

huller i f.eks. bygninger fordi ingen har været interesseret endnu, eller har glemt hvad historien handlede om.

Indbyggerne er et sært sammenrend af eksistenser - nogle kommer gennem deres drømme, nogen har mistet forbindelsen med virkeligheden, nogen er blevet fanget af galskab. Andre er tanker eller drømme der blev hængende, eller væsener fra Primen der kom ind med Firetoget. Nogle flyder ind fra en hashrus eller svampedrømme, nogle er der bare fordi de har lyst. De færreste er mennesker, men det er ikke noget man sådan går og spørger til.

Hvorfor lige Århus? Havde det været nogle andres historie, havde stedet været et andet. Det er karakterernes historie og deres by. Det er der de har levet og givet op, og det er der de må vende tilbage til. Byen Ved Åen og Arestad er uløseligt knyttet til karaktererne.

Århus er en historie i sig selv, rastløst og længselsfuld. En lille bondeby med storby-drømme. Man holder fast ved det gamle, men længes. Man drømmer stort, men handler sjældent igennem. Man begærer det uvante, men skuler af forandringen. Skal man vokse sig større i Århus, må man krydse de brændende broer til København.

Arestad er Århus tilsat magiske, mytiske og fantastiske elementer. Dens hjerte er en bykerne af vagt forfaldne og kantede murstenshuse i rødt og gult, blandet op med dristige indslag af beton og moderne arkitektur med glas, glas, glas. En dyb og mørk å med uklart vand slynger sig dovent gennem den indre by og blander blod med bugten nede ved havnen. Langt, langt ovre på den anden side kan man skimte Mols, hvor man i klare nætter kan se mægtige bævneblus på gamle gravhøje. Ingen i Arestad har vovet sig derover, og det er heller ikke en god ide.

To mægtige ringveje slynger sig om den indre by som asfalterede orme, og fire brede veje med plads nok til marcherende rækker af elefanter skærer byen i fire osteskiver. Skarer af nydelige, rene, klippede parcelhuskvarterer holder sig nervøst til ved indfaldsvejene. Langt ude lusker Gellerup - berygtet ghetto og betonslum - som en truende tigger ved byens porte, og endnu længere ude breder store, smukke, hvide villaslotte sig som skibe på store bølger over en række dristige bakker - Skåde bakker.

Meget få bygninger i den indre by rager mere end et par etager op, og det er som byen med en blanding af afsky og fascination giver plads til isolerede klynger af monolitiske højhuse og tårne. Midt i byen rager et kantet, glitrende krystal (Prismet) op, og kaster lange slagskygger ned over en vilter, overgroet have med de nydeligste små bindingsværkshuse (Den Gamle By). Rådhuset ligger som en oppustet terning i grønt beton og sære gitre midt i byen, vogtet af en bande grinende svin (Svinebrønden).

Byens gader og stræder er mestendels gamle - fortovene har fine revner og sprækker, asfalten har slidte, bare huller som pelsen på en gammel hund. Husene luder og læner sig mod hinanden hvor de kan komme til det, og torvene i den indre by er brostensbelagte og dårligt belyste. Byen holder meget af smuthuller, smøger, gyder og listige smutveje, så dem er der ofte en del af. På overfladen er byen måske lidt bondsk eller svær at komme ind på livet af, men besværer man sig lige om hjørnet finder man alligevel ofte noget spændende og fantastisk der byder sig til med et listigt smil (konkrete steder og folk på side 37-45).

Går man helt uden for Arestad, er der ikke rigtig noget. En slags slette eller flade eller

måske er det en strand eller en ørken spreder sig modvilligt ud, som om nogen synes der skulle være noget, men ikke rigtig gad føre tanken til ende. Langt, langt ude i horisonten kan man se et gloende, flammende, skærende hvidt lyshav, der går fra jord til himmel. Et langt, krumt spor af jernbaneskiner rækker ud mod verdens ende og reflekterer det kolde lys tilbage i smeltet sølv. Her kører Firetoget - men kun den ene vej. Man kan ikke komme til Primen.

Kan man gå ud og kaste sig i Primen? Ja ... Men givet at karaktererne manifesterer sig for at få orden på deres historier, tager de jo nok hurtigt Firetoget ind til byen igen.

## Sightseeing:

### Rosenhaven (Botanisk Have)

I Byen Ved Åen et stille sted midt i byen. Det er grundlæggende en mængde vilde og frodige rosenbed som kan rive og flå i en, hvis man farer vild i dem. Igennem haven går en sti til en glaspavillon i midten. Under den står den største og smukkeste rosenbusk i haven, og under rosenbuskens tunge, duftende blomster hviler Troldkvinden (beskrivelse i persongalleriet side 44).

I Arestad er Rosenhaven blevet til Botanisk Have eller i hvert tilfælde til stenhaven i midten. Alle blomster i stenhaven er sært nok roser, men der er mange stier imellem dem og stedet er ikke så vildt. Der går en sur gartner og brokker sig over alle de idioter som skal ind og rode efter Troldkvinden, og det er da også for dårligt, at de ikke har fået hende kulet ned endnu. Troldkvinden ligger under et af bedene inde i væksthuset, hvor rosenbuskene er gået helt over deres bredder og vokser langt op under loftet. Stedet er sært og krakeleret og ganske tomt. Gartneren kommer ikke derinde. Hun ligger ikke et bestemt sted, men altid godt gemt.

Rosenhavens historier: Sex, død, frugtbarhed, livscyklus, romantik, forrådnelse, en spådom, tale med de døde, skjult viden, genfødsel, hvilested, mysterier, sommeraftener, tjørnehække, listige stier, frierfødder og jomfrufnis, Det Forbudne Træ, havelabyrintens mysterium, gemme sig.

### Den Sorte Mølle (Frontløbernes Hus)

På en mægtig dyster bakke troner en sort, ludende mølle over Byen Ved Åen, og i dens indre kværner møllehjulet dag og nat. Ud og ind farer de travle møllersvende hele tiden i deres fine sorte silketøj og med bugnende melsække over skuldrene, men aldrig ser man en vogn køre derop. Mølleren er ikke at se, men en gang om året dukker en fin mand i gnistrende kappe op i en sort karet. Han lægger en mængde sække fyldt med kranier af som skal males til mel i møllen. Møllersvendene har magiske kræfter og har altid guld i lommen.

I Arestad er møllen klemt inde mellem huse og gemt i en smal gyde. Møllersvendene går her ofte rundt og flatter sig med deres sølvbeslåede stokke. Med dem kan de få springvand af guld til at springe op af jorden ved at slå i den. Deres mester bringer dem sække med kommunale løfter som de maler om til små lygtemænd. Lygtemændene danser i lette bånd efter møllersvenden når de har ærinder i byen, og bruges til at vildlede øvrigheden når den rynker brynene over deres kunster. I det øverste værelse i møllen står et kontor med et mægtigt skrivebord og et væld af projektmapper. I hver mappe har

møllersvendene skrevet under med deres eget blod, at de vil tjene Den Sorte Mølle til de dør.

Den Sorte Mølle strides bittert med Handelskasernen, som er voldsomt ophidset over møllersvendenes lemfældige adgang til lette penge.

Møllens historier: noget ud af ingenting, ingenting til at ligne noget, uhellige pagter, sortekunster, ofre af alle slags, bundet til løftet, forblindelse, tjene en streng herre, forbudt viden, misbrug af viden og magt, knuse drømme, falske drømme, oplæring, frygtelige svendeprøver, mesterstykker, broderskab, loge, bundet i synden, forvandling for hvis skyld. Dette sted er oplagt til Narren.

### **Dværgkongens Sale (under Århus Banegård)**

Under banegården, hvor Firetoget kommer ind og togene gemmes i skjulte hvælvinger er der en række mægtige huler, hvor dværgene bor. De driftige og flittige underjordiske graver konstant nye sten op som de lægger af over jorden til at bygge ting med. Deres eneste formål er at bygge tårne, haller, slotte, mure og andre tilsyneladende tilfældige projekter. Intet kan stoppe dem og de har altid en ny udgang, hvis man lukker en. Ligesom myrer. Dværgkongen er en lille vigtig dværg med et enormt sværd som kan skære igennem alting. Dette bruger han på særligt hårde sten.

I Arestad bygger dværgene smukke indkøbspaladser som Bruuns Galleri, Magasin og Scandinavian Congress Centre. Stadig uden grund. De kan ikke rigtig lade være. Kommunen hyrer dem til alskens ting og de siger altid ja, bare der skal bygges et eller andet. Dværgene snakker kun om emner relateret til bygning og konstruktion og er især interesserede i at fortælle om deres nyeste projekt, en tunnel til Kina.

Rygtet vil vide, at de skal til at bygge en bro fra Århus til Stavanger. Men først, når de har gravet hullet færdigt. Man skal passe på med at ophidse dem for meget over en projektidé, for så kan det hænde at de alle sammen glemmer det de er i gang med og myldrer hen til det nye. Dværgenes haller er fyldt med kostbarheder og smukke ting som de har stuvet til side for at kunne grave flere sten op.

Dværgkongens historier: Umenneskelig rigdom og dyb, tankeløs trældom. Flittighed, stædighed og ambition. Blind tro på udvikling, hovedløse fremskridt. Listige handler, dværgesnuhed, glæden ved at skabe, meningsløshed, åbenlyst idioti,

### **Diskotek Rosenhæk eller Den Fortryllede Rosenhæk**

I et hjørne af Byen Ved Åens rosenhave er en flok jomfruer blevet fanget bag en høj rosenhæk. Ofte kan man høre dem kalde længselsfuldt ud, og mangen en ungersvend har hugget sig vej gennem hækken for at redde dem. Ingen er dog kommet ud, og man undrer sig meget over, hvad deres skæbne kan være blevet. Jomfruerne har udviklet nogle sære vaner i deres ensomhed. Så glade bliver de over de besøgende ungersvende, at de kaster sig over dem og æder dem levende. Derfor bliver de ved med at være ensomme og triste.

I Arestad skjuler rosenhækken et diskotek med diskokugle, laserlys og pumpende musik. Det er kun befolket med glitrende jomfruer. Engang holdt de en mægtig fest, for hver at finde en mage, men de var så kræsne og kostbare alle sammen at byens Troldkvinde straffede dem ved at lade rosenhækken vokse op. Kun for et par vil den åbne sig, men

jomfruerne har løb tør for tålmodighed og åd mændene. De venter grådigt på flere, og på stille dage kan man vagt høre musikken pumpe derindefra. Det er dog altid den samme musik, for DJ'en blevet spist og de kan ikke finde ud af at sætte noget nyt på. Fra tid til anden rider en modig handelsskoleelev ud fra Handelsskolen for at åbne hækken og redde jomfruerne, men ingen hører nogen sinde fra ham igen.

Rosenhækkens historier: Facader og overfladisk skønhed, lokker og frister. Ondskab, afmagt, magtspil, fortære sin elskede. Vampyrer og ofre. Skyld, uskyld og længsel, intrige, angsten for at knytte sig, hovenhedens pris, næsen i sky, ensom i dansegulvets hjørne, det smukke folk. Rosenhækken lukker alle der anstrenger sig ind, men kun par ud. Hvad der betegner et par står hen i det uvisse...

### **Handelskasernen (Handelshøjskolen)**

Borgmesteren i Byen Ved Åen har en hær af gulhårede og blåøjede unge mænd som bor på byens store røde kaserne. De er altid klar til at kæmpe for byen, hvis det skulle blive nødvendigt, men de bruger egentlig mest tiden på at ligge i lystigt lag og drikke hinandens skål i den søde vin. De er enormt højroastede og snakker altid om de samme ting, så folk bliver hurtigt trætte af at høre på dem.

I Arestad er Handelskasernen en fabrik, hvor man støber unge mænd i plastik. De er alle nøjagtigt ens, og de der ikke bliver sendt ud for at føre handelskrig på det frie marked rider i en stadig strøm ind på diskoteket for at blive ædt af jomfruerne. De tapre krigere der drager uden for byen for at kæmpe mod markedskræfterne er bevæbnet med blændende hurtige lommeregner og skarpe linealer.

Handelskasernens beboere fortæller lystige historier om weekendens druk, eller kommer med lange og omstændelige blærehistorier. De bliver nemt oprømt, især hvis talen falder på penge og magt, og snakker meget om hvad de skal besidde og beherske engang. Der tales også meget om Den Sorte Mølle nede i byen, der vist slår penge frem af den bare jord med deres troldkunster - det skal der gøres noget ved! Noget bør gøre noget! Penge hører ikke hjemme i enhver tilfældig møllersvends hænder.

Handelskasernens historier: Blomsten af den danske ungdom. Det rette, samfundets værdier, arbejdets status. Den sikre og yderst anerkendte måde at få succes, magt, rigdom og respekt på, at blive som dem. Overflade, fanden-i-voldskhed, foragt for dem der ikke ligner, skarpe hvalpetænder, begær, ligegyldighed, trød på den lille, din egen lykkes smed, hver mand for sig, må den bedste vinde, det vilde liv, slipsetvang, karriere, rotteræs.

### **Klosteret (Vor Frue Kirke Kloster)**

I klosteret i byens midte bor en hel masse unge nonner. De er små og fine og uendeligt kyske. Ligegyldigt, hvad man udsætter dem for af fortrædeligheder vil de bare kigge på én med store lidende blå øjne. Intet kan ryste dem, og abbedissen er mægtigt stolt af dem - hun har selv dyrket dem i klosterhaven. Nonnerne har ikke et rigtigt sprog. De tripper altid rundt i små flokke i klosteret og pludrer lavmælt. Tilsyneladende uden videre formål. Det lyder næsten som om de taler, men det gør de ikke, og de har ikke forstand til det. De stoler blindt på alt, hvad man siger til dem ligegyldigt, hvor vanvittigt det end er.

Fanger man klosteret på det rigtige historieben, dyrker man i stedet Søde Piger i klosterhaven - kyske, pludrende, smilende væsener der falder i søvn hvis man lægger et tæppe

over deres hoveder. Søde Piger er en uddøende race blandt sexgale MTV-imitationer og forsvundne prinsesser i rosenhaver, og de går som varmt brød til oplandets ensomme mænd.

Hvad abbedissen ikke ved er, at en sjælden gang i mellem står en Sød Pige op midt om natten, tager sminke på og tripper igennem byen ned til diskoteket. Rosenhækken åbner sig lydløst for hende, og hun forsvinder ind til musikken og bliver aldrig set igen. Det er også sket at Søde Piger pludselig springer ud som Løse Kvinder i et forsinket forår, men det taler man ikke om.

Klosterets historier: Tryghed, stilhed og uskyld. Jomfruelighed, ubesmittethed, naivitet, forlænget barndom, beskyttelse, overbeskyttelse, kyskhed, tvungne jomfruer, gemt væk, harmløse kvinder, jomfruen og luderens, tro, løfte, skjulte lænker.

### **Åfolkets slot**

På bunden af åens dybe vand i Byen Ved Åen ligger et mægtigt kroget slot bygget af perlemor og ågræs. Her bor åfolket og rider rundt på store ål eller spiller sørgmodig musik på deres fiskebensharper. De er høje og smukke – i hvert tilfælde på afstand. Tæt på er de blege som ben og deres tøj er syet af druknede menneskers hud. Ofte lader de deres sære lys skinne, og kigger man ned i åen kan man se dem sidde ved mægtige tafler, hvor de spiser og drikker udsøgte ting. Tæt på afslører det sig som brudne bene og råddent vand, men da er det oftest for sent. De har desuden en fin brønd der vasker al smuds rent, hvor godt det end sidder fast. Blot kan der kun løbe vand i den, hvis åkongen slår det frem med sin tryllestav (Tudsens stav)

I Arestad er de ikke meget anderledes. De vigter sig dog af at være de eneste i byen som kan ryge smøger under vandet, et trick ingen af dem vil lære fra sig.

Åfolkets historier: Stedet er meget i slægt med elverhøjen i SKåde, men handler mest om forblindelse og trolddomsspind. At blive ædt, glubskhed, at blive fanget, fortabelse, åens mørke vand, elverhøj, svinde hen, en nat er som hundrede, vand, gåder der ikke burde gættes, frygtelig viden, pagter, bryllup med mørkekræfter.

### **Havnen (Århus Havn)**

Byen Ved Åens havn er lille rund og hyggelig. Fyldt med knagende træ og hysterisk skrigende måger. En gang i mellem vælter en hjulbenet sømand med et mægtigt "OHØJ!!" og et „AARRRRR!“ fra den ene knejpe til den anden. Havnebassinet er fuldstændigt dækket af tusinder og atter tusinder af flaskeskibe som med en konstant ringlen og klirren vugger på de kreppe bølger.

I Arestad er havnen vokset betydeligt. Mægtig og kringlet vækker den minder om Oliver Twist og Sherlock Holmes. Skyhøje rustne kraner rækker truende ud af den konstante tætte tåge og folk er altid af tvivlsom karakter og mistænksomme over for alt.

I begge byer strækker en mole sig kilometervis ud i det grå, flade vand og den tavse, kølige tåge fra midten af havnen. Yderst ude ligger et kæmpestort, blegt amfiteater med scenen vendt ud mod horisonten og havet. Der er ingen bagscene, men en bred trappe ned til havet. Fra tid til anden brydes havoverfladen af kæmpestore mytiske bæster som slæber sig op for at udspille deres urmytiske scener. Solens kamp mod underverdenens



slange, tyveriet af ilden og kongeofferet er blandt andre på tapetet. Amfiteatret er altid tomt for tilskuere på nær en lille grå mand på den øverste række i teatret. Han sidder og kigger udtryksløst på scenen om der så er monstre eller ej. Han skribler af og til noter på en lille grå blok.

Arestad byggede amfiteatret fordi havet glider direkte over i Primen. Fra tid til anden kravlede titaniske halvguder eller kaostentakler i land og udkæmpede kosmiske kampe på havnen, og det blev man træt af. Håbet var at konstruktionen ude på molen ville tale til de vældige væseners showmanship - hvilken myte vil ikke have tilskuere, og det ser ud til man gættede rigtigt.

Havnens historier: I Byen Ved Åen er havnen er meget lystig og indeholder harmløse anekdoter, vovede sømandsskrøner og skægtede, hjertelige latterbrøl.

Den tungere og mørke del af havnen i Arestad hælder mere over mod Noir-fortællinger om armod og vildfarelse, bitterhed, skæbne, neonskær i tågen, fortabelse, forbuden men ustopeligt begær. Den kan også på en god dag diske op med lidt Oliver Twist - stakkels fattigdom, uskyld, en ny familie, alene i verden, tvunget ud i kriminalitet, kærestedrab, broder mod broder. På meget stille dage kan man høre flaskeskibenes klirren og se små, smuttene lysglimt på de matte bølger.

Amfiteatrets historier er mere rettet mod selve det at fortælle. Det er et sted, hvor man husker og når til selverkendelse, hvor man har fat i de helt store kræfter i verden.

### **Domkirken**

Byen har en lækker rødstenskirke med irgrønt tag og vejrhane. To vagt feminine lindorme har desværre lagt sig omkring den med sammenflettede haler og svedne grin. Her ligger de og skuler til folk der går forbi eller råber efter forbigående jomfruer. ”Hov, du jomfru! Skyd en særk!\*” Øvrigheden er i fuld gang med at opfede en tyr på sødmælk og nødder som kan smadre dem, men den dag ligger langt ude i fremtiden.

I Arestad er domkirken en del større og lindormene driftigere. De ligger og spiller kort om deres gyldne kongekroner (fra tid til anden har den ene to kroner stakket på hovedet). Man kan spille med dem om alt lige fra ens liv til aflagte skisokker, men taber man alt, må de jo æde én. Nu er der jo heller ikke en kirkegård tilknyttet domkirken, så det er småt med traditionel lindormekost - opgravede dødnings.

Da folk ikke rigtig går i kirke er de fleste i Arestad lidt ligeglade med lindormesagen, med undtagelse af byens gamle damer som i deres omfattende basarer og bridgeklubber planlægger deres endeligt. De havde egentlig planlagt at få hugget en ekstra dør i siden, men det blev blokket af kommunen, da kirken jo er fredet i Klasse A og et simpelt hul i øvrigt ikke ville opfylde de kommunale planer om handicapsikrede bygninger.

I stedet er pensionisterne begyndt at hække en kæmpestor tyr som skal fyldes med avispapir og sendes mod lindormene, når den engang er færdig. Dette projekt holder de som en stor hemmelighed og frydes meget deraf.

Domkirkens historier: At gøre ting profane, besmittelse af det hellige, vanhelligelse, troens uddøen, vantro, ligegyldighed, gamle værdier i forfald. Den fortæller også (om end hviskende) om modstand og oprør. Kampen mod lindormene er traditionelt kampen mod

kaos. Deres kortspil kan også inspirere historier om satsninger og vovemod.

\* 'Skyd en særk' referer til et eventyr, hvor en jomfruædende lindorm byder sine ofre at smide tøjet, før han æder dem. Det kan modvirkes ved at iføre sig ti særke og sige "Skyd en ham!" hver gang han siger "Skyd en særk!" Så er de færdige, for de har kun ni hamme og kan ikke æde én, hvis man har tøj på. Når de så ligger nøgne og blodige kan man så tæve dem med salt og bade dem i sødmælk for at forvandle dem til prinser. Man kan også bare lade dem ligge.

### **Det Store Torv (Store Torv)**

Selvfølge har Byen Ved Åen et torv, hvor der normalt handles meget med alverdens ting. Men dværgene har overtaget torvet og jaget alle væk til købmændenes store fortrydelse. De er begyndt at bygge en brønd midt i det hele, bare fordi. Brønden er et mægtigt projekt, men ingen vil rigtig ud med, hvad det skal til for.

I Arestad fylder brøndprojektet hele torvet. Ud over de driftige dværge som arbejder der er torvet fyldt med små runde politikere i jakkesæt som løber rundt og klapper i hænderne. Til alle der spørger (eller bare går forbi) annoncerer de, at de er ved at grave et hul ned til kineserne, og at dette er det bedste der nogen sinde er sket for byen. Når hullet er færdigt vil selveste kejseren af Kina være med til åbningsceremonien, og alt dette vil stimulere erhvervslivet vældig meget.

Det Store Torv og brøndens historier: Omstændelige gøremål der iværksættes for deres egen skyld. Molbohistorie. Politikerlede, politikeridioti. Foragt for magt. Babelstårne, tåbelige projekter, guldkalve, behovet for fælles fodslaw,

### **Elverhøj (Findes kun i Arestad)**

Uden for Arestad i Skåde Bakker ligger en stor høj, midt mellem tre parcelhuse og en legeplads. Hver weekend rejser den sig på gloende pæle og så er der fest! Musikken er tung og pumpende, men mere bas end diskant. Højen er fyldt med stive elvere der vælter rundt og danser limbo og alle dyr i området er skræmt væk af larmen. Af og til kan man i de tidlige morgentimer se en elver med rodet hår stå lidt vaklende i tågen og pisse op ad et træ.

Festen er altid på det vanvittige stade, hvor folk smider tøjet, er gået kolde i hjørnerne eller overfalder tilfældige folk med pludselige indsigter om universet og livet. Folk i området er begyndt at ringe til kommunen med klager om støjen og stjålne vejskilte. Desuden er områdets ægtemænd begyndt at forsvinde. Til gengæld er flere spiritusforretninger åbnet i området og trives i bedste velgående.

Det er svært at slippe ud af elverhøjen, når først man er kommet indenfor og har spist eller drukket noget (chips, øl, sprut). Det er en af de her frygtelige fester hvor man ikke får lov til at gå - man skal lige drikke en øl til, eller danse lidt, eller lige sidde ned, eller drikke en øl til, eller lige vente. Eller drikke en øl til. Man er en kylling og en værre én, hvis man går - eller sådan føles det i hvert fald.

Elverhøjens historie: Fortæller med store bogstaver om vildskab, løssluppenhed og kaos. Rådne fester, dødsdruk, lade stå til, fortrukken hensynsløshed, selvdestruktion, den evige fest, flugt fra morgendagen, forgiftet skønhed, hule festelvere, blændværk, vanvid, glem-

mer sine løfter, skide være med det.

### **Tivoli Friheden (Findes kun i Arestad)**

Lidt uden for Arestads trygge mure ligger en forunderlig have, og i haven vandrer byens bedre borgerskab og forsøger at nyde de smukke blomsterarrangementer og de blide, kinesiske lanterner der rasler som natsværmevinger i aftenbrisen. Men forgæves - en brølende, skrigende, knirkende, dyttende, whooooshende og hamrende forlystelsespark har slået sig ned i haven og trækker svedende horder af skrigende indbyggere til sig. Parken er ikke et festligt tivoli - det er Disneyland after Dark, en amerikansk boardwalk i en Stephen King film. Brutale, hvæsende maskiner kaster rundt med sine passagerer, rutschebanen hamrer som en løbsk tyr rundt i sine loops, Pariserhjulet glider tavst og ildevarslede rundt med gyngende gondoler, og en Harlequin med trist ansigt danser lystigt rundt mellem boderne.

Tivoli Frihedens historier: En forlystelsespark, men også et tivoli, cirkus, hjemsted for gøglere og freakshows. Forvandling, forsvinden, Midnight Circus, gøgl, en tur i Spøgelseshuset, klistrede fingre og far er væk, stop karusellen for jeg vil af. Det sidste tilflugtssted i verden, de udstødtes land, Peter Pan, Ønskeøen på crack, Pinocchios tivoli, børn der forsvinder sporløs. Fest, farver, det går for stærkt, svimmelhed, vanvids munterhed, klovner, frihed - men frihed fra hvad? Løbe væk hjemmefra, rodløs, altid på rejse, skyd bamsen, en lukket verden.

### **Magasin Du Nord (findes kun i Arestad)**

Magasin Du Nord fortæller eksklusive historier til Det Finere Selskab, og modtager kun byens fornemste. En lind og eksklusiv strøm af prinsesser med brusende kjoler og næser i sky glider ind og ud af de glitrende svingdøre, fulgt af lakajer og bodyguards belæsset med poser og pakker. Vover man sig indenfor, er Magasin et æterisk indkøbspalads i 3 etager. Her er alt hvad man kunne tænke sig og mere til - og kun til de bedste! Tøj, sko, køkkenkunst og metervarer er blanke hamme, lykkepelse, lige til at lade sig friste af i de hemmelige prøverum. I stueetagens parfumeafdeling byder hylder fra gulv til loft på evig ungdom. Cremer og pulvere lover at skjule revner og sprækker og gøre prinsesser hele og fine igen, men lige meget nytter det.

Magasins historier: Forbrugsdrømme, luksus, det bedre borgerskab, snobbethed, købe lykken, evig ungdom, rigdommens mange ansigter.

### **Cafe Smalltalk (Café Vestergade)**

En stille café, som har den egenskab altid at ligge lige om hjørnet lige gyldigt, hvor man er. Man skal bare gå derhen eller mangle det.

I Arestad er cafeen et hyggeligt røgfylt lokale med runde cafeborde og et gammelt piano i hjørnet. Der er en tyk jazz bar stemning, og rummet domineres af en trekantet scene i et hjørne. Scenegulvet rager et enkelt trin op over gulvplan og bærer en enkelt sort mikrofon og en slidt barstol. Scenen er oplyst med en meget skarp hvid projektør.

Når man kommer ind i cafeen virker den fuld, men ingen gæster er at se tydeligt. De er som skygger i mørket ude langs vægge og hjørner. Pianoet er stille og cigaretrøgen er det eneste der bevæger sig. Så snart man stiller sig op på scenen og giver sig til at fortælle noget begynder gæsterne at sive ind til bordene og sætte sig med kritiske miner



og jazzede drinks. Ved pianoet sætter pianisten sig med en bulet høj hat og en mægtig laset vagabondfrakke og akkompagnerer med lette, følsomme hænder. Kigger man rigtigt godt efter, aner man måske engang i mellem et par gnaverøjne der kigger frem fra frakkens skygger.

Cafeen skal gemmes til sidst og bruges som kulisse for rekonstruktionen af historier i kapitel 3. I Århus er Café Smalltalk Café Vestergade, stedet hvor alle gav op.

### Persongalleri:

**Troldkvinden** – Hun har ligget i sit rosenbed og været død så længe nogen kan huske. Halvt begravet ligger hun med gusten hud og ligånde og stirrer op i bladhanget. Hendes kjole er rød og hendes negle sorte og lange. Ud af hendes mund vokser en langstilket rød rose med et stort blødende hjerte mellem kronbladene. Tager man hjertet vil et nyt vokse frem.

Troldkvinden forandrer ting og rådgiver folk. Når man spørger hende giver hun mystiske svar med gravrøst, men mest for at holde stilen. Fatter man det ikke kan hun godt blive utålmodig og bare give svaret lige ud. Eller forbande én grusomt, hvis hun synes man er en idiot. Troldkvindens ekspertise er forandring, at se mellem verdener, at kaste eller hæve forbandelser, at kende fortid og fremtid. Om det så er til det bedre eller det værre. Enhver der taler med hende kan blive ændret på en eller anden måde og ganske gratis. Hun sætter en ære i hårdhændet udvikling, og er på den måde i familie med Den Lille Sorte Mand i kapitel 1.

**Hashkragen** – I de snævre gader kan man af og til i Arestad støde på en særligt forpjusket og forblæst krage som hopper efter én ad husmure, tagrygge og plankeværker. Efter lidt tid begynder den at råbe hæst, "Hey! Du der! Har du has?! Hey! Prøv lige og vent'! Har du has?!" Den bliver ved et stykke tid, men flyver forskræmt væk, hvis man nærmer sig den. Det er en råbekrage. En eventyrfigur som måske har arbejdet som valravngang, og fik nok af al den nød og klage og døde børn. Nu hopper den bare rundt og morer sig med at genere folk. Hashkragen fortæller meget moderne historier og oftest af den mindre alvorlige slags. Men fra tid til anden kan man tage den i at gennemgå temaer som ensomhed eller afhængighed.

**De Grå Mænds Råd eller Øvrigheden** – I Arestads rådhus findes et tomt betonrum. Dets dør er af tykt stål og dets gulv beklædt med grå linoleum. På dette gulv sidder en kreds af tolv grå mænd i ens tøj. De sidder ganske stille i skrædderstilling og taler distingveret med hinanden. De Grå Mænds Råd aftaler hvilke ting i verden der må have navne og hvilke navne der må bruges til hvad. De kontrollerer navngivningens kraft i Arestad. En gang imellem hejser en undermåler ned til dem gennem et hul i taget og modtager et dokument fra en af dem med det nye års regulativer og bestemmelser. De Grå Mænd er moderne så det gør ondt. Deres historier afføder surrealisme, Kafkaeske mareridt, dadaisme og symbolisme, men giver aldrig mening i sig selv.

**Undermålerne** – Byen ved Åen og Arestads ordensmagt. I Byen ved Åen er de klassiske byvagter med hellebarder og vægterstave som går rundt og holder vagt.

I Arestad kan de fremtræde som alt fra politifolk til sagsbehandlere og parkeringsvagter eller lærere. Enhver form de måtte tage er kun en meter høj lige gyldigt hvad (en enkelt gang forklædte et par sig ved at stå på hinandens skuldre og have en meget lang

frakke på, men det blev hurtigt forbudt). Med sig bærer de også altid en stok på en meter og med den måler de alting. De vil helst ikke se, at ting er mere end en meter langt, men en sjælden gang måler de også over. De ting de måler noterer de i en lille blok, men ingen ved, hvor disse notater forsvinder hen eller hvad der sker med dem. Det går for at være et meget dårligt varsel at blive målt af en Undermåler i Arestad.

Undermålerne fortæller om formynderi, jantelov, duknakkethed, det at være dansk, autoritetstro, identitet og tabet af det. Hvis man bliver målt af Undermålerne i Arestad er det et sikkert tegn på at ens historie er faldet for meget af på den...

**Dragen** - En mindre (men stor nok til at være frygtindgydende) drage er flyttet ind på borgmestergårdens tag. Den sidder og stirrer dramatisk ud over byen og snupper sig en ko eller Undermåler i ny og næ. Spørger man til dens historie eller ærinde, siger den lidt hovent at Byen ved Åen (eller Arestad) blot er en mellemstation for den. Den er nemlig på vej til København for at blive til noget stort og venter i øjeblikket på at der skulle blive et tårn ledigt derovre. Dragen har en tendens til at være lidt akademisk, men falder hurtigt tilbage på sin hvislende dragetale, når den ikke tænker over det.

I Arestad er det den samme drage, men her har den slået sig ned på toppen af Prismet og bygget sig en rede af flettede lygtepæle og autoværn. Reden har det med at rutsche ned på parkeringspladsen til stor gene for den selv og stedets bilister.

Dragens historier handler mest om ambition. Drageformen er god at fortælle om grådighed og død, smålig, hyklerisk, hovmod, smiger, løgnagtig orm, flammehav, brændte byer, majestætisk magt, drageklo på jomfrubrust, stjæle uskylden - og æde den! Guld og griskhed, rovmord.

**Det Store Svin** - Det største og væmmeligste og ondeste børstesvin i alverdens eventyr. Dets ryg skyder op over lader og dets små, gloende øjne stirrer og plirrer. Det grynter og stinker og sviner, og æder alt på sin vej hvis det har lyst. Svinet elsker at gøre livet besværlig for sin herre og alle andre inden for rækkevidde, men til gengæld kaster det en fin, lyserød gris af sig hver dag ved morgengry.

I Arestad har svinet en lidt anden fremtræden - det er stadig stort, beskidt, svinet og har små, røde øjne over krumme hjørnetænder, men kan tale og tænke lige så godt som karaktererne. Svinet er en god hjælper på rejsen - det fortælle dem nyttige ting, stille onde spørgsmål, håne dem, svine dem til, og være et svin. Svinet grynter og æder, og har en dårlig vane med at tænde sig en smøg når det keder sig - det kan lige klemme cigaretten ned i en klov. Hvis man siger „Gris“ til det, går det amok.

## Værktøjer til afvikling

### **Metaphysica Fabularis: eventyrets naturlove**

#### *Hjælp til kapitel 1*

- ⌘ Minimalistiske beskrivelser - Den Gamle Kone, Den Bestøvlede Kat, Kongens Store Slot, Jægeren med Bøssen. en-dimensionelle figurer og steder, ingen gråzoner, ingen dybde.
- ⌘ Overdrivelse fremmer forståelsen. De onde er grimme eller åbenlyst onde, de gode er ufatteligt gode, de dumme er tænderskærende dumme. Fysik og evner overdrives ofte.
- ⌘ Repetition fremmer spændingen - alting sker tre gange og tredje gang er lykkens gang. Forudsigelser - „Hvis du gør det igen, er du min for evigt“.
- ⌘ Action, action, action i stedet for refleksion, og masser af simpel dialog - Klodshans gik lige ind i slottet og op til kongen: „Hej med dig, konge! Hvorfor sidder du og hænger med næbbet?“ sagde Klodshans. „Jo, „ sagde kongen, min datter er blevet fortryllet og .... „
- ⌘ Jo særere, jo federe: glastøfler, skyhøje bønnestager, guldæg, bestøvlede katte, talende stoppenåle. Realisme er bandlyst.
- ⌘ Intet sker uden at det er rette tid og rette sted i historien. Fup, list, løgne, forbandelser og ondskab kan være nok så tydelige, men må ikke afsløres eller stoppes før det passer ind.
- ⌘ Handler har altid effekt eller konsekvens. Hvis noget er startet må det fuldføres. En forbandelse eller et løfte binder.
- ⌘ Man er hvad man ser ud til at være. Hvis man låner eller stjæler nogens tøj eller ting og tager det på, kan verden ikke se forskel.
- ⌘ Dumhed eller fejl udløser omgående straf, men historien må ikke dø. En forbandelse, straf eller en forhindring SKAL have en udvej, hvor sær eller umulig den end ser ud. Man kan altid give handlingen et formildende drej.



## GUIDELINES TIL AT SPILLE EN EVENTYRFIGUR

Eventyrfigurer handler. De forundres ikke, stopper ikke, tvivler ikke, tøver ikke, reflekterer ikke.

Eventyrfigurer kan lægge planer, men ikke bryde historien.

Eventyrfigurer er blinde for ondskab, løgn og list hvis historien kræver det.

Eventyrfigurer kender og bruger hinandens hverv og funktion. Skrædderen syr, Kongen gifter prinsessen bort, lindormen lokker, trolden æder godtfolk.

Eventyrfigurer består af deres udseende, evner og hverv. Det er hvem de er, hvad de er.

Eventyrfigurer har ikke navne

Eventyrfigurer har ingen fortid og ingen fremtid

Eventyrfigurer fuldfører altid hvad der er blevet begyndt.

Eventyrfigurer handler kun efter den gode historie.