Luften er tyk og klaustrofobisk, næsten ildelugtende. Som en kæmpemæssig tilsølet dyne der langsom bliver presset ned over byen.

Alle ved det. Et-eller-andet er galt. Grueligt galt. Man ved endnu ikke hvad det er – men man ved også at man nok skal få det at vide. Før eller siden.

"Som i Himlen således også på Jorden" siger deres hellige bog – mon det også gælder for Helvede?

OM DENNE BORDER

I denne border vil de tekst-specifikke noter til spilleren blive anbragt, være det sig NPC-stats, uddybende information, atmosfære-noter eller blot små "meeps", som jeg ikke har andre steder at placere.

Vær opmærksom på, at disse noter ikke nødvendigvis behøver at henvende sig direkte til det tekststykke de står overfor, og kan faktisk tit være så lange, at de bliver nødt til at flyde fra den ene side til den anden. De er dog for det meste ganske relevante for selve scenariet.



SPILPERSONERNE

GENERELT

Med undtagelse af Josh, bor alle spillerne i kollektiv, nær Waldorfs Universitet. De bor alle 5 på den samme gang, og er ganske gode venner – sådan da (deres forældre førte dem sammen i en tidlig alder, og de er sådan set bare blevet sammen derefter).

ERIC

En tidligere amerikansk mester i gymnastik. Hans dominerende far pressede ham for hårdt, og han blev fanget i at tage anabolske steroider under udtagelserne til OL i 92, og blev idømt to års karantæne. Er fuldstændigt svundet ind, bade psykisk og fysisk, i de to år, og har nu ingen chance for at vende tilbage til topidrætten. Skjuler dette faktum for sig selv, lever på en løgn om at han "stadigvæk kan nå det".

JOSH

Falleret pizza-udbringer der bor sammen med sin sinds- svage moder. Lever et dobbeltliv som universitets pusher, idet hans ludomani konstant tvinger ham til at formøble alle sine penge på det lokale casino. Har prøvet stoffer en gang og vil få sporadiske tilbagefald som scenariet skrider frem.

JANICE

Universitetets skønhedsdronning der vrider de fleste fyre sin lillefinger. Skjuler bag sit modelskønne ydre en overvældende indre usikkerhed, der gør at hun hele tiden skal have at vide, at hun er perfekt. Denne facade smuldrer dog når hun er sammen med de andre, da de ved hvordan hun "virkelig" er. Var i sine unge år udsat for en fuldbyrdet voldtægt fra sin fars bedste ven, men har aldrig nævnt dette for andre end de 5 venner. Det tilbageværende trauma umuliggør en hvilken som helst form for seksuel kontakt, udover en-gangs forhold.



CHRIS

En normalt-udseende, amerikansk middelklasse-dreng. Familien ejede en mindre boghandel midt-Waldorf, og Chris har, efter forældrenes tragiske død, indset af han nok aldrig kommer videre – universitetsuddannelse er eller ej. Pjatter og ler hele tiden for at skjule det faktum, at det at drive en boghandel mens man forsøger at færdiggøre et universitetsstudie, har vist sig at være en større byrde end han havde regnet med. Bliver desuden plaget af drømme, der er stærkere og mere intense end de andres. Han er i stilhed ved at få et nervesammenbrud.



MIKE

En lidt isoleret kunstner-type, der hellere vil skrive på sin roman (der nok aldrig bliver færdig) og sine digte, end fare land og rige rundt med de andre. Er meget intellektuel, men kan til tider virke en smule snobbet og forudindtaget. Er besat af at være mørk, dystert og asocial, og giver derfor generelt ikke folk en chance for at komme ham nær.



EMANUEL

En sygeligt udseende, svagelig stræber der på det seneste er begyndt at ty til religion for lidt trøst i sit ellers deprimerende liv. Var udsat for en traumatisk oplevelse, da han som barn så sin storebroder blive flænset af en mejetærsker. Dette fandt sted hos hans bedsteforældre i Utah, og skete mens de var ved at meje korn ved hjælp af håndkraft (dvs. ved hjælp af segl). Hvad han dog skjuler for de andre er at det faktisk var ham der ved et uheld kom til at sætte mejetærskeren i gang, hvorefter han panikslagent kunne stå og se sin yndlingsbror (de havde et meget tæt forhold) blive dræbt. Bliver febrilsk i nærhed af farm-redskaber, og bliver tydeligt nervøs hvis samtalen glider over på disse eller lignende emner. Vil på intet tidspunkt diskutere sin brors død.



FORÆLDRENE

JOSH

Moderen lever stadigvæk, men har som den eneste af forældrene aldrig rigtig trukket sig ud af komaen. Der var en periode i løbet af halvårerne, hvor det gik rigtig godt for hende – der var bl.a. der hun fødte Josh – og hvor hun kunne kategoriseres som værende ved næsten fuldt mental bevidsthed, men i løbet af det seneste 5-10 år har hun atter fuldstændigt trukket sig ind i sig selv. Ved scenarie-start er hun kun et par skridt fra "evnesvag grøntsag"-stadiet. Hun behøver hjælp til selv de mindste ting, og Josh har derfor en hjemmesygeplejerske ansat på fuld tid. Derudover har hun forsøgt selvmord et par gange i de seneste år, og hendes håndled er dækket af et fint lag ar. Hvad folk dog ikke ved er at hun førte dagbog mens hun boede i huset – der er bidder derfra man finder i starten af hver eneste scene.

JANICE

Janice er ikke klar over det, men hendes fader døde for mange år siden, da hans gaskomfur eksploderede. De har ikke haft nogen kontakt, siden hun forlod ham, fordi hans bedste ven havde voldtaget hende.

MIKE

Faderen lever stadigvæk – en fordrunken landarbejder, der bor i et lille skur uden for byen. Mike og ham ses praktisk talt aldrig, da de i en tidlig alder ragede uklar med hinanden – og begge har været for stædige til at undskylde. I drømmen er faderen lige død af et lynnedslag, når spillerne vågner fra deres koma.

CHRIS

Begge forældre blev dræbt, for ca. et år siden, da faderen forsøgte at stoppe en narkoman der ville røve deres boghandel.

EMANUEL

Begge forældre afgang ved en naturlig død for mange år siden. Mens Emanuels fader stadig var i live sagde han ofte, at han aldrig ville tilgive Emanuel fordi han (som det også var tilfældet) mente, at Emanuel var skyld i broderens død.

ERIC

Faderen døde ved en bilulykke, forårsaget af spritkørsel, lige efter Eric blev fundet skyldig i dopingmisbrug.

SPIL-PERSONERNE

Eftersom alle spillerne er venner, har de heldigvis masser af grunde til at blive sammen – og hjælpe hinanden gennem scenariet.

Benyt dig for så vidt muligt af de enkelte spilleres traumer/hemmeligheder så meget som spillet vil tillade det. Det er nemlig det der gør KULT så personligt – at spillerne bliver tvunget til at leve sig ind i en person, at begynde at tænke som denne person – og derved også føle sig forpligtet til at bære denne persons skyldfølelser. Udnyt Josh's narkomisbrug, Janice's sex-traume, Emanuels skyld på det groveste – og få spillerne til at føle at

det er dem selv, du henvender dig til. Og ikke blot de personer de spiller.

FORÆLDRENE

Spillerne forældre spiller ikke en specielt stor rolle i dette scenarie, da de praktisk talt alle er døde, men bør dog alligevel nævnes her.

Generel information (som spillerne bl.a. kan finde i forskellige avisartikler):

De 6 børn der blev tvangsfjernet fra Alices barnehjem, var de fem af spillerne fædre og Josh's mor. Da politiet hentede dem, var de alle i en choktilstand, og viste ingen tegn på at vide hvad det egentlig var, der var foregået

på børnehjemmet. Da de endelig, ved hjælp af intensiv terapi, blev tvunget tilbage til den virkelige verden, var det som om at slør var faldet ned over den del af deres hukommelse der beskæftigede sig med minderne fra huset. Intet brugbart information kunne udtrækkes fra dem – lige meget hvad man gjorde.

DRØMMENE

I tiden op til scenariestart (dvs. en måned tid før spillet starter) har spillerne alle lidt af en række tilbagevendende mareridt. Disse, der hele tiden er afbrudte fragmenter af at samlet begivenhedsforløb, er ladet op til den enkelte spiller at

definere tydeligere. Og derefter uddybe for spillerne før scenariet starter. Da bør dog alle koncentrere sig om børnehjemmet, Alice, børn og "skyggebyen" (dvs. Metropolis). Gør dem så skræmmende og blodige som muligt – man alligevel bade uklare og symbolske (spillerne bør helst ikke fatte deres rigtige mening før henimod slutningen af scenariet – der hvor alle trådene falder på plads). De må meget gerne indeholde små bidder af scener, hvor de seks forsvundne børn (af hvilke Eva Winkler er det sidste) bliver jagtet – og til sidst dræbt.

SYNOPSIS

SCENE 1

De er alle samlet i Josh's varevogn, på vej i biografen. De er sent på den. En ulykke indtræffer. Deres vogn bliver påkørt af en lastbil. Lyset forsvinder. Mørke overvælder dem.

DRØMME, JAGTEN DEL 1

De bliver jaget gennem et faldefærdigt hus. Overalt lyder der skrig, kæderaslen. Lyden af hastige fodtrin forfølger dem. Skræmmer dem fra sans og samling.

De kan ikke se deres ukendte forfølgere. Kan hele tiden mærke vedkommendes »åndedræt« nakken. Huset er kæmpestort. Gangene ser ud til at sprede sig ud i det uendelige. Til sidst sker det uundgåelige. De drejer om et hjørne og befinder sig i en blindgyde. Deres forfølger er lige bag dem. Drømmen slutter.

SCENE 1B

De vågner op på hospitalet. I realiteten drømmer de stadigvæk, under påvirkning af et eksperimentalstof kaldet Pericetaman. De bliver udskrevet fra hospitalet. På vejen hjem bliver der meddelt Mike over mobiltelefonen, at hans far er død. Begravelsen finder sted med det samme. På samme tidspunkt bliver spillerne vidne til en anden begravelse. En familie der sørger over tabet af deres 4-årige datter.

Hos advokaten afspilles faderens videotestamente. Derpå fortæller Mikes far, John, om børnehjemmet. Om hvad det egentligt skete der. Spillerne opdager at de fragmenter af drømme som de alle på det seneste har været plaget af, afspejler ting der skete der. Som et sidste ønske beder John

dem om gøre noget ved »Alice«. Videobåndet afbrydes af kraftig statisk elektricitet.

SCENE 2

Josh's mor besøges. Den eneste overlevende forælder. En journal, der omhandler børnehjemmet, opdages under hendes seng. Moderen må indlægges.

SCENE 3

Biblioteket besøges. Forskellige artikler opgraves. Om portneren Charles. Om bestyrerinden Alice. Om de 6 børn der overlevede børnehjemmet. Om politimanden Sean. Om de nye børnemord. Om selve børnehjemmet.

DRØMME, JAGTEN DEL 2

De er atter i blindgyden. Med ryggen mod den jern-kolde mur. Foran dem kryber en kvindelig skygge langsomt frem fra rundt om hjørnet. Hendes arm er hævet. Skyggerne reflekteres i det kæmpestore sejl hun holder højt. Drømmen ender brat.

SCENE 4

Portneren, en små-senil neger ved navn Charles, opsøges. Han er svær at få information ud af, men afslører dog forskellige ting. Om kælderen (hvor det hele fandt sted). Om Alice. Om børnene. Atter vil de føle en vis form for Deja-vu, idet meget af det han fortæller vil de have oplevet tidligere. I deres drømme. Hen imod



slutningen af deres samtale vil han virke meget skræmt. Udspurgt vil han forklare at han bliver hjemsøgt af mærkelige lyde – heriblandt lyden af raslende, levende kæder. Så snart spillerne har forladt ham, begår han selvmord på rådhusets toiletter.

SCENE 5

Politimanden, en fordrunken irer ved navn Sean, vader formålsløst rundt i Waldorfs gader. Han vil først lade som om han ikke husker noget, men vil indrømme, hvis presset, at han var en af dem der brændte børnehjemmet. Synet der mødte ham, da de trådte ned i kælderen, var ubeskriveligt og han vil virke tydeligt nervøs hvis tvunget til at fortælle om kæderne, ligene, torturinstrumenterne, og »den væg der ikke var der« (dvs. porten til Metropolis). Hvis spillerne endnu ikke ved det, vil han også hovedrystende fortælle dem om planerne for det nye børne-hospital – og vil mere end antyde, at det lig man fandt i ruinerne dengang ikke var Alices.

DAGDRØMME, JAGTEN DEL 3

Spillerne står atter i blindgyden. Blod flyder hen mod dem, en tyk rød strøm. Fodspor aftegner sig pludselig i blodet – fodspor der langsomt kommer nærmere. Foran dem fortættes luften, skyggerne får fast form, og de kan svagt skimte en bedstemoragtig kvinde, der smiler imødekommende. Den døde portners stemme fortæller at de er døde, at der intet er, de kan gøre. Spillerne vågner af dagdrømmen.

SCENE 6

På kirkegården undersøger spillerne Alices gravsted. Foran gravstenen er 5 sorte roser placeret, og under dem finder de mærker i jorden der viser at graven for nylig er blevet forstyrret. Kisten indeholder, som ventet, ikke Alices lig, men derimod en skønsom blanding af forrådnende børnelig og knoglerester.

SCENE 7

Børnehjemmet. på grund af strejker er der ingen der arbejder på den lidt afsidesliggende byggeplads – hverken om dagen eller natten. Spiller finder her nedgangen til beskyttelseskælderen, hvor Alice har skjult sig. Hængslerne på lemmen er smurt for nyligt.

DAGDRØMME, FLASH-BACK

Ved nedgangen til kælderen bliver spillerne bombarderet med en række flashbacks fra deres tidligere drømme.

SCENE 8

Om Alice. Hvorfor & Hvordan.

SCENE 9

Nedenunder begynder det sande mareridt hvor spillerne bliver jaget af både Alice og minderne om det der skete her, gennem de tillukkede og svagtoplyste gange. Fantasi og virkelighed smelter sammen til en sindssyg collage. På et tidspunkt kommer de til den sidste mur fra deres drøm – men denne gang er det ikke en blindgyde. En blod-stænket dør leder dem ud i en ny gang.

SCENE 10

Spillerne når til sidst frem til det der måtte have været børnehjemmets spisesal. Omkring det misfarvede bord sidder deres døde forældre. Disse forklarer dem at alt nok skal ordne sig. Spillerne bliver ledt i en fælde. Det sidste de opfatter er følelsen af et smertefuldt stik i armen.

POSTSCRIPT

Spillerne vågner op på hospitalet, indhyllet i forskellige forbindinger. Sygeplejersken fortæller dem, at de har været væk i ca. et døgn. En læge kommer ind og forklarer at vidundermedicinen Pericetaman har udvirket mirakler – og at de burde undslippe dette med næsten ingen men. På vejen hjem hører Mike sin mobiltelefon ringe, en hviskende kvindestemme fortæller ham, at hans far er afgang ved døden...

SCENE ET

ULYKKEN

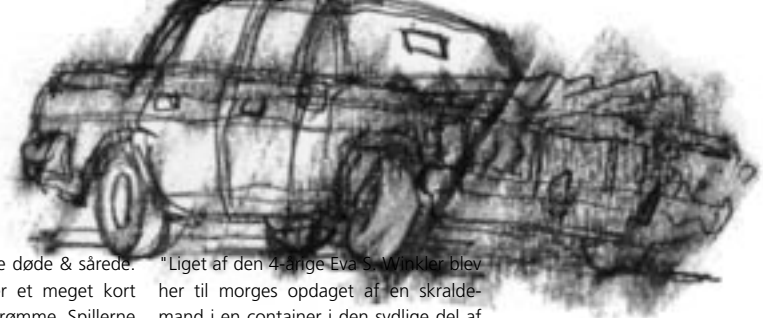
Jeg kan stadigvæk huske den første dag. Den første dag på gaden. Min far havde endelig fået nok – det var i hvert fald det han skrev. Da jeg kom hjem fra skole, lå alle mine ting ude foran huset. Sammen med en håndskreven note. Jeg kan huske, at jeg syntes han var en kujon. Ikke pga. det at han smed mig ud – men at han ikke turde sige det til mig ansigt til ansigt. Voksne mennesker er kujoner: Det lærte jeg hurtigt på gaden.

De er alle på vej i biografen. Vejret er dejligt – en smule skyet, men ikke nok til at det seriøst kan udskyde deres planer. Josh's bil, en nylakeret Toyota varevogn hvis ydre dog er skæmmet af neon-røde bogstaver der glædestrålende forkynder 'Hos Moreno's Pizza går du aldrig galt i byen', spinder som en kat. En sulten kat, måske. Folk er en smule ophidsede, spændte på at se den film alle de andre på kollegiet snakker om. Leon. "Et nyt mesterværk af instruktøren bag Nikita og The Big Blue", som avisreklamerne har forkyndt. Den spiller klokken 2. Talen går på skolen, på Josh's mor (om hendes tilstand nogensinde bliver bedre) – lavmælt og forsigtigt, på alt hvad der interesserer en gruppe tæt sammenrystede venner i den alder.

Generation X-begrebet bliver flittigt diskuteret. Der opstår bred enighed om, at det faktisk er en ganske rammende betegnelse. For hvad skal man ellers kalde en generation af selvbevidste unge, der i udseende, personlighed, smag, ideologier og politisk overbevisning ligger så langt fra hinanden, at man ligeså godt kunne prøve at sammenligne Bill Clinton med Saddam Hussein?

Klokken er ca. 10 minutter i, da en opgivende Josh i frustration banker sin knyttede hånd mod rattet. Trafikken er blevet værre, specielt indenfor det sidst kvarters tid. Køler mod køler, vindue mod vindue, snegler bilerne sig fremad. Som en myre der er blevet sendt af sted på livets motorvej – og har glemt sit kort. En åbning opstår pludselig i deres venstre bane. Josh er ikke sen til at tage imod dette tilbud. Bilens dæk hviner, idet han hiver hårdt til venstre i rattet.

En øresønderrivende larm. Et enkelt bedøvende skrig. Og så stilhed. Et lammende mørke der overvælder dem. Springer frem, dækker deres spirende bevidsthed. De er hjælpeløse. Mørket har dem fanget. Spundet ind i dets edderkops-lignende net.



ULYKKEN

Ulykken finder sted idet Josh forsøger at mase sig frem i bilkøen. Spillerens varevogn bliver ramt i siden af en lastbil, og mast op mod sikkerhedsrækværket. Lastbilchaufføren slipper fra ulykken uden væsentlige men, men spillerne er knap så heldige. De bliver indlagt på hospitalet for at blive behandlet for mindre sår og kvæstelser.

SUBPLOTS TIL SCENE 1

1) Et biluheld. På vejen ned ad motorvejen kører spillerne forbi et grusomt harmonikasammenstød. Flere ambulancer er allerede på stedet, men blodet flyder

stadig frit fra de mange døde & sårede. Uheldet fremprovokerer et meget kort flashback til en deres drømme. Spillerne ser sig selv stå foran en massiv egetræs-dør, de kigger ned og kan se at de står i en pøl af blod der ser ud til at komme sivende ud fra under døren.

2) En telefonopringning. Tre gange ringer Mikes mobiltelefon – og tre gange bliver røret smækket på idet han svarer.

3) Nyhedsindslaget. Radioen skifter pludselig væk fra den musikkanal de er i færd med at høre, og over på en nyhedskanal der bringer en speciel særnghed. "Endnu en lille pige myrdet i Waldorf", dræver den monotone radiospeaker.

"Liget af den 4-årige Eva's Winkler blev her til morges opdaget af en skraldemand i en container i den sydlige del af Waldorf. Efter dages intensiv søgning var det derfor en slukøret politimester der måtte overbringe det knuste forældrepar nyheden om deres datter. Politiet står stadigvæk på bar bund i en sag, der på bare 3 uger har kostet 6 små piger livet". Radioen klikker tilbage.

DRØMME

JAGTEN DEL ET

En skærende lyd åbner deres sanser. Tiltvinger sig deres opmærksomhed. Vækker dem. Fra mørket. De er ikke læn- gere på motorvejen. Sparsomme glaslamper, placeret på må og få, kaster deres snavsede lys ned af en gang, der ser ud til at fortsætte i det uendelige. Fugtige vægge omringer dem, forstyrrer deres åndedræt.

De begynder at løbe og ved ikke hvorfor. Omkring et hjør- ne, forbi en smadret lampe der stadigvæk oser. Drejer til højre, til venstre. Kigger ikke tilbage, men fortsætter blindt. Panikslagene. Lydene skræmmer dem. De lyde der synes at følge dem. Forfølge dem. Lyden af jern mod gulv (kæder?), folk der skriger (børn?), slæbende fodtrin (en forfølger?). En fornemmelse kryber frem fra den dybeste del af deres sind. Sætter sig fast i deres vågne bevidsthed og skriger sin besked ud mod dem: "Vi bliver forfulgt! Der er nogen efter os!". Det mentale skrig er så øresønderrivende at det

komplet overdøver den rationelle del af deres hjerner – og tvinger dem til at tage stilling til dets betydning.

"Vi bliver forfulgt? Hvor? Hvem?", de hviskende beskeder bølger frem og tilbage mellem dem. Nu da de ved det – kan de alle høre det. Lyden af den tavse forfølger, der hele tiden kun er et enkelt hjørne bag dem. De kan mærke hans åndedræt, som hvis han stod ved siden af dem. De bider tænderne hårdt sammen, skriger ikke. Fortsætter deres flugt.

En blindgyde! Som hvis det var en af de B-film, de ynder at spille deres eftermiddage med at se. En blindgyde, hvor gangen burde have fortsat. De vender sig om, stiller sig med ryggen mod den iskolde mur. Nu kommer han. Deres forfølger. Det måtte jo ske ...

DRØMME-KULISSEN

Scenen for alle disse drømme-sekvenser er de dystre kældergange under Alices børnehjem.

Klaustrofobiske, fugt-drivende snavsede vægge der omkranser spillerne – og som hele tiden ser ud til at indsnævres, omringe dem. Lyset er sparsomt og giver skyggerne mere liv, end det fratager mørket deres ukendthed. Luften er ubehagelig, bitter som i en kiste der efter 10 år under jorden atter bliver åbnet. En konstant larm følger dem overalt hvor de går – en blanding af skrig, lyden af metal mod metal og afdæmpede stemmer. Lydstyrken varierer dog – fra det

øresønderrivende til en næsten uhørlig hvisken.

Få spillerne til at føle det som om de er indespærret i en gigantisk underjordisk kiste – og at luften langsomt er ved at slippe op...

FORFØLGEREN

Forfølgeren, Alice, bør i denne scene på intet tidspunkt genkendes af spillerne. Hun skal hele tiden være skjult af de dybe skygger, de snoede gange, det uvirkelige lys.

SUBPLOTS TIL DRØMME 1

1) Et råb om hjælp. En pige skriger hjer-

teskærende inde fra et rum de passerer.

Hvis de følger lyden vil de ende i en fængselscelle, hvor væggene er oversmurt med groteske, blodfarvede malerier. Et lille barn sidder lænket til den ene hjørnevæg, grædende ukontrollabelt. En tyk pensel ligger foran hende, lige uden for hendes korte ar- mes rækkevidde. Blod løber fra hendes arme, ned over hendes ansigt og blander sig med hendes tårer. Hvis de træder nærmere, vil hun fjerne hænderne fra ansigtet og med bedende øjne fremstamme: "om de ikke nok vil give hende hendes pensel, så hun kan fortsætte sit arbejde?"

13

Den
spejlvendte
virkelighed

SCENE ET B

HOSPITALET

Det var faktisk ikke så slemt. Når blot man holdt sig fra politiet – og alle de religiøse der ønskede at "frelse" en. Som om jeg havde brug for at blive frelst! Godt nok kunne det blive rigtig koldt om aftenen (når vinden slog en om ørerne som piskesmæld, ønskede man næsten at man var blevet hjemme – men kun næsten ...) – og det var ikke altid at man kunne gå mæt i seng. Men, alt i alt, havde jeg det godt. Bedre end da jeg boede hjemme, i hvert fald.

Det næste de ser, er en hospitalsseng. Hvidt og klinisk er hvad der møder dem. Alt er hvidt og klinisk. En sygeplejerske står bøjet henover dem. Lyset spejler sig i det blankpudsede stetoskop, der løst hænger om hendes hals. Ska-ber mærkelige skygger på væggene.

Hun fortæller dem, at de har været væk et døgn. De tror hende ikke. Hun viser dem en avis. De tier, forundrede. Lamslåede.

Hjemturen fra hospitalet, i en hastigt-tilkaldt taxa, afbrydes af den skingre lyd af Mikes mobiltelefon. Han tager den, irriteret over at nogen ringer til ham på netop dette tidspunkt. En søvrig stemme forklarer ham', at hans fader er død. At lyset slog ned – og desværre var faderens hus i vejen. Vedkommende lægger på, før Mike når at stille

nogen spørgsmål. Han føler sig en smule skyldig over ikke at være ked af det.

Efter et hurtigt tøjskift, tager de alle af sted til kirkegården (en åbning opstod pludselig, da en anden begravelse blev aflyst pga. sygdom). Man venter dem der. De skal deltage i sorgen – som det sig hør og bør. Mike føler sig indelukket, ude at stand til at ånde frit. Hans far! Død? Først nu begynder han at forstå det. Først nu rammer sandheden ham. Hårdt. Som efterdønningerne af et eksprestog skyller den hen over ham. Og efterlader ham ændret.

Begravelsen overstås hurtigt – næsten mekanisk. Præsten er uninspirerende, hans prædiken mekanisk monoton. Regnen begynder. Langsomt løber de tunge dråber ned ad kistens sortmalede sider. Samler sig i pytter, der trækker våde hvirvelstrømme gennem den løse jord. De ser deres refleksioner foran sig – og tænker at det ligeså godt kunne have været dem. De sidste hilsener bliver afleveret, den sidst respekt overset.

De trasker forbi de regnvåde sten, men stopper så op. En anden begravelse finder sted. En familie sørger. Moderen hulker ukontrollabelt, faderen stirrer stift fremad. Prøver at skjule sin afmagt, sin vrede for den verden der helst vil se

HOSPITALET

Hospitalet er som hospitaler er flest – stort, sterilt og skræmmende. Dog lige tilsat det stænk overnaturlig horror, der gør at lige meget hvor syg man er, ønsker man ikke at ende der.

Alt er kønsløst og inhumant. Lægerne er alle travle, sygeplejerskerne for stressede til at tale med patienterne. Stuerne er overfyldte, og overalt hersker der en udtalt modløshed. Som om dette er Helvedes forgård – og det kun kan blive værre.

Sindssyge mennesker ligger side om side med raske, og deres hule skrig giver genlyd rundt omkring på de travle

gange. Inventaret er slidt og bærer tydeligt præg af forkert og ekstrem brug. Alt er i forfald.

Stuen spillerne er indlagt på, og hvor de jo ligger fanget under hele scenariet, er en normal 6-mands stue, med forstærkede vinduer (pga. de mange selvmord – blandt både læger og patienter) og et internt tilkalde-system der ikke fungerer.

LÆGEN & SYGEPLEJERSKEN

Lægen. Adam, hvid, 32 Ar. En slimet karrieretype, der drømmer om at blive første kirurg på hospitalet. Har tænkt sig at opnå denne stilling ved at skrive

en afhandling om sine fremragende resultater med stoffet Piracetamin. Mangler blot nogle få forsøg for at have samlet nok materiale sammen. Så, for ham at se, var det et lykketræf at spillerne blev udsat for en ulykke.

Vil i drømmen ikke fortælle dem om Piracetamin, men blot forklare at de slap fra ulykken uden væsentlig men – og at han faktisk godt kan udskrive dem her og nu.

I realiteten er de alle under indflydelse af Piracetamin, og ligger under hele scenariet fastspændt til 6 senge på hospitalet, mens de gennemlever en af stoffets bivirkninger – den yderst livag-

tige hallucination. Når de til sidst vågner op, vil han byde dem velkommen med et af sine mest hjertelige smil, forklare dem kort om Piracetamin (dog uden at nævne bivirkningerne) og dernæst haste videre – for straks at begynde på sin afhandling Beretninger om drømme, mareridt, mord og blod vil han affeje som netop det – drømme.

Sygeplejersken Lisa, sort, 25 år Gud har puttet en ægte sygeplejerskes sjæl i en models krop, og samtidig gjort vedkommende intelligent og snarrådig Den perfekte kvinde? Tæt på.

den udstillet. Rundt omkring dem en kødrand af journalister, fotografer, tv-folk, nysgerrige tilskuere. Gribbe, der blot venter på den mindste blottelse for at kunne hugge til. En kendt journalist kommenterer højlydt til de snurrende kameraer: "Vi står nu her ved begravelsen af Eva Samuel Winkler – det sjette barneoffer på bare to uger" ... Resten overdøves af præstens messende stemme der dør ud før den når sit klimaks. Amen.

Advokatens kontor. En nåle-klædt mand fremdrager en stor brun konvolut. Han kigger påtaget på sit ur, ser op på de 6 mennesker der sidder i en halv-cirkel omkring ham. Rømmer sig. Nervøsiteten er tydelig. Luften ubehagelig.

De kommer i gang med viljen. På video. Mikes faders bleg-røde ansigt kigger ud på dem, ved hjælp af det magiske fjernsyn. Han begynder at fortælle. Og pludselig er de et andet sted. I deres drømme. Deres mareridt. Det sted hvor alt dette og virkeligheden smelter sammen. Alice. Et enkelt navn. Et børnehjem. Folk (børn?) der flygter. Fra et-eller-andet. Lugten af død kryber som en tåge omkring dem.

Det føles som en evighed, men varer i realiteten ikke mere end en halv time. Pludselig er det slut – båndet afbrydes af en mængde statisk elektricitet. Og lige meget hvad den

Lisa er spillernes sygeplejerske og opfører sig ens i både drømmen og den virkelige verden. Hun er yderst venlig, og bekymrer sig dybtfølt for patienterne – men er samtidig 100% loyal overfor sin mand, Lawrence, og vil derfor på intet tidspunkt gengælde en spillers tilnærmelser med andet end den venlighed man bør forvente fra en sygeplejerske.

Hendes rolle i scenariet er minimal – hun vil være det første de ser når de vågner op, en efter en, både i starten og i slutningen, og vil måske få dem til at tro at de er i Himlen – eftersom hun på en prik ligner en engel i sit hvide

tøj. Derudover vil hun vimse lidt rundt, servere dem noget at spise, hente deres tøj, ja, kort sagt, passe sit job.

PIRACETAMIN

Piracetamin er et hjerne-hormon som bliver udstedt af pituitær-kirtlen. Det er påvist, at det forbedrer evnen til at være opmærksom, koncentrationsevnen og både lang- og korttidshukommelsen. Piracetamin fremprovokerer en bedre indlæringsevne ved at hjælpe til med at indprente den nye information i hjernens hukommelsescenter, en funktion som ikke kan igangsættes uden Piracetamin

Ydermere har Piracetamin vist sig at være et forbavsende hjælpemiddel i forbindelse med mennesker der lider af mindre interne kvæstelser, idet det tvinger kroppens naturlige hjælpestoffer til at arbejde hurtigere. Og mere effektivt.

Bivirkninger: Piracetamin har i flere forskellige dokumenterede tilfælde været årsag til følgende bivirkninger: stærke, livagtige hallucinationer, overvældende drømme, hovedpiner og mave-kramper. Piracetamin er ikke blevet bevist sikker til brug under en graviditet.

VILJEN

Mikes fars video-vilje er en mærkelig blanding af en sindssvag mands forstyrrede fantasier, tanker og drømme. Hans beretning er om børnehjemmet. Om hvad der virkelig skete der. Om kælderens. Om mareridtene der indtil hans dødsdag plagede ham (og som til spillernes store forbavselse er næsten identiske med deres drømme). Om Alice. Den rare gamle bestyrer.

Fragmenter af hans beretning, især beskrivelserne af hvordan børnehjemmet så ud (se Scene 7) bør minde spillerne om deres egne drømme – og bør forstyrre dem nok til at de begynder at

unge advokat gør, kan han ikke genskabe forbindelsen mellem dem – og den døde, Mikes far. De forlader kontoret forvirrede – ude af stand til at forstå hvad det er de har fået at vide. Men klare over at de bliver nødt til at gøre noget. At nogen bliver nødt til at gøre noget.



indse at der er et-eller-andet galt.

Båndet afbrydes af statisk elektricitet, mens han fortæller dem om Alice og hvorfor man skal være på vagt overfor hende. Det kan ikke reddes.

EVA'S BEGRAVELSE

En større folkemængde, inklusiv adskillige Tv-hold, er mødt op til begravelsen af den kun 4-årige Eva Winkler, der forsvandt fra sit hjem for 3 dage siden. Tårerne flyder frit, og alle som en står forstenede, idet hendes fader, onkel og en række andre sortklædte mænd bevæger sig op til graven med den sølvindlagte kiste. Det eneste der rører på

sig er de blodsugende nyhedsgrupper der som maddiker forstyrrer scenen med deres nysgerrige befanglinger

Hvis spillerne udspørger nogle af TV-folkene kan de få et billede af den lille pige at se Pigen på billedet er identisk med den pige Mike mødte på hospitalet

SUBPLOTS TIL SCENE 1B

1) Manden. På vejen ud fra hospitalet bliver en mand, sat i drop og fastspændt via spændetroje til en seng, kørt forbi spillerne på gangen. Han er snavset, ildelugtende, omkring de fyrrer og generelt ulækker af udseende. I netop det

øjeblik hvor han passerer dem vil han skribe højt "jeg så hende!" og begynde at gurgle blod op. Efter et par minutter må de slukørede læger erkende, at han er død.

2) Eva. En lille pige går op til Mike på gangen, og beder ham om hjælp til at finde pigens mor. Pigen introducerer sig selv som Eva Winkler, og er hjerteknust fordi hun tror hendes mor har forladt hende. Pludselig, hvis spilleren går lidt rundt og hjælper hende med at lede, dukker en gammel sygeplejerske (Alice – se beskrivelsen af hende i Scene 8). Hun siger, at hun ved hvor Evas mor og at hun nok skal lede barnet til hende.

Lige meget hvad spilleren siger, vil hun trave af sted med Eva efter et par minutter. Hendes afsluttende bemærkning vil være: "Hils din far, Mike. Fortæl ham, at Alice sagde hej"...

SCENE TO

MODEREN

Jeg er ikke sikker på hvornår jeg først hørte om hende. Den rare gamle bedstemor der tog gadebørn til sig. Gav dem mad, et sted at sove – bekymrede sig om dem som var de hendes egne børn. Rygter som disse cirkulerede tit blandt os – men for det meste viste de sig at være netop det – nemlig rygter. Efter et stykke tid lærte man at mistro alt – og alle. Lige meget hvor uskyldige de så ud. Det gør gaden ved en.

Josh's mor bør besøges – er de alle enige om. Hun må vide noget – hun må på en-eller-anden måde kunne fortælle dem hvad det er der foregår. Josh er ikke sikker. Han kender hende – ved hvordan hun er. Han er nervøs for at de andre skal se hende – som han har set hende. Men han indvilliger til sidst. Modvilligt.

Lugten er det første alarmsignal. Det første tegn på at der er et-eller-andet galt. Lugten, der slå dem i møde ved trappen op til moderens værelse. Den er ikke sød, blomsterlig eller forårsagtig. Som man jo kunne forvente den var. Men snarere rådden og frastødende. Som når man finder et stykke kød hunden har haft gemt bag sofaen i en måned. Der lugter af død.

Josh løber som den første ind af døren. Han er også den første der skrigger. Moderens ansigt drejer sig mod ham

- uden at stoppe med det det er i færd med. Hendes knoglede hænder holder stift fast ved deres indhold – en snavset tallerken. Ikke en muskel fortrækker sig i hendes ansigt, idet hun langsomt fører et stykke brød op til munden. Et stykke brød højt belagt med orme, maddiker og kakerlakker. De glider ned af hendes hage rutscher ned mellem hendes fingre til en pøl der samler sig i hendes skød. Hun smiler som et barn ville smile tankefuldt, uden indhold, uden form. Sårene i hendes håndled åbner sig og deler deres mørkebrune nektar ud til alle der måtte ønske det. En uendelig strøm af blod. Glædesstrålende byder hun spillerne en bid.



Senere. Efter folk er faldet lidt til ro – og de har hentet Josh's mor. Josh selv befinder sig i et hul – en mørklagt kløft. Stedet hvor han tidligere gemte de værste dele af mareridtene. Så de ikke kunne finde ham i dagslys. Nu befinder han sig der selv – uden en stige. Uden nogen form for beskyttelse. Drømmene har frit spil nu – lige meget hvor meget modstand han og de andre frembringer. Dette var det første skridt.

Journalen ligger under sengen. Dækket af støv, madrester og et stykke klæde der får den til at falde i et med gulvet. Det er hendes. Josh's mor, som de lige har fragtet af sted til hospitalet. Den handler om børnehjemmet, om hvad der skete. Som set gennem en lille piges øjne. En lille pige der nu er død.

MODEREN

Elyse Clemens. Har siden hun blev tvangsfjernet fra børnehjemmet lidt af en mystisk hjernelammelse. der giver sig udslag i at hun nogle gange trækker sig helt tilbage i sig selv – opsøger barndommen, for at være mere nøjagtig – hvor det ikke er muligt at opnå nogen som helst kontakt med hende.

Dette har bevirket, at Josh har været nødt til at ansætte en special-sygeplejerske på fuld tid. Hun er dog blevet kaldt væk til sin søster, der har været involveret i en ulykke, og er derfor ikke til stede, når spillerne besøger moderen. Om moderen dør pga. blodtab (en

nærmere undersøgelse vil afsløre at hun selv har kradset i sine sår, og derved fået dem til at åbne sig igen) eller falder i koma, er op til dig.

JOURNALEN

En misfarvet, læderindbundet bog hvor på forsiden teksten "Elyses dagbog" er skrevet med en sirlig håndskrift. Bogen indeholder 110 sider, men det er kun på et fåtal af siderne at der faktisk står noget. Mange af siderne er ulæselige pga. snavs, stærknet blod og talrige orme/insekters hårde arbejde.

Spillerne kan læse forskellige uddrag fra hendes journal – heriblandt de tekst-

stykker der indleder hver enkel scene eller drømme-sekvens. Og derudover kan du jo tilføje hvad som helst info du ønsker de skal komme i besiddelse af.

Kort fortalt er Elyse's journal en beskrivelse af hendes tid på Alices børnehjem – en rystende beretning om hvorledes Alice misbrugte de små piger og torturerede de små drenge til døde, blot for at få tilfredsstillet sine egne sygelige lyster. Vinklen er hele tiden som set fra en lille pige, der var tvunget til at blive voksen for hurtigt. Og som skjulte sine følelser bag en maske af kold ligegyldighed for ikke selv at blive såret.

SUBPLOTS TIL SCENE 2

1) Dukken. En pige-dukke (et levn fra den tid hvor hun var gravid med Josh, og hvor hun brændende ønskede at barnet ville blive en pige) står lænet op af væggen, ved siden af moderens klædeskab. En-eller-anden har prikket dukkens øjne ud, og malet tårer med blod på dens kinder.

2) Sygeplejersken. Sygeplejersken der normalt passer Josh's mor, vender tilbage fra sin søster i netop det øjeblik spillerne træder ind i moderens værelse og går i chok pga. synet.

SCENE TRE

BIBLIOTEKET

Det var anderledes denne gang. Hun hed Alice. Alice Feldman. Hun ejede et stort hus oppe på 9th street. Ja, i den fine del af Waldorf. Man sagde, hun havde omdannet huset til et børnehjem, hvor man kunne komme og gå som det passede en. Maden skulle være god der – og der skulle være nok af den. Det eneste hun forlangte til gengæld, var lidt kærlig opmærksomhed – og at folk hjalp til rundt omkring i huset. Det lød næsten for godt til at være sandt.

Biblioteket er halv-tomt da de når frem. Ikke mange gider trodse vejrguderne, der nu kaster deres vrede mod Waldorf i store, stride regnskyl. Mikrofilmene findes hurtigt. Hvilket teknologisk vidunder. Døde mænds nyheder blinder deres øjne, forstyrrer deres synsfelt.

Det var postbudet der opdagede det. Postbudet Charles Wiley.

Det var politichefen der stod for operationen. Politichef Sean Potamus.

Det var bestyrerinden der gjorde det. Bestyrerinden Alice Feldman.

Men hvem var det de fjernede? Mikrofilmen er ridset, så man netop ikke kan læse navnene på de 6 børn de tvangs-fjernede.

Hvad laver disse mennesker nu? En hastig udspørgen af bibliotekaren giver øjeblikkeligt resultat. Alice Feldman er død, begravet på den lokale kirkegård (hvilket mange fandt var helligbrøde). Charles Wiley er portner på Rådhuset. Og er i øvrigt en smule senil. Sean Potamus blev degraderet til patrulje-tjeneste, og kan findes vadende rundt omkring i Waldorf.

De mystiske barnemord? Seks børn er indtil videre forsvundet – og man regner med de er blevet myrdet. Politiet står på bar bund i sagen, offentligheden raser.

Grunden hvorpå børnehjemmet stod? Et børnehospital skal opføres på grunden. Men der er strejke lige nu og ingen arbejder der ude for tiden.

De forlader biblioteket overraskede. Med et tusinde spørgsmål brændende på deres læber. Dette kan ikke ske ikke for dem, i hvert fald. Sådan foregår det bare ikke i den virkelige verden.

BIBLIOTEKET

Stilhed – i en verden fyldt med larm. Sådan beskriver man nok bedst Waldorfs kommunale bibliotek. Som en oase midt i byens værst-trafikkerede del. Stilheden er næsten som et tæppe – af den gamle støvede slags bedsteforældre ynder at placere i deres "fornemme" entreer – hvor lige meget hvor meget man hopper, hvor meget larm man laver, det hele bliver opslugt.

Byggestilen er gammeldags, overpyntet, men alligevel funktionel. Massivt træ dominerer indtrykket – boghylder der strækker sig fra væg til væg. Lyset er dårligt, bliver afbøjet af de mange kan-

tede former, giver skyggerne frit spil.

Vores moderne årti har dog ikke undladt at sætte sine spor – en række blanke computere står summende op af de yderste vægge. Ivrigt studerende, deres ansigter oplyste af computerens rødtone skærm, sidder foran hver enkelt – hver især optaget af sin helt personlige jagt efter viden.

Her finder man information – hvis informationen ønsker at blive fundet.

MIKROFILMSARTIKLERNE

Mikrofilmene er alle gamle artikler fra den lokale avis, the Waldorf Eagle. Spillerne bør kunne få al den information

fra disse film, som spillederen ønsker at de skal have.

SUBPLOTS TIL SCENE 3

1) Bibliotekaren. Hvis en spiller på et tidspunkt leder efter en bibliotekar, vil han/hun finde en dybt optaget af sine egne tanker ved en af fotokopi-maskinerne. Vedkommende står med ryggen til, men vil som spilleren træde nærmere, vende sig om ved lyden af dennes fodtrin. I et kort øjeblik ser spilleren Alices ansigt – og hendes tandløse, skræmmende smil. Idet spilleren blinker, forsvinder hun og bliver erstattet af en små-mopset bibliotekar.

2) Eva – igen. Den søde lille pige, Eva Winkler, dukker atter op. Denne gang for at fortælle spillerne, at hun har haft mærkelige drømme. Drømme om en gammel dame der vil tage hende væk fra hendes mor og far. Efter at have snakket med dem lidt, vil hun pludselige løbe af sted, ned langs en af de lange bogrækker, mens hun råber "mor, mor!". Hvis spillerne følger efter hende, vil de opdage, at hun er forsvundet igen.



DRØMME

JAGTEN DEL TO

Omgivelserne sløres, og forsvinder til sidst. Den indelukede luft hvisker dem i møde. Som et kys fra døden selv. De er atter i blindgyden. Med ryggen mod muren. De har ingen steder at løbe, ingen steder at flygte til. De er fanget i deres egen fantasi. I deres værste mareridt.

Forfølgeren stopper brat. Før indgangen til deres gyde begynder. Vedkommende holder vejret (ånder ikke?), siger ikke en lyd. Venter han på noget?

De ser den med det samme. Skyggen. Skyggen der vokser sig større, der ser ud til at kravle hen mod dem, rundt om hjørnet, uden at lade sig påvirke af trivialiteter såsom fysik og logik. En arm kan svagt skimtes i den udefinerbare sorte masse.

Armen vokser sig større, afslører at vedkommende holder et-eller-andet i hånden. Et segl. Et kæmpestort korn-segl af den mest afskyelige slags. Skyggerne kastes tilbage i hovedet på dem, idet bladet tager fast form ...

Virkeligheden kalder dem tilbage til sig.



SCENE FIRE

PORTNEREN

Det var sandt. Det var nøjagtigt som man sagde. Hendes hus – så stort, men alligevel hyggeligt. Hyggeligt – det føles mærkeligt at udtale det ord. Hvor længe er det siden noget har været hyggeligt? For længe. Og maden! I mængder som jeg aldrig har set før: Hos Alice er der ikke nogen der går sultne i seng. Min mor; i tiden op til sin død, talte meget om engle. Om hvordan de ville komme og transportere hende op til Himlen, når hun endelig gik bort. Jeg tror Alice er en sådan engel.

Charles kender alle. En hyggelig lille mand, små-skaldet med en fin humoristisk sans. Han vil gerne snakke med dem. Bare ikke om det. Vil gerne fortælle om vejret – hvorledes hans gigtknæ kan forudsige det med meteorologisk nøjagtighed. Vil gerne sludre om gårsdagens basket-kamp, om universitetets nye tilbygning, og det at borgmesteren har en flaske whisky gemt i skuffen i sit skrivebord. Men han vil helst ikke snakke om det. Om hvorfor han kontaktede myndighederne og bad dem undersøge børnehjemmet. Om hvad han så da de gik ned i børnehjemmets kælder. Om Alice. Det bringer uheld at grave op i forsiden, mumler han gentagne gange. Lad fortiden ligge er hans eneste råd.

Men de presser på. Smigrer ham. Truer ham. Bestikker ham for at få den information ingen af dem ønsker at besidde – men som de ikke kan undvære. Komplimenterer hans

evner til at holde orden på Rådhuset. Og, til sidst, giver han efter. Ikke meget, men nok.

Kælderen, forklarer han rystende, var hvor det hele foregik. Hvor hun holdt sine små seancer. Hun var en djævel. En dæmon i forklædning. Kun derved kan man forstå hvad hun gjorde. Han beskriver det syn der mødte ham, da de åbnede døren. Da de først trådte ind i rummet med dens overvældende stank. En stank af liv – spildte menneskeliv. Synet har for evigt indprentet sig på hans nethinde. Han virker næsten lettet over endelig at fortælle det videre. Som om en enorm skyldfølelse pludselig fjerner sig fra hans skuldre.

De træder automatisk et par skridt tilbage. Tror ikke helt på hvad det er han fortæller dem. For intet menneske kunne gøre hvad det er han beskriver – eller hvad? Spørgsmålet farer rundt i deres hjerner. Langsomt opsuger de hans billeder – af huset. Af Alice. Af hvorfor han gjorde som han gjorde. Hans tale bliver lavere. Han taler ikke længere om fortiden, men om nutiden – en nutid hvor han bliver forfulgt. Af slæbende, kravlende lyde – lyden af kæder der nådesløst rækker deres arme frem mod ham. Som for at slæbe ham tilbage til huset.

De har hørt nok. Forlader ham hastigt. Deres verden falder lydløst sammen omkring dem – men de ænser det ikke. Ikke endnu.

RÅDHUSET

Et rådhus som rådhus er flest, og så alligevel ikke. Det er som om den paniske menneskemængde, inderligt opslugt i deres eget lille univers, har endnu mere travlt end i "vores" verden. Som om kontordamerne er endnu mere irritable. Embedsmændene endnu mere højryvede. Atmosfæren endnu mere ubehagelig og alt er forvirrende, stort.

PORTNEREN

En halv-gammel gråhåret neger. Har et tydeligt ar i tindingen – siger selv, at han fik det ved et fald. Hans tøj er laset og slidt, men alligevel respektabelt. Et

ridset skilt på hans skjortelomme proklamerer med urin-gule bogstaver, "Charles Wiley – portner, pedel, gartner". Når han begynder at snakke er hans stemme tøvende, som om han hele tiden venter på at de skal afbryde ham, le højt eller på anden måde diskreditere hans historie.

HVAD PORTNEREN SÅ

Det som du ønsker spillerne skal vide. Evt. kan han og politimanden Sean verificere hinandens historier, så spillerne ikke tror, at historierne om børnehjemmet er noget fordrunken sludder.

SUBPLOTS TIL SCENE 4

1) Anfaldet. Midt under samtalen kigger portneren i vejret, og begynder pludselig at tale meget sagte, næsten hviskende. Hvis de afbryder ham, vil han stille dysse dem ned, alt imens han forklarer "at de kan høre dem". Og "at de skal være meget stille, så går de nok væk igen". Hvis spillerne udspørger ham om hvad han specifikt mener med "de", vil han få et nervøst anfald, pege mod de usynlige kæder han skriger kommer for at hente ham og generelt opføre sig ustyrligt.

2) Eva – igen. En af spillerne ser som den eneste Eva dukke frem ovre ved en af

kontor-dørene Hun vinker han nærmere for at vise ham nogle mærker på hendes håndled og arme. Det er efter kæderne, siger hun.

3) Lynet slår ned i glasloftet over dem.



SCENE FEM

POLITIMANDEN

Jeg bor stadigvæk hos Alice. Jeg trives godt her – og har fået en mængde nye venner. John er en af dem. Om natten, når vi burde ligge og sove, sidder vi på Johns seng og snakker: Fortæller hinanden historier: Om spøgelses hjem-søgte huse, mennesker der skjuler deres frygtelige fortid. Vi snakker også tit om Alice – om hvorfor hun gør dette.

Ingen har nogensinde før givet os noget gratis. Ligger der mon noget bag? Politimanden Sean finder de vadende rundtovre ved Universitetet, opslugt af sine egne tanker. Han taler dæmpet til sig selv. De når kun at opfange et eneste ord, inden han ser dem og straks holder inde. Eva.

De ved hvad de skal spørge ham om. Kan ikke overtales af hans forsikringer om at han ikke kender noget til sagen. De

ved, det fandt sted. At børnehjemmet var virkelighed. Og ikke blot et produkt af hans fordrukne fantasi. Langsomt gennembrøder de hans forsvar, kryber over hans barrierer. Han begynder at tale – først stille, næsten drævende. Som en stum mand der endelig har fået mælet tilbage – men ikke er klar over om han udnytter det rigtigt.

"Der var blod over det hele", siger han rystende på hovedet som bare minderne giver ham fysiske smerter "Blod var det eneste man kunne se i starten. Og den stank! Jeg havde aldrig oplevet noget lignende. Selv ikke da jeg var i Frankrig under Anden Verdenskrig. Selv da var det aldrig så slemt. Instrumenterne stod op ad væggene, grinede ad os. Deres forvredne metalstykker kastede skygger omkring os, som for at håne os. Som for at vise at de kunne gøre hvad de ville – og at vi intet kunne gøre for at stoppe dem Jeg vidste ikke engang hvad de hed – eller hvad man brugte dem til. Det ved jeg stadigvæk ikke. Ovre i det ene hjørne stod en stor kurv. Af den slags man dag bruger til vasketøj. Det var der hun gemte ligene. Ligene af de børn det var meningen hun skulle beskytte Men kun kroppene – hovederne var alle væk."



"Væggen. Jeg ved ikke hvorfor, men pludselig gik jeg hen og kiggede på den. Lod min hånd glide hen over dens hårde, uslebne sten. Og så så jeg den! Byen. Den mørke by. Jeg så den lige gennem den væg, der burde have været der – men som pludselig forsvandt. Kun et enkelt blik – da jeg blinkede igen var væggen hel. Jeg kiggede ned – min hånd blødte fra en mængde små sår. Blodet dryppede ned på gulvet og så ud til at blive opslugt, indkapslet i de andre blotpletter. Jeg forlod kælderens i det selvsamme øjeblik, og så mig på intet tidspunkt tilbage." "Og nu har de tænkt sig at bygge et børnehospital på den grund, hvor børnehjemmet lå?! Mærk jer mine ord, det kan kun gå galt. For vi fangede hende aldrig. I hvert fald ikke uofficielt. Officielt blev hun arresteret og døde i fangenskab. Hun er begravet ude på kirkegården – i den sydøstlige del, hvis jeg husker korrekt. Men det er ikke hendes lig i kisten. Nej, hun var alt for snedig for os. Alice er stadigvæk derude – et-eller-andet sted. Hun venter blot på en ny åbning – en ny begyndelse. Så starter det hele igen."

Han synker sammen, som en ballon der har mistet luften. Kigger bedende på spillerne. "I bliver nødt til at stoppe hende". Ordene er utydelige, men meningen er klar. Han vender sig om og går langsomt sin vej. Mumler lidt til sig selv. Spillerne kigger på hinanden – hvorfor lige os, tænker de som med en hjerne. Hvorfor lige os? Der er ingen der svarer dem.



DAGDRØMME

JAGTEN DEL TRE

De husker tilbage, påvirket af politimandens fortælling. Til en aften hvor de var helt alene. Hvor verden omkring dem var forsvundet. Til gangen – den gang de kender så godt, men som alligevel skræmmer dem på ny. Hver evig eneste gang. Blindgyden.

En tyk mørkebrun strøm flyder umærkeligt ned ad gulvet. Glider hen over de slidte sten, lydløst og konstant, som den størknende lava man ellers kun plejer at se på Discovery Channel. Blodet slår mod væggene på begge sider af dem, efterlader sine tydelige spor overalt, opsuger alt hvad der kommer i vejen for det. En cm ad gangen.

De hører det først. En plaskende lyd, foran dem. De spejder frem i halv-mørket, anstrenger deres øjne til det yderste for at opfange kilden til denne lyd. Men forgæves. Lyden bliver højere – og først da ser de dem. Fodsporene. Fodsporene der tydeligt aftegner sig i blodet foran dem. Fodsporene der følger blodets frembrusen. Fodspor der er på vej henimod dem. Et skridt ad gangen.

Fodsporene stopper. Brat. Ca. en meter fra dem. Konturerne af en skikkelse begynder at dannes over fodsporene. Et menneske bygges fra fødderne op. En gammel dame. Hendes hvide hår er sribet af blod, og hvor hendes øjne burde være er 2 afgrundsdybe huller placeret. Hun smiler – venligt, næsten bedstemoragtigt.

"I er allerede døde. Døde, siger jeg! Gør som jeg har gjort – erkend det, så bliver jeres liv meget lettere!". Portnerens stemme afbryder det hele – gjalder med en megafons styrke mellem de tætsiddende mure. Den dør brat ud. Alice bliver ved med at smile.

Hendes mund åbner sig og et kolossalt tomrum sluger spillerne. Spytter dem ud i deres verden igen. Det var blot en drøm. Måske.



SCENE SEKS

KIRKEGÅRDEN

Min tvivl er nu fuldstændigt forsvundet. Alice er godheden selv både i person og personlighed. Nogle af de nyankomne børn beklager sig godt nok, når hun tvinger dem med i kirke om søndagen – men sådan er børn jo. jeg er ikke selv så forfærdelig vild med de kedelige prædikener men jeg er overbevist om at Alice gør det for deres egen skyld. Det vil hjælpe dem senere hen som hun plejer at sige.



Om aftenen har hun tit ekstra timer med nogen af de andre piger. De foregår for det meste i kælderen eller inde på hendes kontor: En aften så jeg en pige, der grædende kom løbende op fra kælderen. Da jeg udspurgte hende om hvad der var galt, mumlede hun et-eller-andet om "skyggebyen" Jeg nåede ikke at høre mere, idet Alice straks derefter kom op ad trappen og tog pigen med sig Hun forklarede mig, at pigen var meget syg – at hun led af usædvanligt slemme mareridt, der bevirkede at hun ikke kunne sove om natten. Stakkels pige. Jeg har siden hen forsøgt at finde pigen, så jeg kunne snakke med hende, måske trøste hende, men hun ser ikke ud til at bo her mere. Da jeg spurgte Alice, rystede hun venligt på der næsten overdøves af regnen der nu strømmer ned i hovedet og sagde, at det nok bare havde været en livagtig drøm. Måske..

Kirkegården er deres næste stop. Et middelalderligt der – ingen af dem ønsker at se hvad jorden gemmer månekrafter – et landskab glemt af nutiden, efterladt af Men de har intet valg. fortiden Knejsende stenløver, triste gargoyler, til-lukkede mausoleer – og ikke en eneste, levende sjæl i miles omkreds, Sorte skyer trækker sig sammen over dem. En advarsel? En påmindelse om deres dødelighed? De trækker jakken lidt tættere sammen og skynder sig forbi den rustnende gitterport.

Hendes grav findes hurtigt. Hvordan ved ingen af dem Måske var det meningen, at de skulle finde den. Måske var det bare held. Så ville det i hvert fald være første gang, tænker de bittert. Graven ligner enhver anden anonym grav. Den vejr-skadede sten står skævt, er sunket lidt ned i den mørk-sortede jord. Hendes navn er næsten ulæseligt, overstreget ved hjælp af et stumpt våben "Alice W Feldman, Født ???, Død 16/06/1956", læser de stille. "Må hendes sjæl hvile i fred", kommer næst derefter En ukendt vandal har streget "hvile i fred" over og erstattet det med "brænde i helvede". Hvilket fromt ønske.

Det møjsommelige arbejde påbegyndes. Skovlene bliver taget frem, en udsigtsmand bliver opstillet Ingen af dem ønsker at blive taget i at opgrave lig. De første dråber begynder at falde mod jorden. Efter er nervøst blik omkring sig, går de i gang. I starten går det langsomt – den regnvåde jord bliver ved med at synke tilbage i hullet, gør deres fremgang næsten usynlig. Deres bevægelser bliver febrilske, næsten paniske. De ved de graver på lånt tid.

Men endelig. En af skovlene banker mod træ, en hul lyd mod træ der næsten overdøves af regnen der nu strømmer ned i tommetykke stråler. De har fundet kisten! Dampende af sved får de løsnet det mørnende låg. De skubber det væk, ud til siden, men tøver så. Ingen af dem ønsker at se hvad jorden gemmer. Men de har intet valg.

Stanken af råddent kød slår tungt og kvalmende op fra den åbne kiste. Det er ikke hendes død de lugter. Hendes lig er der ikke. Har sikkert aldrig været der. Politimanden havde ret. De kigger ned i kisten og ved hvad der er sket med de forsvundne børn.

SCENE SYV

BØRNEHJEMMETS GRUND

Hvis man kigger lidt nærmere efter; opfører Alice sig faktisk en gang imellem lidt mystisk – men det gør gamle mennesker jo. Vi, dvs. John og jeg der nu nærmest er uadskilkelige, har set hende, når hun ikke troede at der var nogen i nærheden, stå og tale med sig selv. Og nogen gange, når hun snakker med en, får man pludselig kuldegysninger – selv hvis det er varmt og man er indendørs! Vi har også bemærket, at, hvis man tæller efter ved spisebordet, ser der ikke ud til at bo særligt mange børn her i huset – selvom vi næsten ugentligt ser ansigter vi ikke har set før. Hvor bliver alle de 'gamle' børn af? Vi kan ikke forestille os at nogen frivilligt vil opgive dette paradys for et indholdsløst liv på gaden?

Børnehjemmets grund er et ruin-landskab af forvredne stilladser, murbrokker og forladte arbejds-maskiner, som taget ud af en tidlig Ridley Scott-film. En stille vind blæser hen over pladsen, og får skyggerne til at danse endnu lystigere.

De tøver ved indgangen, men haster så fremad. Forlader deres verden og træder ind i en metalliseret, kold og ubarmhjertig dommedagsvision.

Lidt senere samles de omkring lemmen. Den nyligt afdækkede metallem, omkranset af et symbolsk sikkerhedsrækværk, som på velsmurte hængsler skal føre dem ned i deres eget private Helvede. Hvor dæmonerne venter lige om hjørnet – og der ingen frelse er.

Nu er der ingen vej tilbage.



DAGDRØMME

FLASH BACKS

Et glimtende lys. En skærende lyd. Følelsen af at skulle besvime. Minderne vælter hen over dem, fremkalder den ene bølge af kvalme efter den anden. Det hele begynder at falde på plads. Børnehjemmet, Alice, de mystiske drømme. Det var en advarsel. En advarsel om at hun var tilbage. At hun var begyndt på ny.

Hvis bare deres forældre havde fortalt dem det noget før. Hvis bare de havde set tegnene noget tidligere. Hvis bare de ikke var så bange.

De ser hende dræbe dem – på tusinde forskellige måder. De ser deres egen død, affotograferet og stillet til skue. De ser børnene – forældrene. Dem alle, mens de endnu var i live. De ser den rare Alice. Den venlige Alice. Den Alice der altid havde plads til en til. Men de ser også den rigtige Alice. Den perverterede Alice. Den Alice der kun havde plads til en til, fordi en anden skulle dø. De skuer ud over børnehjemmets historie – ser Alice dræbe sin fader og hans ven. De ser kælderens – det tillokkende mørke, og hører stemmerne hviskende fremføre deres tilbud. De føler sig fristede – men står imod. Fordi de ved at kun smerte følger med fristelsen. De vender tilbage og ved det hele. De ved hvorfor.

Fragmenterne er blevet bundet sammen og er nu en film. En, lang film hvor det ikke muligt at spole tilbage og starte forfra. Den kaldes livet.



SCENE OTTE

ALICE

John er forsvundet! Da jeg stod op her til morges, var han ikke i sin seng – lagnerne var urørte, som om han slet ikke havde sovet der! Ved morgensamling var han endnu ikke dukket op, og jeg begyndte at få bange anelser: Min værste frygt blev bekræftet, da Alice stod frem lige efter morgenmaden var overstået og forklarede at en af "hendes" børn havde begået selvmord i nat. Det var John – kunne kun være ham. Men hvorfor? Hvorfor skulle han dog gøre det? Sidste gang jeg snakkede med ham, var han i højt humør – vi havde lige opdaget en hemmelig gang der førte ned til rummene nede i kælderens, og skulle til at udforske den. Han sagde smilende, at han vidste hvor der var noget "udstyr" der kunne hjælpe os på denne farefulde ekspedition, men at han først kunne have det klart i morgen. Vi skiltes, efter at have aftalt at mødes foran hendes kontor den næste dag.

Jeg hedder Alice. Alice Feldman. Man kender mig som den Sorte Engel – eller måske Dødens Sygeplejerske. Begge navne passer mig fint.

Jeg er gammel, for gammel. Men alligevel bliver jeg ved. Hvorfor? Det ved kun Dem. Dem der styrer mig. De fortæller mig hvad jeg skal gøre, hvordan jeg skal reagere. Jeg er deres marionet – og de er mine dukkeførere. Men det kommer jeg til senere.

Lad os starte ved begyndelsen.

Jeg var ikke altid sådan som jeg er nu. Jeg havde engang et liv. En fremtid. Verden syntes lys og indbydende, og alle muligheder lå åbne for mine fødder. Jeg kunne være blevet en rigtig sygeplejerske, en forfatter – eller måske en blomsterhandler (ser De, jeg er så forfærdelig glad for blomster). Det var i hvert fald hvad min far plejede at sige. Vi boede alene i en stor bungalow (ja, det hed det faktisk den gang) i den sydlige del af Waldorf – min mor ved min fødsel, og min storebror var blevet slået i under krigen. Jeg nåede al-

drig at lære nogen af dem at kende. Men der boede vi så, min far og jeg. Huset var stort og rummeligt, en gammel bygning af den slags som man altid læser om i historiebøgerne, og jeg kunne bruge timer på at udforske. Opleve huset. Det var som om huset havde sin egen sjæl. Når vinden blæste om aftenen, og jeg lå trygt og godt under den tunge dyne i min fars dobbeltseng, kunne jeg høre det tale til mig. Hviske hemmeligheder. I starten holdt jeg hænderne for ørerne, og prøvede at ignorere det. Jeg fortalte det endda en gang til min far. Men han gav mig en lussing, og sagde, at jeg skulle holde mig fra skrækhistorierne. Det prøvede jeg så (selvom jeg var meget glad for disse gysertællinger) – men det hjalp ikke. Stemmerne blev ved. Det var som om huset vidste, at jeg en dag ville give op – og begynde at lytte. At jeg en dag ikke ville have styrken til at fortsætte med at kæmpe imod. Det havde ret.



Første gang det skete var en nat i august. En ganske almindelig søndag nat. Jeg var blevet vækket af en pludselig lyd, og havde besluttet mig for at gå ned og drikke et glas mælk. Min far sov tungt, og jeg havde ikke lyst til at blive genstand for hans vrede ved at vække ham uden grund midt om natten. Så jeg listede ned til køkkenet, kun iført min tynde lilla natkjole (min far kunne godt lide, at jeg ikke havde så meget tøj på om natten – han sagde, at det gjorde at han følte sig "tættere på mig" – hvad så end det betød). Efter at have fået mit glas mælk var jeg på vej op af trappen, da jeg igen hørte lyden. Den lyd der havde vækket mig fra min dybe søvn. Den kom nede fra kælderen. Vores mørke og skræmmende kælder, som jeg ellers ikke brød mig om at færdes i. Jeg ved ikke hvorfor, men jeg gik ned i kælderen. Måske var det min barnlige nysgerrighed der drev mig frem – måske var det stemmerne der på en eller anden måde ubevidst påvirkede mig. Jeg ved det virkelig ikke.

Jeg så dem aldrig rigtigt. Måske var det fordi min barnehjerne ikke kunne fatte det – at den simpelthen ikke kunne overbevise sig selv om at de fandtes. Måske var det fordi de skjulte sig. Men jeg kunne høre deres stemmer. Tydeligt. Ikke hviskende, som de før havde været. Rene – som et lysende spor i luften. Det var som et slør blev fjernet fra mit sind. For første gang i mit liv så jeg klart. De viste mig hvad der var bag muren – hvordan vores verden virkelig var. Jeg så det hele. De kom med et tilbud. Tjen dem og jeg ville leve for evigt. Hvordan kunne jeg sige nej?

Jeg kan ikke huske hvornår jeg først opdagede, at der var et-eller-andet galt. At den måde som min far rørte ved mig, den måde han altid kyssede og krammede mig, ikke var ligesom de andre forældres. indtil da havde jeg blot troet, at det var fordi han elskede mig. Meget. Men da jeg begyndte at komme i puberteten, følte det pludselig forkert. Jeg fortalte det til min lærer, min yndlingslærer Mr. Williams, men han affejede mig. Sagde at det sikkert bare

var noget jeg bildte mig ind. Han troede jeg ønskede at få opmærksomhed. Det var ikke sandt. Det var forkert. Og jeg blev helt overbevist, da min fader på min 16-års fødselsdag fejrede dagen ved at lade en af sine drikkevenner voldtage mig – mens han leende kiggede på.

Det var næsten uhyggeligt så let det var. Jeg tog seglet (et gammeldags korn-segl der indtil nu havde ligget og rustet i garagen), og skar halsen over på først den ene – så den anden. Min fader og hans ven. Blodet fossede frem, løb i dybe strømme ned af kroppene og videre hen over det nyskurede gulv. Jeg tog mig selv i at bekymre mig om pletterne ville være svære at få af gulvet. Det var de ikke. Da politiet kom spillede jeg den uskyldige lille pige, og forklarede dem, at de to mænd var kommet op og slås. Jeg havde ikke ville blande mig, sagde jeg, fordi jeg havde været så bange. De åd det hele råt. Det er let at narre folk. Mennesker er så godtroende.

Senere sagde stemmerne, at dette var det første skridt. Det første skridt på den lange færd mod udødeligheden. Den udødelighed jeg så brændende ønskede mig.

Børnehjemmet var deres ide. Der var ingen der ville savne gade-børnene, sagde de. De havde ret. Som sædvanlig. I hvert fald i starten.

Det fungerede ellers perfekt. Jeg gav dem husly, et sted at sove og slappe af når det blev for meget ude på gaden. Mad, langt bedre og i større mængder end de fleste havde set før. Tryghed. Endda en smule kærlighed. Især de søde små piger var jeg betaget af. De var så godtroende. Så ærlige i deres ønsker om at gøre mig glad.

Jeg misbrugte dem. På samme måde som min far havde misbrugt mig. Jeg ved ikke hvorfor, men det følte bare rigtigt. Nu var det mig der havde magten – hvorfor måtte jeg så ikke benytte mig af den? De sagde aldrig noget, de små

piger. Græd næsten ikke. Mon det er det et liv på gaden gør ved en? Med drengene var det anderledes. De skreg, råbte, tryglede mig om at holde op. Men jeg blev ved. Jeg ænsede ikke deres råb. Holdt min far måske op, da jeg sagde nej? Jeg havde magten – det var mig der bestemte. Det var en dejlig følelse.

Og følelsen varede ved. I mange måneder, år, var det mig der styrede alt og alle. Jeg nød det. Det var den eneste del af mit liv, som jeg ærligt kan sige om, at jeg var lykkelig. Stemmerne holdt sig i baggrunden, var tilfredse med at få drengene når jeg var færdige med dem. De talte heller ikke så meget i den periode. Jeg besøgte ofte skyggebyen, eller Metropolis som de fortalte mig den hed – det var der hvor jeg havde hørt dem tale til mig første gang. Den blev mit andet hjem.

Men det måtte jo ende. For det gør al lykke jo. Mændene kom en dag hvor jeg var i gang med en ulydig dreng nede i kælderen. Jeg hørte dem smadre døren, lyden af brændende fakler, lugten af olie var gennemtrængende skarp. Børnene skreg ovenpå. Jeg dræbte ham hurtigt – noget jeg ellers ikke havde for vane at gøre – og flygtede ind i Metropolis. Der kunne de ikke nå mig.

Derfra så jeg dem brænde mit livsværk. Ødelægge min drøm. De tog min magt fra mig, og forvandlede mig atter tilbage til Alice – den ingen havde respekt for. Jeg svor, at

det ville komme til at koste dem dyrt. Dem og de børn de reddede. Lige meget hvor lang tid det ville tage mig ville hævnen atter blive min – det svor jeg overfor stemmerne. De nikkede blot, og smilte. Jeg ønsker aldrig at se deres smil igen.

I alle disse år har jeg boet i kælderen. I mine gange. Jeg har levet som et dyr, fået min daglige næring gennem rotter, muldvarpe og det der var værre. Stemmerne har for det meste været tavse – de indså ret hurtigt at nede under jorden ville jeg ikke være dem til nogen nytte. De blokerede min adgang til Metropolis hurtigt derefter – sagde at "jeg blev nødt til at gøre mig fortjent til at kunne vende tilbage dertil". De havde ret. Jeg var uværdig.

Jeg vendte tilbage til overfladen for første gang for en måned siden. I næsten 40 år havde jeg ikke set dagslys, eller mærket følelsen af den lune vind mod mit ansigt. Jeg havde heller ikke savnet det. Jeg fandt hurtigt en lille pige, der savnede en ven. En ven som mig. Jeg havde magten igen.

De åbnede porten den næste dag. Og begyndte at tale til mig igen. Jeg var værdig, sagde de. Til at fortsætte hvad jeg havde begyndt.

Nu er jeg tilbage – og denne gang er der ingen der undslipper mig ...

SCENE NI

BESKYTELSESKÆLDEREN

Min gud, jeg så ham! Jeg så John. Nede i kælderens – sammen med de andre børn! Han var død – men alligevel levende. Det er svært at forklare. Jeg gik ned i kælderen – alene. Jeg kunne ikke holde op med at tænke på John – og det der var sket med ham. Pludselig ledte mine fødder mig hen til den hemmelige gang. Den der skulle føre os ned til kælders mange gange. Jeg trådte ind i den, og befandt mig pludselig i en helt anden verden.

Det var som et bind blev løftet fra mine øjne, en bunke vat fjernet fra mine ører. Nede i gangene kunne jeg endelig høre dem – skrigene. De var overalt, overdøvede alt. Jeg placerede hænderne for mine ører; og tvang mig selv til at fortsætte.

Lyset var sparsomt. Nu ønsker jeg der havde været helt mørkt. For så havde jeg ikke kunnet se det jeg så. Jeg får kvalme bare af at tænke på det ...

Hun var der også. Alice. Englen. Hun stod med et stort, skarpslebent segl og ledede forestillingen. Det blev bare ved og ved. Væsnerne, jeg ved ikke hvad de var, der syntes ikke at være en ende på deres grusomheder. Selv da børnene udåndede, blev de ved. Jeg ved ikke hvordan jeg holdte det ud.

Lemmen svinger hvislende på plads. Lukker dem inde i det klaustrofobiske mørke, de så mange gange har udforsket i deres drømme. Men denne gang er det anderledes. Det er virkelighed. Og det gør dem bange.

Det var hernede hun eksperimenterede. Hernede hun torturerede børnene. Bare tanken om det giver dem kuldegysninger. De er på hendes hjemmebane nu. Har opsøgt Døden selv i dens eget Helvede. Hvorfor? Det ved ingen – ikke engang dem selv.

Gangene snor sig i det uendelige, tvinger dem endnu dybere ind i uhyrets mave. De følger først den ene, så den anden. Men må hurtigt indse, at de er faret vild. Alle passagerne er ens, anonyme, forfaldne. Overalt kaster de sparsomt placerede lygter deres triste gule skær. Hernede er der ingen sol, ingen varme. Virkeligheden er forsvundet og er blevet erstattet af det levende mareridt.

Hver eneste gang en dør dukker op i deres synsfelter, tændes håbet. Men håbet bliver spinklere for hver eneste gang døren viser sig at lede ind til et nyt mareridt. Rummene. Så ens – og alligevel så forskelligartede. Blodet er det eneste gennemgående tema – og stanken. Blodet der ikke er størknet, men stadigvæk ligger samlet i små pytter. Blodet der langsomt driver ned af de fugtige vægge. Blodet som hun har spildt.

De går videre.

En nagende tanke dukker op. Begynder at tvinge sig frem mod deres bevidsthed. I drømmene blev de forfulgt – mon det sker igen? Netop i det øjeblik hører de for første gang skridtene bag sig.

Flugten begynder. Et sanseløst løb gennem de skræmmende gange. Uden mål, uden tanke styrter de afsted. De vil være – bare væk. Alt andet er gledet i baggrunden. De fortrænger alt om deres mission. Ønsker blot at komme ud. Glemme alt om Alice – og børnene. Gå tilbage til deres trygge, uvidende liv.

Uheldigvis er det ikke dem selv der bestemmer dette.

I korte glimt ser de hende. Deres forfølger. Alice. Fra tid til anden fanges lyset i hendes højthævede segl, kaster blanke silhuetter på hendes forvrængede ansigt. Hendes øjenhuller er dybsorte, øjenløse. Blodet strømmer fra hendes halvåbne mund. Lange røde floder der glider ned af hendes hals, hendes tændstikstynde krop.



Som en nutidig Hans og Grete efterlader hun sit spor af blod i gangen.

Jagten fortsætter.

De vidste det ville ske. Endnu før de drejede om det sidste hjørne, vidste de godt hvor de nu befandt sig. I blindgyden. Blindgyden hvorfra de i drømmene aldrig undslap. Men denne gang er det anderledes. Foran dem – en dør. En skrøbeligudseende lille trædør, hvis farvesammensætning bevirker, at den falder i et med væggen. At den er næsten usynlig i det mangelfulde lys. Måske er det derfor de aldrig så den i drømmen? Måske ledte de simpelthen ikke godt nok?

Måske er det en fælde?

Deres forfølger er lige bag dem. De har intet valg. De skubber krampagtigt til døren, og hører den glide op med en knasende lyd. Det kan alligevel ikke blive værre.



SCENE TI

FORÆLDRENE

På et tidspunkt stoppede det hele. En væg begyndte at gløde, og var der så ikke mere. Hun gik igennem den ikke-eksisterende væg. Væsnerne fulgte efter hende. Jeg ved ikke hvorfor; men jeg gik også igennem.

Jeg var i skyggebyen. Hvor alt var som det rigtigt var. Hvor folk smed deres forklædning, deres illusion og trådte ud af skyggerne. Hun viste sig for mig. Viste sit sande jeg. Jeg fik viden. En viden som jeg hellere ville have været forundt. Og da jeg var lige ved at bryde sammen, tog hun mig med tilbage. Til den evige pinsel viden indebærer. Jeg ville ønske, at hun havde dræbt mig. Ligesom de andre børn. Det havde været at foretrække for det jeg er nu ...

Spisesalen er enorm. Frygtindgydende stor. Og alligevel tillokkende. Tillokkende på grund af en ting – trygheden som den indgiver dem. Sikkerheden som ikke fandtes i de tillukkede gange, hun jagtede dem igennem. Hun. Alice. De hvisker hendes navn – er bange for at det at nævne hendes navn er nok til at afsløre deres position. Hvorfor gør hun det? Hvorfor lige dem? Deres øjne råber tavst spørgsmålene ud i det kolde rum. Atter får de intet svar. De kan ikke gøre andet end at træde ind.

På grund af rummets størrelse, fugtigheden og kulden, fortættes luften – og mystiske glidende skygger opstår. De smyger sig rundt om dem, deres iskolde kærtegn befamende deres kroppe. Men de tolerer dem. Er næsten glade for deres tilsynekomst. Det er deres skjold. Deres beskyttelse. Mod hende.

Panelerne på de massive trævægge er tilsodede, snavsede. Bærer præg af at spisesalen engang har været benyttet af et stort antal børn. Børn der sviner, spiser, råber, slider. På sig selv og deres omgivelser. Børn der nu er døde.

De går stille frem, af frygt for at påkalde nogle af de gamle spøgelser. Deres forsigtige fodtrin klinger hult på det støvede gulv. De følger langsomt den ene væg, bevæger sig frem skridt for skridt. Lader aldrig deres famlende hænder slippe deres greb på den slimede væg. De blinde leder de blinde.



Måske er det derfor de ikke ser dem før det er for sent. Før de står lige foran dem – og ingen mulighed har for at vende om. Deres forældre. Deres forældre, som de troede døde, sidder lyslevende ved et bord. Et ridset og hakket stuebord, hastigt slængt op langs den bagerste væg. Stolene de sidder på er vakkelvorne, og ser ud til at kunne falde sammen når som helst.

Lysen fra de levende lys på bordet oplyser forældrenes ansigter, og udvisker den sidste tvivl de måtte have. Det er dem. Deres forældre. I live.

Forældrene spørger dem hvor de har været henne. Om hvorfor det har taget dem så lang tid at nå frem. Som om de ventede dem. Som om forældrene faktisk regnede med, at de dukkede op på et-eller-andet tidspunkt her i det gamle børnehjems spisesal. Ingen svarer. De er alle for forbløffede til at sige noget. For bange.

De venlige ansigter fortsætter. Beder dem om at tage plads. Og deltage i måltidet. Først da ser de dem. Det store serveringsfad på bordet. Massivt sølv hvor skyggerne fra de blafrende stearinlys danser som i takt med deres hastige åndedræt. Josh's mor, Elyse, der i dagens anledning er iklædt en storblomstret sommerkjole, løfter smilende det første låg. De har ikke set hende smile i flere år.

Hun virker yngre end sidste gang de så hende. Hendes hvide tænder aftegner et lydløst "velkommen" i luften, men de ænser det ikke. De stirrer på indholdet af det blanke serveringsfad. Først gør tågen det svært at se hvad det er, men pludselig går det op for dem. De prøver at lukke øjnene, prøver at tvinge den frembrusende kvalme

til at forsvinde. Vil vende sig bort, men gør det ikke. Fascinationen driver dem frem. Driver dem til at undersøge det nærmere. Den kønne Evas afskårne hoved stirrer livløst tilbage op mod dem.

De forsøger at flygte – løber som en høne der lige har fået hovedet hugget af. I alle retninger, planløst, formålsløst.

De spejder febrilsk efter deres udgang, en udgang, alt hvad der kan få dem væk fra dette mareridt. Men finder den ikke.

I stedet finder de hende. Alice. Eller måske finder hun dem. Hun beder dem træde nærmere. Beder dem sætte sig ned på de 6 rustne metalsenge, hvis hoveder hviler mod en af de unavngivne vægge. Beder dem fjerne deres overtøj og rulle deres ærmer op. Deres forældre kommer lydløst derhen. Ser på. Og smiler. Et smil uden medlidenhed, medynk eller venlighed. Et smil fyldt med iskold ligegyldighed, beregnende ondskab og en pervers glæde der overskygger alt andet. De smiler, mens Alice gør sit arbejde.

Mærkeligt. De føler ingen angst idet hun blotter sprøjten, og jager den ind i armen på den første af dem. Ej heller da hun trækker sig tilbage, og stemmerne begynder. Eller da stemmerne tager form, og de ser de lysende skikkelser dukke op foran sig. De mærker først angstens knugende favntag i det øjeblik skikkelserne åbenbarer de fremmedartede redskaber – og begynder at skære i dem. Og så er det for sent. På det tidspunkt er der intet der kan redde dem. Intet.



POSTSCRIPT

De kom i dag. Stormede ind med deres brændende fakler. Tvang de få børn der stadig var i live til at forlade huset, mens de spredte deres flammende død. Jeg tror en af dem brækkede sig, da de nåede ned til kælderen. Der var heller ikke særligt pænt dernede. Dernæst gennemsøgte de huset efter hende. Men hun må have fået nys om deres ankomst. De fandt hende i hvert fald ikke. Jeg tror hun er forsvundet ind i skyggebyen. Der hvor hun kom fra.

Jeg så dem stå udenfor; de seks børn svøbt i varmen tæpper; mens de jagttog det brændende hus. Et smil bredte sig over den ene mands ansigt. Et lettelsens smil.

De er gået nu. Mig fik de ikke. Hvordan skulle de dog det? Jeg er allerede død.. .

De vågner op på hospitalet, indsvøbt i forskellige forbindinger. En engel forklædt som sygeplejerske står over dem. Hun smiler bredt ved synet af deres sløve opvågning. Hendes hvide tøj fanger lyset, og sender dets helbredende stråler ud over dem alle. Det varmer dem. Kærtegner dem. Bringer dem tilbage til de glade sider af deres barndom – de lykkelige sider. Alt andet bliver visket væk af dette lys. Tavlen er atter ren.

Og dog. Som om en glemt del af deres hjerner vågner op sammen med dem, kommer minderne pludselig flyvende tilbage. Overfalder dem. De husker det atter tydeligt – det sidste stik. Alice der førte den bloddryppende nål ind i deres fastspændte arme. Hendes smilende ansigt. Den maske af død hun bar.

De husker følelsen af at være jaget, og selv at jage. Børnehjemmet. Beskyttelseskælderen. De skrigende børn. De lysende væsner, dødsenglene. Det hele vender tilbage til dem. I en eksplosion af lyd, lys og billeder. De vender kollektivt ansigterne bort, prøver ikke at gense hændelserne. Forgæves. Det er ikke en film, hvor man kan skjule sine øjne bag et beskyttende lag hænder, eller proppe fingrene i ørerne for at undgå at høre heltindens skrig. De overgiver sig. Ser det hele igen. Husker alt.

Det var bare en drøm. En utrolig livagtig drøm. Hvad andet kunne det være? Det burde de have sagt sig selv noget før. For det de har været igennem sker jo ikke i den virkelige verden. Hvor har de været dumme.

En glædesstrålende læge kommer løbende ind på stuen. Deres læge. Han fortæller dem, at de har været forsøgskaniner i en test af stoffet Piracetamin. En test hvis resultater overstiger alle hans forventninger. De er fuldstændigt helbredte nu – pga. denne nye vidundermedicin. Og på en brøkdel af den tid det normalt ville tage. Han forsvinder igen – de har ikke sundet sig nok til at gøre indsigelser.

Sygeplejersken fortæller dem, at de har været væk et døgn – og at de godt må tage hjem nu, hvis de da holder sig i ro. Hun ved intet om Pericetaman – men smiler over bærende, og siger, at doktoren nok ved hvad han gør.

De sidder i taxaen. Er endelige på vej hjem. Drømmen lurer stadigvæk i deres baghoveder. For den virkede så levende, så realistisk. De kunne næsten føle det da hun stak dem. Kunne næsten lugte den overvældende stank af blod i



kælderen. De niver hinanden et par gange for at se om de stadigvæk drømmer. Det gør de ikke. En lettelse af ukendte dimensioner strømmer pludselig hen over dem, som ringene fra en sten der bliver kastet i vandet. Det var bare en drøm. En skrækkelig, livagtig drøm, og drømme kan ikke gøre nogen fortræd.

Deres samtale afbrydes atter af den skingre lyd af Mikes mobiltelefon. Han tager den, irriteret over at nogen ringer til ham på netop dette tidspunkt. En venlig kvindestemme forklarer ham, at hans fader er død. At lynet slog ned – og desværre var faderens hus i vejen. Vedkommende lægger på, før Mike når at sige noget.

Mareridtet begynder på ny.

The End?





ERIC

om Eric

Jeg ved ikke hvor jeg er født, men jeg voksede op her i Waldorf. Sammen med min far. Jeg er sportstrænnet at bygning, med brede skuldre og det nogle mennesker vil kalde en tyrenakke. Jeg har en tendens til altid at se alvorlig ud – hvilket jeg dog ikke selv lægger mærke til. Jeg ved endnu ikke om uni er noget for mig, men da jeg ikke har andet at give mig til, synes jeg det fortjener en chance.

Jeres mening om Eric

MICHAEL = han prøver at "lede" os. HAI
Desuden er han sygelig angst overfor mig
– og homoseksuelle i al almindelighed.

JANICE = er lidt for frembrusende til tider.

EMANUEL = han fatter det bare ikke.

JOSH = er endnu mere paranoid end mig!

CHRIS = han burde slappe lidt at.

om gymnastikken

Jeg elskede gymnastikken over alt på jorden. Var så forelsket i sporten, som nogen ung mand kunne blive. Og min far støttede mig 100%. Han havde selv været en professionel gymnast – havde endda vundet sølv ved de nordamerikanske mesterskaber en enkelt gang. Men det var før jeg blev født. Derfor udspurgte jeg ham heller ikke om de piller han begyndte at give mig sammen med det almindelige vitamintilskud. Han sagde, at det var specielle piller, beregnet til at gøre mig endnu bedre. Og han løj ikke. Jeg blev bedre – hurtigt. For hurtigt. Det var først efter de amerikanske mesterskaber, hvor min urinprøve blev fundet positiv, at det gik op for mig hvad jeg havde gjort. Hvad han havde gjort. De udelukkede mig i 2 år – ødelagde alle mine muligheder. Min

far døde i en bilulykke den næste dag – jeg tror, han begik selvmord på grund at skammen.

Men jeg skal nok vise dem, at jeg ikke er færdig. At jeg godt kan vende tilbage. At jeg ikke behøver nogen piller for at være den bedste. Bare vent og se.

om dit forhold til de andre

Jeg er lederen. Den person de andre ser op til. Eller sådan burde det i hvert fald være. Det er ikke altid de andre gider adlyde mine ordre. Nogen gange siger de mig endda direkte mod! Måske er det fordi også de tror, jeg er færdig, at min karriere er forbi? De skal nok mukke ret nar jeg viser dem hvor langt jeg er nået, hvor tæt jeg er på at kunne vende tilbage. Så vil de alle re-spektere mig igen. Så bliver det ligesom i gamle dage.

ERIC

om dig

Jeg ved ikke hvor jeg er født, men jeg voksede op her i Waldorf. Sammen med min far. Jeg er sportstrænnet at bygning, med brede skuldre og det nogle mennesker vil kalde en tyrenakke. Jeg har en tendens til altid at se alvorlig ud – hvilket jeg dog ikke selv lægger mærke til. Jeg ved endnu ikke om uni er noget for mig, men da jeg ikke har andet at give mig til, synes jeg det fortjener en chance.





JANICE

om dig

Jeg ved godt jeg ser godt ud. Det ved man altid selv – lige meget hvad man fortæller andre. Og jeg har da heller ikke noget mod at benytte mig af mit udseende til at opnå hvad jeg ønsker. At Gud har udstyret mig med bade intelligens og skønhed, kan da ikke være mit problem, vel? Grunden til at jeg går på universitet? Det er kur for at være sammen med dem. De andre. De er min eneste familie.

om din far

Jeg voksede op sammen med min far. Og hans bedste ven. Han var altid i huset, overnattede tit og ofte. Han lagde aldrig rigtig mærke til mig. Det havde jeg det tint med.

Men da jeg kom i puberteten, da jeg "udviklede" mig, blev det anderledes. Han begyndte at give mig komplimenter, kigge på mig på en måde som jeg ikke brød mig om. Jeg fortalte det til min far, men han var ligeglad. Det hader jeg ham for. Han burde have gjort noget – burde have stoppet ham for det var for sent. Før han voldtog mig.

En aften hvor min far arbejdede sent, kom han på besøg og udnyttede mig. Han truede med at slå mig ihjel, hvis jeg fortalte det til nogen. Den næste dag tog jeg af sted – jeg har ikke set min far siden.

om dit forhold til de andre

Folk siger jeg er "løs på tråden". At jeg er "let". Men det passer ikke – det kan de andre bevidne. De ved hvordan jeg virkelig er. Hvordan jeg er under den maske jeg bærer til dagligt. Siden min voldtægt har bare tanker om sex gjort mig kald om hjertet. Jeg har intet imod at være sammen med en fyr, men vil han ha' mig med i seng, siger jeg stop. Jeg kan simpelthen ikke udholde tanker om det. Det har min far og hans ven for evigt ødelagt for mig. Emanuel er så sød og naiv. Han er ligesom en lille hundehvalp, der lige meget hvad man gør ved den, altid vender tilbage. Mike skjuler noget bag sit dystre ydre. Jeg ved ikke hvad – men det er der vist heller ingen at de andre der gør. Jeg er tiltrukket af Josh. Det har jeg været siden vi var børn. Men han er for optaget af sin mor.

JANICE

om Janice

Jeg ved godt jeg ser godt ud. Det ved man altid selv – lige meget hvad man fortæller andre. Og jeg har da heller ikke noget mod at benytte mig af mit udseende til at opnå hvad jeg ønsker. At Gud har udstyret mig med bade intelligens og skønhed, kan da ikke være mit problem, vel? Grunden til at jeg går på universitet? Det er kur for at være sammen med dem. De andre. De er min eneste familie.

Jerres meninger om Janice

MICHAEL = jeg ville ønske hun var min.

EMANUEL = jeg elsker hende som en kæreste.

Hun elsker mig som en bror.

ERIC = hun burde være min – som leder bør jeg have en kæreste som hende.

JOSH = Jeg skylder hende mit liv.

CHRIS = hun er helt sin egen.





EMANUEL

om dig

Jeg er født på en gård i Utah, hvor mine bedsteforældre stadigvæk bar, men er opvokset her i Waldorf. Sammen med de andre. At udseende er jeg tynd, småfregret med store udstående øjne. Folk tror altid jeg er syg, og behandler mig som en porcelænsvase. Mine forældre er på døde – min bror Ligeså. Til dagligt læser jeg på uni – det passer fint til mig. Jeg kan godt lide at have en fast rutine. At der ikke er nogen overraskelser. Kedelig? Maske.

fers meninger om Emanuel

MICHAEL = han irriterer mig. Er lidt at en fedterøv.
 JANICE = sød og naiv. Er som en lillebror for mig.
 ERIC = sygelig svækling. Er dog loyal.
 JOSH = småreligiøs nørd.
 CHRIS = han gør ingen fortræd.

om din bror

Jeg vil helst ikke snakke om det. Det mener jeg faktisk. Det var da ikke min skyld, at han blev kørt over. At han ikke så mejtærskeren før det var for sent. Jeg ville have råbt, skreget til ham, at han skulle flytte sig. Men jeg kunne simpelt hen ikke. Jeg var paralyseret at skræk. Jeg kunne blot stå til og se ham blive dræbt. Min bror. Som jeg elskede over alt på Jorden. Den eneste som aldrig skædte mig ud, eller drillede mig med mit udseende.
 Min fader tilgav mig det aldrig. Han sagde, at det var min skyld. Selv om jeg forgæves bedrede min uskyld, og min mor støttede mig, kunne jeg mærke at han ikke troede på mig. Min bror var hans yndlings søn. Jeg var altid "hans kones barn".
 Han havde ret. Det var min skyld. Det var mig der startede mejtærskeren.

om dit forhold til de andre

De forstår mig ikke. De andre, altså. Det har de aldrig gjort. I stedet for at have medlidenhed med mig, tror de jeg spiller syg – blot for at få deres opmærksomhed. Ok, ok, måske gør jeg også det en gang imellem. Men for det meste er det ægte nok. Jeg kan da ikke gøre for, at jeg har et svagt helbred, vel?
 På det seneste er de begyndt at kalde mig "heltilig". Og "frelst". De er blot misundelige, fordi jeg har fundet trøst i religionen. En trøst som jeg altid har søgt. Men de er trods alt mine venner – mine eneste venner. Lige meget hvad, vil vi altid holde sammen.
 Janice har jeg det bedst sammen med. Hun er ikke som de andre – hun bekymrer sig om mig. Hun får mig til at føle mig tryk. Jeg tror jeg elsker hende.



EMANUEL

om Emanuel

Jeg er født på en gård i Utah, hvor mine bedsteforældre stadigvæk bar, men er opvokset her i Waldorf. Sammen med de andre. At udseende er jeg tynd, småfregret med store udstående øjne. Folk tror altid jeg er syg, og behandler mig som en porcelænsvase. Mine forældre er døde – min bror Ligeså. Til dagligt læser jeg på uni – det passer fint til mig. Jeg kan godt lide at have en fast rutine. At der ikke er nogen overraskelser. Kedelig? Maske.



ANHSOR

om dig

Ja, jeg er desværre også født og opvokset her i Waldorf. Satans navle, som min mor plejede at kalde den. Min far døde for mange ar siden – og min mor kunne ligeså godt være død. Måske lyder jeg kynisk – og det er jeg sgu også. Hvis det ikke var fordi mine venner boede her, var jeg for længst smuttet.

Mit udseende? Sider hvornår har jeg bekymret mig om mit udseende?

om narcoen og trangen til at spille

Ludomani. Det er hvad man kalder det. Den sygdom jeg lider at. "En sygelig trang til at spille", som lægerne forklarede mig den første gang jeg var indlagt. Det er faktisk en rigtig sygdom – det er ikke noget jeg tander på. For jeg kom i behandling, spillede jeg alle mine penge væk. Og min mors. Og hvad jeg kunne låne, stjæle eller tigge fra venner og bekendte. Hver eneste gang jeg havde mulighed for det, matte jeg simpelthen spille. Hoste, forskellige sportsgrene, hunde, ja selv væddemål om vejret i Japan og næste ars snefald, jeg var med på det hole. Det var også derfor jeg begyndte at pushhe. Man tjente penge hurtigt – og behøvede ikke betale skat.

Er dag blev det dem for meget – mine venner. De anmeldte mig til politiet, og fik mig indlagt. På en specialklinik for folk med ludomani. De

betalte for det ud at deres egen lomme. Det var godt. De gjorde det – for jeg var virkelig langt ude på det tidspunkt. Var begyndt på stofferne – en flugt fra alle. De mennesker jeg skyldte penge og. De problemer jeg var ude i. De hev mig op ved håret, reddede sikkert mit liv. Jeg skylder dem alt.

Jeg pusher stadigvæk – i det skjulte (jeg bliver jo nødt til at supplere min indkomst som pizzabud), men spiller ikke mere. Ikke engang lotto. Og jeg tager heller ikke staffer mere. Det lort er jeg heldigvis også ude at.

Hvordan de gjorde det? De viste mig min mor. Min mor der lå i sin seng og ikke kunne bevæge sig, ikke kunne spise, eller gå på toilet. Det omvendte mig. Hun behøver mig – det har hun altid gjort. Jeg har ikke tænkt mig at svigte hende igen.

JOSHUA

om Joshua

Ja, jeg er desværre også født og opvokset her i Waldorf. Satans navle, som min mor plejede at kalde den. Min far døde for mange ar siden – og min mor kunne ligeså godt være død. Måske lyder jeg kynisk – og det er jeg sgu også. Hvis det ikke var fordi mine venner boede her, var jeg for længst smuttet.

Mit udseende? Sider hvornår har jeg bekymret mig om mit udseende?

jeres meninger om Joshua

MICHAEL = jeg kan ikke forstå hvad hun ser in ham.

JANICE = hvorfor ænses ham mig aldrig?

ERIC = ham skal man passe på.

EMANUEL = er en syndet, men er på vej mod frelsen.

CHRIS = jeg stoler ikke på ham.





CHRIS

om dig

Jeg er født og opvokset her i Waldorf – og som min situation er lige nu, ser det ikke ud til at jeg nogensinde kommer videre. Folk siger, at jeg ser meget normal ud – det ved jeg så ikke om jeg skal opfatte positivt eller negativt. Nok det sidste. Mire forældre blev dræbt sidste år, og jeg kan derfor snykke mig med titlen "boghandler Chris Holier". Fint, ik? Undskyld. Jeg mente det ikke sådan...

om boghandleren

Da mine forældre døde sidste år, troede jeg mit liv ville falde fra hinanden. Det gjorde det også næsten. Men jeg er ved at komme til hæfterne igen. Eneste problem er, at det er så forbandet hårdt både at styre en forretning og lege universitetsstuderende.

De drømme som vi alle plages af, virker stærkere på mig. Jeg ved ikke hvorfor – men mine er altid mere intense, mere livagtige. Nogen gange drømmer jeg også om Ham. Narkomanen der dræbte mine forældre. Jeg ser hans ansigt, hører hans stemme. Ser mig selv fra over af, idet han affyrer de første skud. Jeg vågner badedt in sved, løber nedenunder for at se om de er der. Om de stadigvæk er in live. Og bliver lige skuffet hver eneste gang. Jeg tror jeg er ved at få et nerve-sammenbrud...

om dit forhold til de andre

Jeg far dem til at le. Det elsker de mig for. Nej, hvad skal jeg sige. Det er mine venner – De støtter mig når jeg har det svært, og lader sig underholde af mig når jeg er i godt humor. Hvilket er tit. Det bliver jeg sgu nødt til at være for ikke at blive påvirket af hvor håbløs min situation egentlig er.

Josh er den jeg bryder mig mindst om. Jeg har fanget ham i en løgn et par gange – og er der noget jeg hader, så er det når folk lyver overfor mig. En anden ting jeg heller ikke bryder mig om er religion. Emanuel har løse sammen med os – i men dem burde han løse sammen med os – i stedet for "de freiste". I den mormonkirke han frekventerer. Mike er min bedste ven – han er lidt mærkelig, men hvad. Det er der sgu så mange der er.

CHRIS

om Chris

Jeg er født og opvokset her i Waldorf – og som min situation er lige nu, ser det ikke ud til at jeg nogensinde kommer videre. Folk siger, at jeg ser meget normal ud – det ved jeg så ikke om jeg skal opfatte positivt eller negativt. Nok det sidste. Mire forældre blev dræbt sidste år, og jeg kan derfor snykke mig med titlen "boghandler Chris Holier". Fint, ik? Undskyld. Jeg mente det ikke sådan...

jeres meninger om Chris

MICHAEL = prøver at skjule sin smerte ved at gøre grin med alt.

JANICE = han får mig til at le.

ERIC = han prøver at tage min plads.

JOSH = han er en af de mere normale blandt denne gruppe mennesker

EMANUEL = han behandler mig godt.





om dig

"Waldorf er mit hjem. Her er jeg født og opvokset. Her vil jeg bo indtil jeg dør."
 Sikke en gang lort. Jeg flytter det øjeblik jeg har penge nok. Jeg vil bo i en storby.
 Et sted hvor det betyder noget at have stil – at blive set de rigtige steder med de rigtige mennesker. Hvor folk ikke er smalle og nysgerrige. Så snart min bog er færdig, og det første oplag er solgt, flytter jeg. Det løver jeg.

MICHAEL

Om dit image

"Han kyssede hans blodrøde læber, skilte dem let med sin tunge og begyndte at udforske hans tildækkede lidenskab. Først forsigtigt, næsten kærtegnende. Så febrilsk, som en fugl der lige har lært at flyve og for første gang ser universet i dens rette perspektiv. Deres åndedræt blev som et."

Det er fra min bog – den jeg har arbejdet på de sidste par år. For folk som mig er det vigtigt at andre opfatter mig som værende en kunstner – det er en vital del af mit image. Og for mig er udseendet alt – det er hvad mit liv handler om. Jeg får min identitet gennem mit udseende, min stil – uden den er jeg intet. Den dystre stil – blood doll eller goth – et mit domæne, mit redskab. Jeg trives kun i sort, i læder, bag sminke og højt opsat hår. Nogen kalder mig overfladisk. Det rører mig ikke.

om dit forhold til de andre

De ved hvordan jeg rigtigt føler. Gennemskuer mig, når jeg ikke engang selv gør det. Jeg kan ikke narre dem. For det hader jeg dem. Men de accepterer mig også, spiller med i mine små spil. Smigrer mig. For det elsker jeg dem.

De er lidt usikre på mig – især Eric. Måske er han bange for at jeg skal begynde at gøre tilnærmelser. Han kan være ganske rolig – jeg drages af skønhed, at stil, og det er ikke det han besidder mest at her i verden. Janice, derimod, er en helt anden sag. Hun har stil, er i en klasse for sig selv – og er samtidig lynende intelligent. Et sjældent syn i disse tider. Men hun har kun øjne for Josh – selvom jeg ikke kan forstå det. Josh er ok – en fin fyr, men ikke mere end det. Måske bliver hun bare tiltrukket af de mere snuskede typer...

Jeres meninger om Michael

- EMANUEL = han vender sig mod de forbudte religioner.
- JANICE = forbausende følsom, nar man endelig når ind til ham.
- ERIC = er lidt for optaget af sig selv.
- JOSH = han reddede mig.
- CHRIS min bedste ven – og betroede.

MICHAEL

om dig

"Waldorf er mit hjem. Her er jeg født og opvokset. Her vil jeg bo indtil jeg dør." Sikke en gang lort. Jeg flytter det øjeblik jeg har penge nok. Jeg vil bo i en storby. Et sted hvor det betyder noget at have stil – at blive set de rigtige steder med de rigtige mennesker. Hvor folk ikke er smalle og nysgerrige. Så snart min bog er færdig, og det første oplag er solgt, flytter jeg. Det løver jeg.

