

SLÆGTEN

ET SCENARIO AF

LARS KAOS ANDRESEN



Hald Ruin set indefra

En aften, da jeg var ti år gammel, kom min far og storebror hjem fra en længere tur i skoven. Især min fem år ældre bror, var helt oppe at køre. Min far fortalte mig, at de var gået ned til Hald Ruin og var kommet derned i skumringen, mens tågen fra søen langsomt bølgede ind over halvøen, hvor den gamle ruin ligger. Når man var gået ned til Hald Ruin, hørte det altid med at gå ind i det gamle borgområde og videre op i borgtårnet, så man kunne kigge ud over søen ... og det havde de også gjort denne gang. Lige da de var gået over broen ved den lille voldgrav, hørte de et forfærdeligt hyl. Min far beskrev det som en hund, men det lød meget højt. Min far og min bror havde kigget lidt på hinanden, men var blevet enige om, at de måtte se, hvad det var, for det kunne være at nogen havde bundet en hund, eller at dyret var kommet til skade.

De havde gået ind i åbningen ved de høje volde og ind i det indre borgområde, og der havde de hørt hylet igen. Det lød som om, at det kom inde fra selve borgtårnet. Det kunne forklare, at det lød så højt, for tårnet var tomt og skabte et imponerende ekko. Nu havde min bror fået nok, og han foreslog min far, at de vendte om og så

kontaktede skovrideren, som så kunne undersøge det nærmere. Min far brød sig ikke om at forlade et dyr, der måske var i nød, og han sagde til min bror, at han kunne vente, og så ville han gå ind i tårnet og se, hvad der foregik.

På det tidspunkt var mørket for alvor begyndt at falde på, og min far fortalte mig, at han faktisk var ret bekymret, da han gik ind i tårnet. Jeg havde aldrig før oplevet, at der var noget, min far var bange for. Selv om der var mørkt inde i tårnet, kunne han se, at der ikke var noget dyr, men han var nødt til at gå op i tårnet og op på det flade tag for at være sikker på, at hunden ikke var der. Han forberedte sig på, hvad han skulle gøre, hvis han blev angrebet af et såret dyr eller en gal hund, og gik op af den smalle vindeltrappe. Halvvejs oppe hørte han en forfærdelig hylende og klagende lyd fra toppen af tårnet. Det lød ikke mere som nogen hund, han nogensinde havde hørt for.

Han lod hund være hund og dyr være dyr og skyndte sig ud af tårnet og gik hurtigt hjem sammen med min bror.

God fornøjelse

Lars Nøhr Andresen

Kolofon

Skrevet af Lars Nøhr Andresen
Layout af Lars Nøhr Andresen
Skrevet til Fastaval 2009

Fri omskrivning af scenariet 'Den Fortabte Søn', skrevet til scenarieantologien 'Som Landet Ligger' i 2002.

Tak til Palle Schmidt for at forære mig en originaltegning fra 'Den Fortabte Søn' til min fødselsdag for et par måneder siden ... uden at vide, at jeg var ved at omskrive sceanniet.

Kommer du nogensinde i nærheden af Viborg, så kør en tur til Hald Ege, ned forbi Hald Hovedgård, langs søen og ned til Niels Bugges Kro. Her drikker du en kop kaffe, og spørger kroverten, hvor Troldeskoven ligger, og gå så op og oplev noget af det mest fantastiske natur i Danmark.

Hvis du vil, kan du måske også komme til at overnatte på Hald Hovedgård ...

Indhold

02 Forord

Det startede for mange år siden

04 Indledning

Hvad er Slægten for noget?
Den korte udgave

05 Oversigt

Komplet oversigt over
scenariet på tre sider

07 Grupper

ProMedica, asetro i skoven
og varulve på Hald Hovedgård

09 Bipersoner

Michael Genscher, Toke, Linda
Hassing, Grev Esben og flere

12 Scener

01: Ankomst til Hald Ege
02: De Røde Barakker
03: Detektiverne i skoven
04: Hald Hovedgård

19 Afslutning

Harmonisk feelgood eller
død og helvede?

20 Løse ender

Scener og andet, der får det
hele til at hænge bedre sammen



23 Kort

Plot-og dramakort bruges til at
drive handling og dramaet frem

25 Fotos

Til at klippe ud og bruge i sce-
nariet, hvis du har lyst



Velkommen

Slægten er et scenarie om det gamle, der møder det nye. Det er et slægtsdrama om en mongol, der efter 17 år vender hjem til sin rigtige familie – en familie hvis hemmelighed må og skal bevares, hvis slægten skal overleve. Det er historien om et idealistisk detektivbureau, som er ved at blive drevet fra hinanden af kærlighed. Scenariet er alvorligt og dramatisk og bliver bedst, hvis det spilles i den ånd.

Det københavnske detektivbureau 'Tjenesten' sættes på en sag i en lille landsby i Jylland, der i første omgang ser ud til at handle om en forsvunden person, men som viser sig at involvere bedrag, vikinger og varulve. Det overordnede moralske dilemma består i, om detektiverne vil lade en masse penge gå dem næsen forbi og give en mongol, de aldrig har mødt, et bedre liv langt væk fra den moderne verden, eller om de vil kæmpe for en findeløn og bringe mongolen tilbage til vores verden, hvor han kan blive brugt til medicinske forsøg, som kan komme mange syge mennesker til gode.

'Slægten' er et klassisk scenarie, hvor en gruppe detektiver har en sag, de skal opklare. En sag der kommer til at involvere svære moralske og etiske dilemmaer. Spillerne udfordres af flerdimensionelle spilpersoner, der alle har personlige indsatser i sagen, der til sidst kan risikere at trække dem i forskellige retninger.

Scenariet er i høj grad lagt an på rollespil mellem spilpersoner og især rollespil mellem spilpersoner og bipersoner. Det er et åbent detektivscenarie, hvor scenariets

udvikling afhænger af detektivernes handlinger, og hvor meget viden de tilegner sig.

System

Selv om rollespillet Fusion indeholder et system med karakterark og terninger er 'Slægten' et regelløst spil. Hvis du føler behov for at kunne lade tilfældigheder råde, er du velkommen til at bruge terninger i spillet, men at bruge selve regelsystemet vil tage for meget af opmærksomheden fra historien og detektiverne. Desuden er 'Slægten' ikke et actionfyldt scenarie.

Overordnet synopsis

En gruppe detektiver ankommer til Hald Ege for at finde mongolen Toke. Han er to af detektivernes nevø. Han forsvandt en nat, da en lokal viking og eksmiljøaktivist lavede ballade i nærheden af hans behandlingshjem. Detektivernes umiddelbare mistanke mod medicinalvirksomheden ProMedica, som laver forsøg på Toke, viser sig ikke at holde stik. ProMedica ønsker også at finde den meget voldsomme og specielle mongol igen. Ude i skoven møder detektiverne en gruppe moderne vikinger anført af en eftersøgt miljøaktivist. Vikingerne har forsøgt at hjælpe den bortløbne Toke, men han stak af fra dem.

Uhyggelige ting foregår i skoven om natten, og mistanken rettes mod den lavadelige slægt på Hald Hovedgård, som ifølge rygter laver ritualer i esgeskoven. Men slægten på Hald Hovedgård har ikke kidnappet eller myrdet Toke – de har taget ham til sig, som den slægtning og varulv han er.

Detektiverne

Bureauet 'Tjenesten' er startet af veneparret Torben og Anne Christine, der hver især ejer 50 procent af virksomheden. Bureauet har specialiseret sig i sager, hvor de assisterer terrormistænkte og andre dissidenter, og de har derfor ofte været i PET's søgelys. Udover de to ejere, er der tre andre i bureauet: Peter er Torbens utilpassede bror, der oprindeligt blev ansat, så Torben

Fusion

'Slægten' er et Fusions-scenarie. Fusion er et dansk rollespil, der foregår i en nær fremtid til vores egen. En fremtid der på mange måder er en ekstrem udgave af det samfund, som vi har i dag. Privatiseringen er blevet mere omfattende og velfærdssamfundet er efterhånden en drøm, som vi delte før årtusindeskiftet. Privat sygesikring er en selvfølge, hvis man vil være sikker på at blive behandlet på et moderne hospital. Bevånedde private vagtværn er en selvfølge, hvis man vil sikre sin virksomhed. 'Selvbeskyttelsesakten' anno 2010 gav vide beføjelser til privatdetektiver.

Fremtiden er ikke kun mørk. Danmark ligner i høj grad sig selv. Kriminaliteten er blevet grovere, forbryderne er tungere bevåned og bandekrigene er næsten affolket visse områder af Nørrebro og Frederiksberg ... men der er stadig store dele af Danmark, der ser ud, som Danmark altid har set ud. Og danskerne er trods alt et flegmatisk folkefærd, der hurtigt og næsten umærkeligt flytter sig, mens de bliver brokker sig præcist lige så meget over udviklingen som de gjorde i 1970, 1980 og 1990.



Detektivbureauets leder 'Torben Hassing' kommer oprindeligt fra Hald Ege, men har boet i København i mange år

kunne holde øje med ham. Aksel er en korrupt strømer, der har bildt Torben ind, at han er på de svages side, men faktisk er han bare en opportunist, der havde brug for et arbejde og nogle hurtige penge. Flemming er en stille jurist, som oftest sidder på kontoret, men han er faktisk spion for PET. Detektiverne har lidt forskellige roller i detektivbureauet og i scenariets metalag er de hver især skrevet over et stikord, som dog kun tjener det formål, at sikre dynamik i gruppen.

- **Torben:** Idealisme
- **Anne Christine:** Sandhed
- **Aksel:** Løgn
- **Torben:** Frihed
- **Flemming:** Orden

Modspætninger mødes ...

Detektiverne kommer fra København, men scenariet foregår i landsbyen Hald Ege ... og i en skov?

Detektiverne definerer sig selv ud fra politiske tilhørsforhold og syn på samfundsudviklingen i en moderne verden, men scenariet handler om varulve og slægtforhold?

For at få de interne konflikter blandt detektiverne til at udvikle og udfolde sig, er de fjernet fra deres vante miljø, hvor det er nemt at falde tilbage i deres sædvanlige mønstre. Hvis detektiverne skal have mulighed for at bryde fri på den relativt korte tid historien spænder over, skal de ind i en fremmed verden.

Og historien om Toke, der altid har været et sted, hvor han egentlig ikke hørte til, men nu har fundet sit rigtige hjem blandt varulve, passer ganske fint på fire af de fem detektivs problem med at finde deres plads og formål i livet.

Plot versus rollespil

Scenariet består af et hovedplot, der ikke er synderligt indviklet. Hvis detektiverne arbejdede effektivt og uden svinkeærinder kunne de komme til bunds i sagen på en dags tid, men dog næppe komme godt ud af det. Det relativt simple plot er med til at sikre, at der er tid og overskud til rollespil.

Spillederens rolle

Spillederens vigtigste rolle er at rollespille biperter og på den måde videregive spor til detektiverne, så der opstår et godt flow i scenariet. En stor del af hændelserne i scenariet sker på detektivernes foranledning – altså forstået på den måde, at det er spillerne, der har den proaktive rolle, men hvis spillerne er passive, kan du lade biperterne – brikkerne i scenariet – komme til detektiverne (hvis de ikke selv opsøger dem.)

Derudover skal spillederen styre stemningen med beskrivelser af den – i dette tilfælde – farlige og ukendte natur i egeskoven, som står i skarp kontrast til det næsten overmåde idylliske og velhavende landsbysamfund Hald Ege er.

Varulve og det overnaturlige

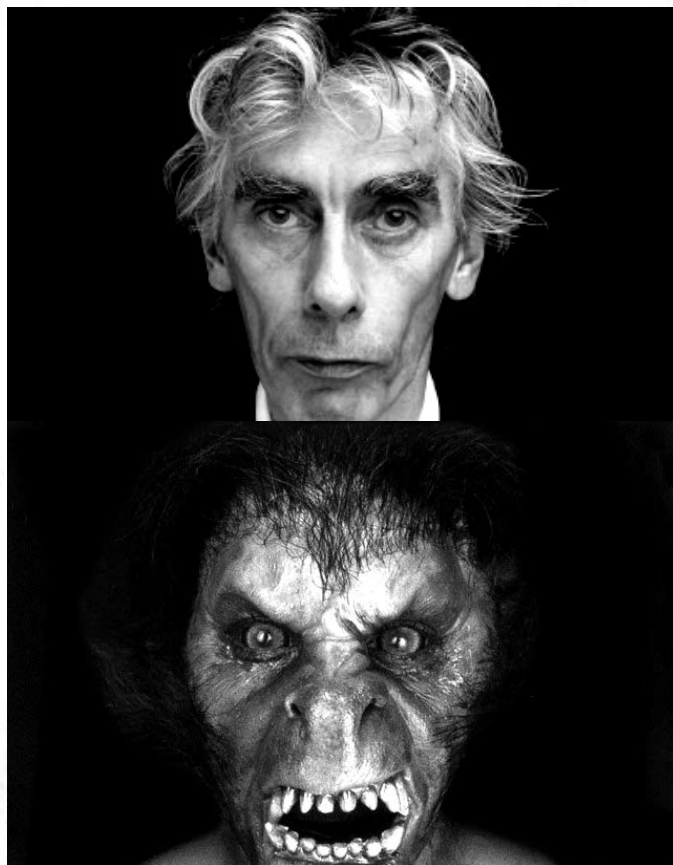
Der er en slægt af varulve i Hald Ege. Mongolen Toke er den uægte søn af en af disse varulve – noget som slægtens af varulve først for nylig har opdaget. Varulvene lever på slægtsgården Hald Hovedgård, som de driver som økologisk landbrug. Det er varulveblodet i Toke, der har gjort ham voldsomt interessant for en medicinalvirksomhed som ProMedica.

Selv om historien udspringer fra varulvene, er det ikke meningen, at detektiverne skal bekæmpe dem. Varulvene har eksisteret i mange hundrede år i området omkring Hald Ege, og de har haft langt større og farligere fjender end en gruppe detektiver. Hvis det kom så vidt, at detektiverne blev en reel trussel mod

varulvene, ville de simpelthen slå detektiverne ihjel og få deres lig til at forsvinde sporløst. Men det er hverken noget de har lyst eller motiv til at gøre, selv om det er meget muligt, at detektiverne tvinger dem i den retning.

Hald Ege

'Slægten' udspiller sig i og omkring byen Hald Ege. Det er en by med ca. 700 indbyggere. Byen ligger i Danmarks eneste urskov – en egeskov hvis oprindelse fortaber sig i historien. Hald Ege har aldrig været en rigtig landsby. Det er velhavernes by. De smukke havers by. Private veje, patricieville og mange store meget gamle egetræer. Indbyggerne har typisk et eller flere børn i skolealderen, to biler, høj indtægt og masser af ferie. De er på overfladen venlige, høflige og behagelige mennesker, men de er også vagtsomme og meget opmærksomme over for fremmede, som de frygter kan true deres idyl. De bliver bekymrede, når naboen flytter, for tænk nu, hvem der flytter ind? Måske har de en larmende hund? Eller hører høj musik lørdag aften? De holder kun af folk fra deres egen sociale klasse med de samme grundlæggende værdier.



Varulven Grev Esben af Axelholm. Hvis detektiverne er heldige, får de aldrig greven at se i sin varulveskikkelse

Forhistorie

For 17 år siden føder Linda Hassing (detektiverne Torben og Peters moster) en dreng – Toke. Toke har Downs Syndrom, han er med andre ord mongol. Han er en usædvanlig stærk og livskraftig mongol. Linda fortæller ikke nogen, hvem der er far til Toke, og da den handicappede dreng bliver ældre, får hun meget svært ved at styre Tokes hidsige temperament. Da hun samtidig ikke har den store kærlighed til sit barn, er hun meget hurtig til at få Toke indlagt på Fysiurgisk Hospital – et behandlingshjem for mongoler, der ligger i Hald Ege.

Her holder medicinalvirksomheden ProMedica også til. Da de i 2009 for alvor begyndte at interessere sig for behandling og forebyggelse af Downs Syndrom, købte de sig en tid efter ind i en del af behandlingshjemmet, for at kunne være tæt på mongolerne. Ganske vist blev det allerede for årtusindeskiftet muligt at opdage Downs Syndrom på tidligt fosterstadium, men ikke alle ønskede aborter. ProMedica så en mulighed i at forske i, hvordan Downs Syndrom i det hele taget kunne undgås.

Toke får hurtigt opmærksomhed fra ProMedicas læger i Hald Ege, og de opdager, at han ikke er normal. Han har et usædvanligt stærkt immunforsvar, hans sår heler hurtigere end lægerne nogensinde før har set, og han er stærkere end almindelige mennesker. Men Toke er også utroligt hidsig, og især en gang om måneden – ved fuldmåne – går han helt amok.

Tokes mor Linda Hassing modtager et pænt honorar for, at lægerne får lov til at foretage forsøg på Toke. Hun er ikke selv klar over, at han er mere speciel, end mongoler normalt er. Linda underskriver nogle papirer, hvor hun i bund og grund frasiger sig ethvert ansvar for Toke. Til gengæld modtager hun 3.000 euro om måneden, hvilket bliver hendes primære indtægt.

Men så en nat laver en lokal miljøaktivist en aktion mod ProMedica, og under al balladen forsvinder Toke sporløst ud i skoven. Linda Hassing kontakter sin nevø Torben Hassing og beder om hjælp til at finde sin søn – sin faste indtægtskilde.

Plot

Slægten indeholder mange muligheder, men der er i bund og grund en meget simpel handling. Gennem samtaler med forskellige bipersoner, bliver detektiverne mere eller mindre overbeviste om, at greven på Hald Hovedgård har mongolen Toke, og detektiverne vil forsøge at få ham tilbage. Det som scenariet så egentlig handler om rent plotmæssigt er, hvor meget eller hvor lidt detektiverne ved, når de konfronterer greven på Hald Hovedgård. Mistænker de ham for at være en varulv? Ved de, at han er



Hald Ege ligger næsten omsluttet af den gamle egeskov til alle sider.

far til Toke? Ved de, at vikingen Sif kan lave runer, som varulvene ikke kan tåle? Selve scenariets klimaks hænger meget sammen med, hvor meget detektiverne ved om det, der foregår i Hald Ege.

Flow

Scenariet er en blanding mellem efterforskning i form af rollespil mellem detektiver og bipersoner, samt dramarollespil mellem detektiverne internt. Da de fleste af spillets brikker ligger i bipersonerne, bestemmer spillederen i høj grad, hvor svært scenariet skal være. Består detektiverne af en gruppe af øvede spillere, kan det være fint at lade bipersonerne være konsekvente og måske lidt svære at få oplysninger ud af. Hvis det er uøvede spillere, der ikke kender detektivgenren, så skal de have nemmere ved at komme til oplysninger. Det er IKKE meningen, at spillerne skal sidde fast i scenariet. Det øjeblik hvor en gruppe spillere sidder fast i scenariet, vil de gå ud af deres roller og begynde at diskutere som spillere, hvad de skal gøre, for at komme videre. Det er spillederens rolle at sørge for, at detektiverne hele tiden har den mængde information, som passer til gruppen. Det er i høj grad et spørgsmål om fornemmelse. Det er meget muligt at der blandt detektiverne vil komme diskussionerne om, på hvilken måde sagen skal gribes an på, og det er vigtigt, at de diskussioner bliver mellem detektiverne og ikke mellem spillerne.

Scenariet er opbygget af en række sandsynlige scener, men det skal ses som oplæg, og det er meget muligt, at scenariet og handlingen vil udvikle sig i en anden retning.

‘Slægten’ er et seriøst og realistisk scenarie, selv om der indgår overnaturlige

elementer. Bipersonerne skal ikke overdrives og blive latterlige – de skal derimod portrætteres så realistisk som muligt. I starten af scenariet er næsten alle bipersoner høflige og fremstår som behagelige og medmenneskelige personer.

Drama- og plotkort

Som et hjælpemiddel indeholder scenariet en række plotkort og dramakort. Det er præfabrikerede sedler til spillerne, som lige minder dem om noget, giver deres detektiv en oplysning eller fortæller dem, at deres detektiv føler noget særligt. Det er den slags sedler, en spilleder ofte sidder og skriver selv under scenariet.

Oprethold momentum

- Aldrig lade detektiverne sidde fast i historien, så spillerne går ud af karakter og begynder at tale om, hvad de skal gøre
- Introducer en biperson hvis detektiverne er i tvivl om, hvad de skal gøre, og lad denne biperson fortælle dem, hvad de kan eller skal gøre
- Giv som sidste mulighed en af detektiverne et passende spor (se handouts), som kan bruges til at føre spillerne tilbage ind i historien, hvis de er ved at komme ud af den.
- Hvis spillerne kun fokuserer på at løse scenariet (spille investigation) og ikke rollespiller internt og dermed udvikler dramaet mellem detektiverne, så giv en af detektiverne et passende dramakort (se handouts) der skubber til det interne drama.



Bipersoner

Grupper i scenariet

ProMedica

Promedica har et lokalt forskningscenter i Hald Ege med i alt 14 ansatte. Det er det tætteste ProMedica nogensinde er kommet på at have en hyggelig afdeling. De fleste af ProMedicas folk bor selv i Hald Ege sammen med deres familier. De er veluddannede familiemennesker med gode lønninger, og de er blevet budt velkommen af



ProMedica forsker i Downs Syndrom i Hald Ege, men Toke har vist sig at være meget mere interessant end forventet

lokalsamfundet med vidt åbne arme.

ProMedica har lejet sig ind i fire af de røde barakker. En af barakkerne deler de med det lokale og gamle fysiurgiske hospital, som har taget sig af handicappede – især leshed mongoler – siden 1975.

ProMedicas motiv er i bund og grund at tjene penge og vinde prestige, og det gør de, hvis de finder kuren mod Downs Syndrom. Det er selvfølgelig ikke i samme klasse, som at kurere kræft eller HIV, men til gengæld kan opgaven måske løses af et forskerhold på 14 personer, hvilket er en lille udgift for en medicinalvirksomhed som ProMedica.

Lederen af afdelingen, Michael Genscher, er klar over, at de er stødt på noget helt specielt, da de for nogle år siden begynder at behandle og undersøge Toke Hassing. Michael Genscher opdager, at Toke har et uset stærkt immunforsvar og heler skader 10 gange hurtigere end normalt. Et snitsår er væk på få timer. Michael Genscher holder disse oplysninger fra ProMedicas ledelse af flere grunde:

- Af selviske grunde ønsker han at være lægen, der udforsker hemmeligheden omkring Toke.
- For det andet er han også klar over, at ProMedica vil købe Toke af Linda Hassing og bringe ham ned til et af hovedlaboratorierne i Schweiz, og det vil være ulykkeligt for Toke, der vil blive revet væk fra vennerne i Hald Ege og sin mor. Michael Genscher går derfor bag ryggen på ProMedica og kun han selv og få andre

læger i Hald Ege forstår til fulde værdien af Toke Hassing. For at holde Toke og hans mor i Hald Ege, går de med til at betale Linda 3.000 euro om måneden.

Slægten på Hald Hovedgård

På Hald Hovedgård bor en familie af varulve – der har de boet i siden 1390, da ridder Nils Bugge købte området 'Hald'. Nils Bugge var en krasbørstig satan af en ridder, og hans våbenskjold er et voldsomt vildsvin. Historien går på, at Nils Bugge holdt af vildsvinejagt, men faktisk er det ikke helt rigtigt. Nils Bugge var den første varulv, og han blev af mange opfattet som et farligt dyr, og det farligste dyr på kanterne var de store vildsvin.

Slægten på Hald Hovedgård skjuler deres hemmelighed for omverdenen, og de har lært at styre deres blodtørst. En gang om måneden udfører de et ritual ved Hald Ruin hvor dræber og spiser dyr, og de skjuler sporene efter sig. Varulvene er meget forsigtige med at gøre skade på mennesker eller på anden vis rette opmærksomhed mod sig.

Varulvene har dog det problem, at en gruppe asetro har slået sig ned i skoven ved Hald Ege ikke mere end tre-fire kilometer fra grevegården. Det irriterer de asetro, og de vil meget gerne have vikingerne til at forsvinde, og har endda overvejet selv at rydde dem af vejen. Men de asetro har beskyttet deres hus og deres grund med magiske runer, der faktisk virker over for



Hald Hovedgård ved Hald Ege i nærheden af Viborg er hjemsted for en slægt af varulve

varulvene, der har Fenrisulvens blod i sig. De er svage over for den magi som vikingerne i skoven udfører.

De prøver i stedet at få vikingerne til at forlade området ved at pudse skovrideren Carl Bro på dem. Carl Bro er loyal over for greveslægten. Han ved ikke noget om, at de er varulve, men det er jo den gamle og fine greveslægt på Hald Hovedgård.

Så sker der noget, som varulvene ikke havde forudset. En nat møder en af dem en anden varulv i skoven. Det er en vild varulv, som endnu ikke helt har evnen til at forvandle sig til dyreskikkelse. Han fornemmer et slægtsskab med den unge varulv og tager ham med hjem til gården. Her opdager de, at det er den gamle greves uægte søn. De tager straks mongolen til sig,

men det kommer til at give dem problemer, da en gruppe detektiver sættes til at finde mongolen og begynder at stille spørgsmål.

Varulveslægten består af 12 personer anført af Grev Esben af Hald. Han er gammel, men det er ikke til at se eller mærke. Slægten driver Hald Hovedgård som et effektivt økologisk landbrug. Det er kendt i medierne, fordi det er lykkedes at drive et landbrug efter gamle principper og samtidig tjene penge på det. Deres grøntsager og kød er kendt som noget af det bedste i landet.

Familien er klassiske varulve i den forstand, at de kan forvandle sig til store, monstrøse væsener. De er i ulveskikkelse nærmest usårlige over for almindelige skydevåben, og i direkte kamp ville det ikke være noget problem for bare en enkelt varulv at overmande detektiverne. Men det er ikke meningen, at det skal komme til kamp mellem detektiver og varulve.

Varulvenes primære motivation er at bevare hemmeligheden og beholde Toke hos dem (i live eller død).

Sekundær motivation: At skaffe sig af med de asetro i skoven (hvor lederen er en eftersøgt kriminel).

De asetro i skoven

Gruppen består af nogle få personer, der har vendt sig mod naturen og de gamle nordiske guder. De har købt en forladt og forfalden spejderhytte ved Hald Sø, der for mange år siden var et helligt sted for vikingerne. Gruppen er anført

af Aske Thorleif, der i virkeligheden hedder Arne Holmberg. Arne er anklaget for at stå bag en terroraktion mod medicinalvirksomheden BioSynth i Odense, hvor en sikkerhedsvagt omkom. Selv om det er dumt, kan Aske ikke finde ud af at leve i fred og ro. Da ProMedica dukker op i Hald Ege, er de en torn i øjet på ham, selv om han intet har med dem at gøre.

De asetros primære motivation er at leve i fred og ro, men Aske har dog et dybtliggende ønske om at protestere mod det han oplever som verdens uretfærdighed, hvilket er i konflikt med ønsket om fred og ro.

Fysiurgisk Hospital

Fysiurgisk Hospital er et behandlingshjem for mentalt handicappede, som har en historie på næsten 40 år. Det er stadig drevet af det offentlige (med støtte fra private som f.eks. ProMedica). Hospitalet spiller ikke nogen aktiv rolle i historien, ud over at de har et indgående kendskab til mongolen Toke. De ønsker også, at Toke kommer tilbage til sine venner, men det er ikke et ønske, der strækker ud over almindelige medmenneskelighed.

Situationen omkring Toke skal forstås således, at Toke boede på Fysiurgisk Hospital. Her havde han sit værelse og sine venner. Men en gang i mellem kom han over til naboen ProMedica for at deltage i forsøg.



Niels Bugge grundlagde Hald. Hans våbenskjold er et vildsvin, fordi han blev betragtet som et farligt dyr



De imponerende bautasten står på vejen til Hald Hovedgård. Blandt de lokale er de kendt som 'Niels Bugges Hugtænder'.

Enkeltpersoner

Linda Hassing

Linda Hassing er opportunist uden skrubler eller samvittighedskvaler. Hun er lillesøster til Torben og Peters mor, men de har aldrig haft det store med hende at gøre, da deres mor og Linda ikke var på god fod. Der var desuden næsten 20 år mellem dem, hvilket også betyder, at Torben og Linda næsten er jævnaldrende. De to halvbrødre kender kun Linda overfladisk. Hun var med til begravelsen, og de ved, at hun har en mongolsøn. De ved også, hvem han er, men ingen af dem har nogensinde givet sig til kende over for ham, når de har set ham.

Linda har altid været god til at få det bedste ud af alle situationer – for hende selv selvfølgelig. Lige fra hun var en lille pige forstod hun at udnytte fyrene på det lokale diskotek til at give hende drinks. I folkeskolen charmerede hun sin tysklærer og var kælen over for ham i fuld offentlighed, og senere forlangte hun en høj karakter, hvis ikke hun skulle sige til sin mor, at han havde raget på hende. Linda lærte i sine teenagerår, at det var nemt at afpresse folk, og det gik først galt for hende, da hun forsøgte at afpresse den meget ældre Grev Esben på Hald Hovedgård. Han grinte blot af hende og sagde, at hun bare kunne fortælle hvem som helst, han havde ordnet hende. Linda havde ikke oplevet sådan en reaktion før, og hun blev bange og stak af. Ni måneder senere fødte hun sønnen Toke, men fortalte ikke noget til greven, som hun var bange for.

Linda kan være frygtelig charmerende. Hun ser stadig godt ud, har langt lyst hår, store vuggende bryster og en ikke for stor – men stor nok – røv. Hun ligner



Dr. Michael Genscher er langt fra den skruppelløse videnskabsmand, som detektiverne måske tror, at han er

enhver skoledrengs våde drøm om vennens forførende mor.

Når Linda bliver afsløret i et af sine numre, viser hun sit sande jeg. Hun er en manipulerende og ubehagelig kvinde, der kun tænker på sig selv og dernæst på penge. Hendes hæse bløde stemme bliver med et forvandlet til en hæs lig vængen, og hendes søde tale bliver til forfærdelige og obskøne bandeord.

Linda får sin indtægt fra ProMedica. Hun har forlangt en erstatning på 100.000 euro for Toke fra ProMedica, som de ikke har tænkt sig at betale. De har ikke nogen erstatningspligt og desuden er det ikke dem, der har fået ham væk. Hun er meget interesseret i at få Toke tilbage ... ikke fordi, hun har følelser for ham, men fordi han er værdifuld for ProMedica, og de derfor betaler hende.

Rolle i scenariet

- Trækker detektiverne ind i sagen.
- Giver Aksel mulighed for at spejle sig i en person, der er endnu mere manipulerende og skruppelløs end ham selv.

Doktor Michael Genscher

Michael Genscher er tysker og forsker i genetiske sygdomme, mere specifikt med speciale i Downs Syndrom. Han er headhuntet til ProMedica for syv år siden som chef for afdelingen. Genscher er et familiemenneske, og han blev tiltrukket af muligheden for at bo i Hald Ege, som minder ham om den tyske landsbyidyl, han husker fra sin barndom.

Genscher er umiddelbart en sympatisk person. Han har ikke noget imod at hjælpe detektiverne, så længe de opfører sig høfligt og rimeligt. Beder de ham om hemmelige oplysninger, vil han høfligt afvise dem, med

mindre han har motiv for at gøre noget andet.

Genscher opdagede for et par år siden, at Toke er speciel, og han begyndte at lave forsøg på ham. Da han sendte de første forskningsresultater ind, blev afdelingens bevillinger fordoblet og en sikkerhedsansvarlig blev tilknyttet afdelingen.

Michael Genscher er frustreret over at Toke er forsvundet, men han har som sådan ikke noget i klemme. Det ødelægger nogle mulighed for ham, og han vil gøre rigtig meget for at få Toke tilbage, men hvis Toke skulle være fortabt, vil Genscher ikke miste noget af det han allerede har ... han vil blot miste nogle muligheder. Han vil ikke være parat til at begå ulovligheder, der kan få ham fyret eller værre for at få Toke tilbage.

Rolle i scenariet

- Michael Genscher trækker detektiverne dybere ind i scenariet ved at engagere detektiverne til at skaffe Toke tilbage til ProMedica og giver dem et åbenlyst økonomisk motiv. Han præsenterer dem også senere i scenariet for det etiske motiv ved at fortælle dem, at Toke kan hjælpe mange syge mennesker.
- Genscher vil fortælle Anne Christine, at stemmen i hendes hoved kan fjernes med terapi og medicin.

Sikkerhedsvagt Robert Jensen

Robert er sikkerhedsvagt hos ProMedica. Han er loyal over for ProMedica, og han har ikke arbejdet for andre virksomheder.

Robert tænker for det meste kun i sort-hvidt. Han er meget dårlig til at tænke kreativt og abstrakt, men er til gengæld god til at analysere situationer. Hans empati kan ligge på et meget lille sted, men han er rigtig god til at forstå regler.



Linda Hassing besidder stadig en hvis seksuel magnetisme, som hun bruger til at få sin vilje over for mænd



Sikkerhedsvagten Robert Jensen ser sin karriere ryge ud med badevandet, hvis Linda melder ham for voldtægt



Toke er en problematisk ung mongol, der har svært ved at styre sit temperament og sin styrke

Lige nu er Robert i alvorlige problemer. Han har dummet sig, og har ladet sig forføre af Linda Hassing. Hun forførte ham på hidsig vis, da han kom for at afhøre hende omkring Toke, og har siden gået i seng med hende to gange. Nu er hun begyndt at afpresse Robert, for at få sin erstatning for tabet af Toke.

Det gør Robert pirrelig og irriteret, men han forsøger at holde en venlig facade over for detektiverne. Han hader sig selv for at have bragt sig i en situation, hvor han kan presses, og han er klar over, at hvis det afsløres, bliver han, hvis ikke fyret, så i hvert fald aldrig overordnet sikkerhedsansvarlig i ProMedica. Han vil meget gerne afslutte sagen. Enten ved at sørge for, at Linda får sin erstatning på 100.000 euro eller finde Toke.

Rolle i scenariet

- Robert Jensen er den fordærvede side af ProMedica. Han er alt det, som detektiverne forventer at en stor medicinalvirksomhed er: Skånselsløs, målrettet og over loven.
- Giver Flemming mulighed for at genkende sig selv i Robert og blive væmmet. Robert kan presse Flemming længere væk fra PET og mod detektivbureauet.
- Er lettere utilregnelig og kan bruges på forskellige måder i scenariet. Se afsnittet om Løse ender.

Mongolen Toke Hassing

Resultatet af et møde mellem Linda og den meget ældre varulv på Hald Hovedgård. Toke var så heldig at komme til verden i en by, hvor der var et behandlingshjem for mongoler. Til gengæld var han så uheldig, at hans mor ikke nærer en eneste kærlig følelse for ham. Det forhindrer dog ikke

Toke i at elske sin mor vildt og voldsomt ... selv om kærligheden til hende oftest blusser op, når nogen hjælper ham til at huske hende. Hun har fortalt ham, at hun ikke har tid til at se ham så ofte, fordi hun har så travlt med at tjene penge, så han kan blive på anstalten, og at det er vigtigt, at han gør, som de siger, når nu mor bruger sit liv på at hjælpe ham. Et eller andet sted ved Toke måske godt, at det nok ikke er helt rigtigt, men han kan ikke lide at tænke på det.

Toke er halvt varulv. Det har givet ham hans fysiske fortrin. Men det gør ham også vild og ustyrlig i nætterne med fuldmåne. Toke er ved at blive voksen, og det er første gang, at han begynder en fysisk forvandling til varulv.

Rolle i scenariet

- Toke er omdrejningspunktet i scenariet.
- Toke optræder ikke aktivt som Toke i scenariet, men gennem de historier og beskrivelser detektiverne hører om Toke.
- Han giver Torben en klar fornemmelse af, at Torben har mistet noget, ved at vende sin familie og Hald Ege ryggen for så længe siden.

Vikingen Aske Thorleif

Ude i skoven i nærheden af Hald Sø ligger en bygning, der til forveksling ligner et lanthus fra vikingetiden. Det ligger ved siden af en gammel spejderhytte. Her bor en familie, der forsøger at leve i samhørighed med naturen efter gamle vikingetraditioner. Familiens overhovede er den store og imponerende Aske Thorleif.

Aske har valgt at slå sig ned i netop Hald Ege skov af samme grund, som han burde have holdt sig langt væk fra den. Skoven er inficeret af varulve, og der har derfor aldrig været tradition for at bruge skoven som udflugtsmål, og skoven er tilmed fredet, så der kommer ingen skovhuggere eller andre skovarbejdere. Det betyder at Aske og hans familie kan være i fred ... og fordi Askes hustru Sif har beskyttet deres bolig med gamle runer, holder Fenris' slægt – varulvene – sig fra dem.

Askes borgerlige navn er Arne Holmberg.

For otte år siden planlagde Arne en aktion mod biomedicinalvirksomhed BioSynth i Odense, hvor en sikkerhedsvagt omkom. Det gik op for Arne, at han ville blive dømt efter den skærpede terrorparagraf og sandsynligvis ville blive dømt til livstid. Det rystede ham og han stak af. Han turde ikke forlade landet, så han søgte mod Jylland og skovene, hvor han fandt en skov, som ingen brød sig om at være i.

Da Aske opdager at en medicinalvirksomhed har slået sig ned i nærheden, kan han ikke nære sig. Det er mange år siden, at han blev eftersøgt af politiet, og han er begyndt at føle sig sikker igen. Sammen med nogle andre asetro fra området omkring Viborg arrangerer han en 'happening' hvor de om natten bevæger sig ind på ProMedicas område. Her maler de nogle slagord med hvidt på de røde barakker og sætter ild til det planlagte Sankt Hans bål. Aktionen skræmmer mongolerne, der bor lige i nærheden af ProMedica, mere end den skræmmer ProMedica, og det er denne tumult, der gør, at Toke kan stikke af.

Den lokale skovrider, som er gode venner



Vikingen Aske er i virkeligheden den eftersøgte økoterrorist Arne Holmberg



Askes hustru Sif har lært sig selv vikingemagi - og den virker over for varulvene

med Greven på Hald, prøver at få Aske til at forsvinde. Aske er lidt bekymret for, at skovrideren vil involvere politiet, men det er hverken skovrideren eller greven interesseret. Greven ved godt, at Aske sandsynligvis har set ting og sager i skoven. Aske fandt Toke i skoven ved skumrings-tid, og han forsøgte at tage ham til sit hjem men Toke blev vild og kæmpede sig fri af Aske. Aske forsøgte at følge efter Toke, men han mistede ham i mørket.

Rolle i scenariet

- Aske fører detektiverne videre i retning mod Hald Hovedgård
- Aske giver Flemming mulighed for at vælge, om at han vil afsløre Askes hemmelige identitet (evt. over for skovrideren, hvilket kan give detektiverne fordele).
- Aske viser Torben det liv, som Torben egentlig gerne ville leve

Goden Sif

Sif hedder i virkeligheden Anne Sofie Højgaard. Som teenager blev hun involveret i liverollespil, og det førte hende over til vikingre-inactment, som igen førte hende videre til de asetro. Hun mødte Aske for han lavede aktionen mod BioSynth, og er 100 procent loyal.

Sif kan blote – altså udøve vikingemagi. Hun tror på det, men hun tror ikke på, at det virker direkte og praktisk. Hun tror på det, som en troende kristen tror, at bønner til gud virker. Rent faktisk virker Sifs magi meget effektivt mod ulvene, men det er der ikke nogen, der er klar over.

Der skal meget til, før at Sif vil gøre noget, som kunne tolkes som forræderi mod Aske. Hvis detektiverne bliver uvenner med Aske, bliver de sandsynligvis også uvenner med Sif. Kun hvis hun virkelig tror på, at hun kan redde Aske ved at gå om ryggen på ham, vil hun gøre det.

Rolle i scenariet

- Kan hjælpe detektiverne med magiske runer mod varulvene
- Vil fortælle Anne Christine, at den stemme hun hører, er en naturlig del af sig selv som hun bare skal lytte til.

Skovrideren Carl Bro

Carl Bro er ansat af det offentlige til at passe på Hald Ege Skov, men han arbejder i højere grad for Grev Esben, end han arbejder for staten. Han er en gammeldags og retskaffen mand, der hylder gamle dyder som loyalitet og ærlighed.

Rolle i scenariet

- Kan uforvarende komme til at forråde Grev Esben og fortælle detektiverne, at Toke er på Hald Hovedgård.
- Beslutter detektiverne sig for, at melde Aske Thorleif eller lukker de på anden vis af over for ham, kan Carl Bro rette mistanken mod Hald Hovedgård.

Grev Esben af Axelholm

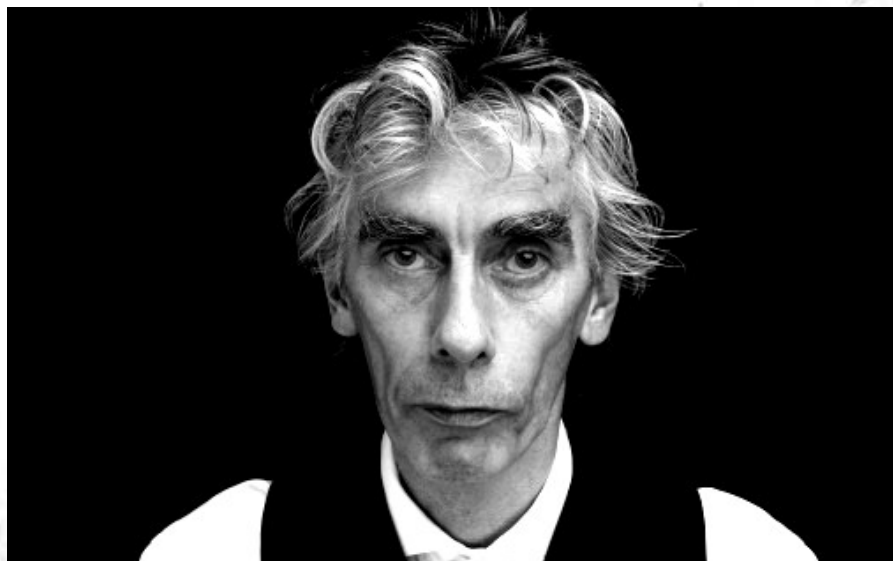
Grev Esben er lidt over to meter høj. Han har langt, gråt viltet hår og meget kraftige øjenbryn. Han ligner en velholdt mand i tresserne. Esben er en klog og intrigant mand og varulv. Han er opdraget til at holde familiehemmeligheden skjult for omverdenen. Han er en venlig mand, men hvis det kommer til at beskytte ham selv eller sin familie, er han parat til at gøre hvad som helst.

Grev Esben er høflig på den gammeldags måde. Han mister aldrig overblikket i en situation eller diskussion, og han hidser sig ikke op. Han er ikke for alvor bekymret over, at detektiverne er i Hald Ege og går rundt og stiller spørgsmål. Han ville foretrække, at de ikke var der.

Det eneste i Hald Ege som grev Esben frygter er ProMedica. Han er klar over, at hvis en virksomhed som ProMedica opdager hemmeligheden, så kunne de være en fjende, som de gammeldags varulve ikke kunne klare sig imod. Esben er forfærdet over, at ProMedica har udført forsøg på Toke. Han er vred på sig selv over, at han har haft en søn i Hald Ege i så mange år uden at vide det. Tanken om, hvad der kunne ske, hvis ProMedica indså, hvad de havde med at gøre er skræmmende. Derfor har Grev Esben ingen intentioner om at give Toke til detektiverne eller ProMedica. I yderste konsekvens vil han hellere slå Toke ihjel og lade detektiverne finde liget af drengen, end lade ham vende tilbage til ProMedica. Allerhelst vil han dog beholde Toke som et medlem af familien.

Rolle i scenariet

- Er detektivernes egentlige modstander.
- Stiller detektiverne i et dilemma om hvorvidt de skal lade Toke blive i sit nye hjem eller om de skal forsøge at få Toke tilbage til Hald Ege og ProMedica.



Grev Esben er en gammel og erfaren varulv, der har ledet slægten i 40 år



Scenerne er skrevet i en kronologisk rækkefølge, men det er ikke sikkert, at spillerne griber sagen an, i den beskrevne rækkefølge, og det betyder heller ikke det store. Denne del af scenariet består af fire hovedafsnit:

- 01: Detektiverne møder Linda Hassing i Hald Ege
- 02: Detektiverne taler med ProMedica og behandlingshjemmet i Hald Ege
- 03: Detektiverne i skoven, hvor de møder Aske Thorleif og Carl Bro
- 04: Detektiverne på besøg hos Grev Esben på Hald Hovedgård

Efter disse scener, er der beskrevet en række sandsynlige andre scener, og resten er op til improvisation.

Groft sagt kan man sige, at alle scener bygger op til, at detektiverne konfronterer Grev Esben på Hald Hovedgård, og hvor meget viden detektiverne har om, hvad der foregår, afhænger af disse scener.

Scene 01. Ankomst til Hald Ege

Detektiverne ankommer en dejlig sommereftermiddag til Hald Ege. Børnene leger i haverne, der spilles fodbold på plænerne og Weber-grillerne er ved at blive tændt op. Hald Ege ligner et billede af dansk vil-laidyl fra for verden gik af lave, og er en helt anden verden end det København detektiverne normalt færdes i. Rundt omkring på husene sidder der mange skilte, der advarer potentielle indbrudstve om moderne sikkerhedssystemer, elektriske hegn og lammende gas. Desuden har en del huse skilte, der viser, at de er med i det private vagtværn – Den Første Linje.

Bilerne i indkørslerne er nye og i den øvre

mellemklasse. Børnene cykler rundt på smarte mountainbikes med elektriske gear og gps-cykelcomputere.

Byen består af to dele. Mod vest for vejen, der skærer gennem byen, ligger den store barakby, hvor ProMedica og Fysiurgisk hospital holder til. Til vest ligger villaerne. Linda Hassing bor i et mindre etplanshus fra 70'erne. Haven er ikke nær så velholdt, som naboernes, og der holder en gammel Ford Focus fra 2002 i indkørslen. Linda Hassing byder detektiverne velkommen. Hendes hjem er usmageligt. Hun blander nye, dyre iLed-skærme med krystalstatuer og store amerikansk inspirerede lædermøbler, der slet ikke passer til en mindre dansk stue.

Det er længe siden, at hun har set Torben og Peter. Hun er ikke vant til at spille rollen som tante. Ofte er Linda den indladende og forførende type eller også er hun den svage blondine, som skal have hjælp. Hun vælger primært at køre på rollen som den sørgende mor, der er meget bekymret for sin mongolsøn – og hun spiller rollen godt. Hun er tapper, men alligevel svag. Hun byder detektiverne på kaffe, øl eller en dårlig og oversød portvin købt i et supermarked, og foreslår at de sætter sig ud i haven, hvor den svage summen fra elektriske græsslåmaskiner blandet sig med lyden af legene børn.

Linda er så naiv, at hun tror, at ProMedica har iscenesat Tokes forsvinden, se de slipper for at betale de 3.000 euro om måneden.

Hvad fortæller Linda:

- Hendes søn, Toke Hassing, forsvandt om natten for halvandet døgn siden fra behandlingshjemmet i Hald Ege. Politiet kan ikke finde ham. (Sandt)

- ProMedica har undersøgt ham i snart to år, men de holder meget hemmeligt, hvad de gør med ham og vil ikke fortælle hende noget. (Linda har aldrig spurgt).
- ProMedica har forhindret hende i at besøge ham. (Ikke sandt. Linda har kun sjældent ville besøge Toke).
- Hun frygter, at ProMedica er skyld i hendes søns forsvinden, og de har betalt politiet for ikke at blande sig (Hun tager fejl, men det er faktisk, hvad hun tror).
- Der var noget med et stort bål, den nat hvor Toke forsvandt. (Sandt, det var Aske, der lavede ballade og tændte Sankt Hans bålet)
- Hun vil betale bureauet 3.000 euro for at få Toke tilbage (Ikke sandt. Hun har ikke så mange penge).

Linda fortæller ikke

- At ProMedica har betalt hende 3.000 euro om måneden, i alt næsten 70.000 euro, for at få lov til at lave forsøg på Toke.
- At hun har forlangt en erstatning på 100.000 euro fra ProMedica for Toke
- At hun har talt med Robert Jensen fra ProMedica (og forført ham og afpresser ham).

Scenen åbner op for

- At kontakte ProMedica
- At kontakte Fysiurgisk Hospital

Linda og Aksel

Aksel kan fornemme, at Linda spiller en rolle. Han kan genkende sig selv i Linda. Giv evt. Aksel plotkortet, hvor der står lidt mere omkring hans opfattelse af Linda. Det er muligt for Aksel at afsløre Linda, men han vil nok få svært ved umiddelbart at overbevise de andre om, at hun er en løgner.



Scene 1.1. Besøg af ProMedica

Mens detektiverne sidder ude i haven og drikker kaffe, kommer en jakkesætsklædt mand ind i haven. Det er Robert Jensen fra ProMedica, ansvarlig for sikkerhed. Han ser noget overrasket ud, da han møder detektiverne. Han er kommet for at overtale Linda Hassing til at droppe erstatningskravet mod ProMedica på de 50.000 euro og vil tilbyde hende en erstatning på 5.000 euro kontant. Han vil også høre lidt mere om, hvad hun mente med, at 'gøre livet surt for ham'.

Robert tager situationen i stiv arm. Han lader som om, at han er kommet for at fortælle, at ProMedica stadig ikke ved noget. Detektiverne vil måske godt kunne fornemme, at der foregår et eller andet usagt mellem de to. Det er desuden også lidt spøjst, at en sikkerhedsansvarlig dukker op bare for at fortælle, at der ikke er noget at fortælle.

Scene 2. De Røde Barakker

Området med de Røde Barakker er næsten lige så stort som resten af byen, men det er ikke hele området, der bliver brugt til noget mere. Nogle af barakkerne ligger tomme hen. Der er ikke meget sikkerhed omkring hverken Fysiurgisk Hospital eller ProMedica. Ud af omkring 70 barakker i området, bliver ca. 15 af dem brugt af behandling-

shjemmet og 5 af dem bruges af ProMedica. Der er åben adgang til selve barakbyen, men de enkelte barakker er aflåste om natten, og for ProMedicas vedkommende er der avancerede låse og alarmsystemer. Når detektiverne ankommer til barakbyen, ser de en gruppe mongoler, der spiller amerikansk fodbold mod en gruppe unge drenge.

Detektiverne kan ikke vide det, men dommeren i kampen er ProMedicas leder i Hald Ege, Michael Genscher. Kampen er mod det lokale hold af konfirmander, der blev konfirmeret i foråret i den lokale kirke, men som stadig mødes og spiller mod mongolerne. Et par plejere og ansatte på ProMedica ser på. De fleste hepper på mongolerne, der spiller ganske forfærdeligt, men dog med en kampgejst og vilje, der er imponerende. Når det handler om at løbe frem med bolden, er mongolerne klart de bedste, men når det kommer til at kaste og gribe går det galt. Kampen er arrangeret i stor hast, fordi mongolerne var meget kede af, at deres Sankt Hans bål var brændt – noget de havde glædet sig til hele sommeren. (Det blev brændt under Aske Thorleifs aktion mod ProMedica).

Detektiverne har ikke noget problem med at komme i kontakt med behandlingshjemmets leder – Allan Karlsen – eller Michael Genscher. De er begge til stede,

og tager begge imod detektiverne og vil gerne hjælpe. Vedrørende oplysninger om, hvordan Toke var, er det mest logisk at tale med Allan Karlsen, da han har kendt ham i længst tid.

Formålet med fodboldkampen: Det er vigtigt at få etableret, at Toke havde et rigtig godt og givtigt liv på behandlingshjemmet, med gode venner og dygtigt personale.

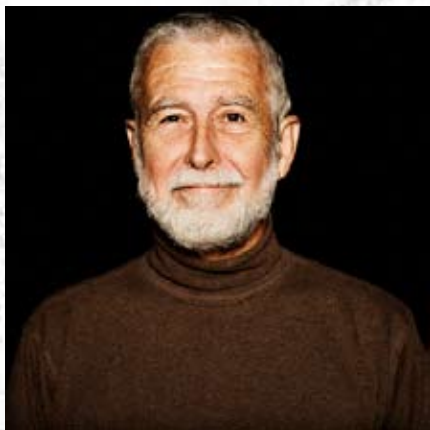
Scene 2.1. Allan Karlsen om Toke

Allan Karlsen er en sportslig herre sidst i 50'erne med gråt skæg. Han er muskuløs og solbrændt og næsten irriterende frisk. Allan har ingen hemmelige dagsordener over for detektiverne, og fortælle beredvilligt alt, hvad han ved. Allan er berørt og ulykkelig over Tokes forsvinden og kan fortælle:

- At Toke var en både meget stærk og meget vild mongol (Allan bruger selv ordet mongol). Han var altid låst inde om natten, fordi han kunne være farlig for sine omgivelser, når han blev vild.
- Det er ikke første gang, at Toke slipper væk. Han plejer at rende ind i skoven, og vende tilbage helt udmattet og snavset. En enkelt gang, havde han blod i ansigtet og på tøjet, men det var ikke hans eget blod. Men denne gang har de ikke set ham igen.
- Toke slap væk for to dage siden, da nogen om natten kastede rød maling på ProMedicas bygninger og tændte sankthansbålet. Plejeren, der passede på Toke, løb ud for at undersøge branden og startede samtidig brandalarmen, som åbnede alle låste døre, så mongolerne kan slippe ud. I forvirringen stak Toke af.
- Allan Karlsen har ingen anelse om, hvem der lavede ballade. Behandlingshjemmet har aldrig haft problemer med ballade før.
- Hvis de spørger ind til det, kan han fortælle dem, at Linda ikke har vist nogen interesse i Toke, siden han kom i behandlingshjemmets varetægt som fire-årig. Allan foragter Linda for, at hun ikke viser større interesse for sin søn, når hun bor 500 meter derfra.
- Han og andre plejere har været ude og lede i skoven, men har ikke fundet spor af Toke. Allan ved, at Toke tidligere har løbet så langt væk som ned til Hald Sø,



Mongolerne og konfirmandholdet har gang i en stor fodboldkamp, da detektiverne ankommer



Allan Karlsen har været leder af behandlingshjemmet mongoler med særlige problemer i al den tid, hvor Toke har boet der - og er næsten irriterende frisk

hvor nogle fiskere engang så ham en tidlig morgen.

- Han støtter den forskning som ProMedica laver, og plejerne kan altid overvåge de forsøg og tests som involverer mongolerne på stedet.

Scenen åbner op for:

- Evt. at tale med Linda igen, men ellers er formålet med Allan at give baggrundsinformation om Toke til detektiverne for at etablere motiv for at finde mongolen.

Allan Karlsen og Torben

Hvis Allan opdager, at Torben (og i mindre grad Peter) er i familie med Toke, ændrer han en smule karakter. Giv evt. Torben dramakortet, der fortæller ham, at han får dårlig samvittighed over aldrig at have besøgt Toke eller gjort noget, for at lære ham at kende. Du kan også vælge at lade Allan sige direkte til Torben, mens de andre detektiver er til stede, at det er sørgeligt for Torben (og implicit Toke), at han aldrig har lært Toke at kende ... og at det ikke er sikkert, at han nu nogensinde får chancen.

Scene 2.3. Michael Genscher

Michael Genscher taler dansk med tysk accent. Han er en ældre, men velplejet mand. Michael vil i første omgang forsøge at skjule, hvor stor værdi Toke har for ProMedica, da han ikke vil risikere, at detektiverne vil afpresse ProMedica med Toke, hvis de finder ham. Ellers er han meget ærlig og vil gerne hjælpe detektiverne med at finde Toke, men til forskel fra Allan Karlsen, så giver han ikke sine oplysninger fra sig med mindre, han bliver spurgt. Han foretrækker stadig, at det er Robert Jensen, der finder Toke.

Genschers kontor er simpelt og ligger i en af træbygningerne. Han har en sekretær og byder på kaffe eller mineralvand. Han byder detektiverne ind i en udestue, hvor der er udsigt til egeskoven. Han slukker

sin mobiltelefon, da han sætter sig med detektiverne.

Det er muligt, at detektiverne vil ankomme med en mistanke mod ProMedica og Genscher - især, hvis de taler med ham, før de taler med Allan Karlsen. Hvis de giver udtryk for denne mistanke - eller fortælle om Linda Hassings anklager - bliver han alvorlig, og forklarer omend noget modvilligt, at de bliver afpresset af Linda Hassing. Han viser dem et brev fra Linda, hvor hun kræver at få 100.000 euro, fordi de har fået Toke væk, med mindre hun skal gå til presen og fortælle, at de mishandlede ham.

Han kan fortælle at:

- ProMedica de seneste to år har udført eksperimenter på blandet andet Toke Hassing. Eksperimenterne har dels til formål at afhjælpe de symptomer Downs Syndrom giver og forlænge deres eller noget afkortede liv. Desuden forsker de også i, hvorfor Downs Syndrom opstår og om at man kan vende udviklingen i et foster. (Sandt)
- Der er investeret over 1 million euro i forskningen på Toke alene, så derfor vil de meget gerne have ham tilbage, da forskningen ellers kan være tabt, hvilket vil ødelægge en potentiel behandling af Downs Syndrom. (Falsk. Det er over halvdelen siden, at de har brugt Toke til at forske i Downs Syndrom. Toke bliver kun brugt til forskning i hans ekstraordinære immunforsvar. Det er de andre mongoler, der bruger forskning i Downs Syndrom).
- Toke er en flink fyr. De kan lide ham, så derfor håber de, at han kommer tilbage til sine venner og familie.
- Han har en vag mistanke mod nogle semi-militante vikinger, der bor ude i skoven. (Grev Esben har mødt Genscher, og fortalt om vikingerne og stillet dem i et dårligt lys. Han nævner ikke Grev Esben, og fortæller kun om mistanken, hvis direkte spurgt).

Genscher hyrer detektiverne

Hvis han får et positivt indtryk af detektiverne, vil han tilbyde at hyre dem til at finde Toke og vil betale 1.500 euro om

dagen inklusiv gratis ophold på Niels Bugges Kro, som ProMedica har et samarbejde med. Genscher har nemlig en god fornemmelse af, at hun vil forsøge at snyde detektiverne for deres betaling, og han har ingen interesse i, at de bare forlader Hald Ege igen, da Genscher ikke har den store tiltro til, at Robert Jensen formår at finde Toke. Desuden vil han give en findeløn 10.000 euro, hvis de finder Toke. Genscher kan ikke bare tilkalde en masse sikkerhedsfolk fra ProMedica uden at vække opsigt.

Større findeløn

Senere i scenariet vil Genscher måske forsøge at højne detektivernes engagement og motivation for at finde Toke ved at tilbyde flere penge og fortælle, at Toke er meget speciel. Se mere om dette i Løse ender.

Robert igen igen

Hvis det passer ind i scenen, dukker Robert Jensen igen op midt i det hele, og denne gang har han lidt sværere ved at skjule sin misfornøjelse over, at detektiverne er over det hele. Han har lige haft et meget ubehageligt møde med Linda, hvor hun åbenlyst truede ham med at melde ham for voldtægt. Hun har hans sæd fra deres møde.

Michael Genscher og Anne Christine

Hvis Anne Christine lader skinnene igenem, at hun er uligevægtig - især hvis hun hører sin indre stemme, mens mødet finder sted (dramakort) - kan Genscher opfange det. Han er læge med erfaring i psykiske lidelser, og der skal ikke meget til, før han fornemmer at Anne Christine har et problem af en art. Han kan hurtigt lave et par baggrundstjek, der viser, at Anne Christine har fået kortvarig psykiatrisk behandling, da hun var yngre, men at behandlingerne ikke har været ved. Hvis Michael Genscher har særlig interesse i at få en allieret blandt detektiverne, kan han tage kontakt til Anne Christine og tilbyde hende hjælp. Giv evt. Anne Christine dramakortet, hvor der står, at Michael Genscher måske vil kunne hjælpe hende.



Behandlingshjemmet og ProMedica ligger lige op til skoven

Afslutning på den indledende del af scenariet

Scenerne med Linda, Michael Genscher og evt. Allan Karlsen er de første fastlagte scener, og herfra bliver scenariet mere åbent, og det er også her, at der er en risiko for, at detektiverne kører fast og spillerne begynder at gå ud af deres roller, fordi de er i tvivl om, hvad de skal gøre (hvilket er det klassiske problem med investigation). De oplagte muligheder for detektiverne er:

- Gå ud i skoven og lede efter de vikinger, som Michael Genscher måske har nævnt eller spor efter Toke
- Tale med Robert Jensen for at høre, om han har nogle spor
- Konfrontere Linda med, at hendes kærlighed til Toke måske ikke er så overvældende
- Tage kontakt til skovrideren Carl Bro, hvis detektiverne altså selv bringer det på banen, at de skal have fat på nogen, som kender skoven.
- Tjekke ind på Niels Bugges Kro

Det vil passe fint ind i scenariets udvikling, hvis de bare beslutter sig for at tjekke ind på kroen. Du kan lokke dem til det, ved at fortælle dem, at der ikke er langt tid til at mørket falder på, og det øjeblik de bevæger sig ind i skoven, bliver det dobbelt så mørkt, fordi træerne lukker meget af lyset ude. På den anden side skal godt initiativ og gode ideer heller ikke bremses.



Egeskoven i Hald Ege er uden for stierne meget ufremkommelig



Detektiverne får tilbudt gratis ophold på Niels Bugges Kro, der ligger lige ned til Hald Sø

Den første nat i Hald Ege

Det er sandsynligt, at detektiverne overnatter på Niels Bugges kro i nærheden af Hald Ege. Det er en begivenhedsrig nat for varulvene i Hald Ege. Det er fuldmåne, hvilket betyder, at de udfører deres ritual ved Hald Ruin, hvor de dræber en pæn stor mængde får og æder dem. Derudover møder en af varulvene Toke, og tager ham med hjem på gården. En af detektiverne vågner i løbet af natten, vækket af høje hunde(ulve)hul ude fra skoven. Hvis detektiverne beslutter

sig for at undersøge dette nærmere midt om natten, står scenen beskrevet i afsnittet med de løse ender.

Toke bliver fundet af varulvene

Denne første nat, hvor spillpersonerne er i Hald Ege, er også den sidste nat, hvor Toke er varulv. Efter Toke har overfaldet Robert Jensen, bliver han fundet af varulvene fra Hald Hovedgård, og de tager ham med hjem.

Scene 3. Skoven

Toke Hassing er forsvundet i egeskoven, og det vil være naturligt, at de på et tidspunkt enten går ud i skoven eller tager kontakt til nogen, som kender skoven – det kunne evt. være skovrideren Carl Bro, som bor i et hus i selve skoven.

Mulige indgange til skoven:

- Møde gæster på kroen, som fortæller, at der ligger et frygteligt mishandlet rådyr inde i skoven. De virker ret chokerede over fundet. De kan vise præcist, hvor dyret ligger, for de noterede sig stedet på gps i deres telefon, da de tog billeder af det.
- Detektiverne kontakter skovrideren Carl Bro. De kan træffe ham på hans mobiltelefon, og han vil gerne mødes med dem ude i skoven.

Den gamle egeskov er fyldt med knudrede træer, små stier, væltede og rådnende egetræer og dyreliv, som man mere hører end ser. Egeskoven er ikke gæstfri. Det er svært at bevæge sig i skovbunden uden for stierne, men der er også en følelse af, at man nok godt kan gå en tur i skoven, men man skal ikke blive. Det er primært Torben og Peter, der har denne fornemmelse af skoven, og det skyldes, at de er vokset op i Hald Ege. På grund af varulvene har der altid floreret historier, om den uhyggelige skov. I hver generation er der nogle personer, som er forsvundet i skoven. Historierne går, at de er druknet i en mose, har brækket benet og er døde af kulde og længere tilbage i tiden hed det sig, at de var blevet taget af et vildsvin. Slægten af varulve på Hald Hovedgård har altid gjort deres for at puste til historierne, for at holde lokalbefolkningen væk fra skoven.

Overnatning i Hald Ege

Ca. 5 km fra Hald Ege, midt ude i skoven, ligger Niels Bugges Kro. Her kan detektiverne overnatte.



Området omkring Hald har været befolket siden vikingetiden

Scene 3.1 Døde dyr i skoven

Lidt væk fra en dyrest i skoven ligger et maltrakteret rådyr. Det er flået op, og der ligger lidt spredte involde rundt omkring. Ingen af detektiverne har forstand på den slags, men en jæger vil vurdere, at dyret er slået ihjel af en løve eller andet stort katte-dyr, som så efterfølgende har leget med rådyret og spist lidt af det. Mens de er ved at undersøge rådyret hører de to skud, som fører dem videre til næste scene.

Scene 3.2. Skud i skoven

OBS: Denne scene kan iværksættes hvis bare detektiverne er i nærheden af skoven, og kan derfor bruges til at få detektiverne tilbage på sporet, hvis de er i tvivl om, hvad de skal gøre.

OBS: Plotmæssigt er Aske Thorleif vigtig, fordi han har mødt Toke i skoven, og han kan pege detektiverne i retning af Hald Hovedgård, så pas på med at lukke af for kontakten til Aske i denne scene.

Inde fra skoven lyder to skud, og hvis detektiverne går i skuddenes retning, hører de inden så længe nogle højrøstede stemmer. Hvis de ikke selv har taget initiativ til at kontakte skovrideren Carl Bro, er det første gang, at de møder ham.

Lige i nærheden af en lille skovsø står en midaldrende klædt som jæger bevæbnet med en riffel, som han peger på en stor halvnøgen mand, der er bevæbnet med et sværd. Det er skovrideren Carl Bro og vikingen Aske Thorleif, som er stødt på hinanden. De to repræsenterer to forskellige indgange til skoven – den civiliserede og kontrollerende tilgang og den naturlige og holistiske tilgang. Det vil uden tvivl være den største fordel for detektiverne, hvis de allierer sig med Aske, da han og hans hustru Sif ved meget om skoven, noget om varulvene og faktisk besidder det eneste våben, som detektiverne vil kunne bruge i en form for konflikt med varulvene.

Aske er en stor mand, og som han står der med sværdet ligner han noget fra en

fantasyfilm. Han står i nærheden af den gammel stendysse, og i baggrunden står en nogen kvinde. Det er Sif, som var ved at bade i søen. Skovrideren kom for at bestikke Aske til at forlade Hald Ege på vegne af grev Esben fra Hald Hovedgård. Da han kom forbi Sif, der badede i søen, regnede han med, at Aske var i nærheden og ventede, men Aske er overbevist om, at Carl Bro lurede på sin kone.

Carl Bro er på ingen måde interesseret i at involvere

politiet. Han ser detektivernes opdukken som en måde på hurtigt at trække sig ud af det her, så han kan kontakte Aske på et tidspunkt, hvor han ikke er vred. Carl Bro vil forlade scenen, og ønsker ikke, at detektiverne følger efter ham lige nu.

Scene 3.3 Aske Thorleif

OBS: Plotmæssigt er Aske Thorleif vigtig, fordi han har mødt Toke i skoven, og han kan pege detektiverne i retning af Hald Hovedgård. På sigt kan han både blive en allieret og en modstander, men det er vigtigt, at detektiverne får talt med Aske inden de evt. lægger sig ud med ham. Aske Thorleif er en kompliceret mand, der lever efter nogle gamle dyder, der ikke er åbenlyse for detektiverne. Hvis detektiverne møder Aske ved søen sammen med Carl Bro, og de gør et godt indtryk, vil han tale lidt med dem, men hvis de ønsker at tale mere med ham, inviterer han dem hjem til sig om aftenen eller på et andet passende tidspunkt. I deres indledende snak vil Aske ikke fortælle andet, end at han har mødt

Toke i skoven, men at det ikke var noget godt møde. Han vil ikke sige andet uden for sit hjem.

Scene 3. 4 Hos de asetro

Aske Thorleif bor i skoven ved en gammel spejderhytte, som de har udvidet med en bygning, der ligner et moderne langhus. Der er et pilehegn om husene og inde i pilehegnet vokser forskellige blomstrende planter. Desuden er pilehegnet smykket med flere lerruner, som Sif har hængt op. Planterne og i særdeleshed runerne, beskytter mod ondskab – og i dette tilfælde specifikt varulvene. Det er gamle runer, som Sif har kopieret, og ved et tilfælde har hun ramt en af de få ting, som varulvene frygter. Varulvene er af Fenris' slægt, og de gamle nordiske runer beskytter derfor effektivt. For udenforstående ligner det bare runer, som kan købes i enhver okkult butik. Detektiverne er inviteret hjem til Aske og hans familie om aftenen. Kommer de uden våben og onde hensigter vil han være meget gæstfri. Så længe detektiverne er inde på hans grund – inden for hegnet – er de under hans beskyttelse.

Han kan fortælle at:

- Han mødte Toke for sidste nat, og forsøgte at tage ham med hjem til sig. Han var beskidt og vild, og på vejen hjem, da mørket faldt på, gik Toke fuldstændig amok og overfaldt Aske. (Aske kan fremvise en række heftige sår på brystet efter Tokes negle/kløer). Aske reddede livet, fordi han om halsen bærer en af Sifs runer, og da Toke flædede hans skjorte op kom runen til syne og Toke stak af.
- Aske fortæller det ikke, men han så Toke forvandle sig til halvt varulv, og det har rystet ham voldsomt. Han fortæller i stedet, at han faktisk var sikker på, at Toke



Broen over til Hald Ruin er nem at bevogte

ville slå ham ihjel med de bare næver, og han ville måske have haft held til det, hvis han ikke lige pludselig var stukket i et hyl og havde løbet sin vej.

- Der er 'noget' ude i skoven. Aske har indtil nu troet, at det bare var vildsvin, men han er blevet lidt mere bekymret. De har sommetider set nogle store dyr luske rundt ude i mørket, men de er aldrig kommet inden for deres hegn.
- Folkene nede på Hald Hovedgård er slet ikke så normale og økologiske, som de giver udtryk af. Aske har set hele familien i skoven om natten. Aske mener, at de laver ritualer nede ved den gamle Hald Ruin. Og de har forsøgt at tvinge Aske til at rejse væk.

Det farligste detektiverne kan gøre nu eller på et tidligere tidspunkt er af afsløre, at de ved, at han er Arne Holmberg. Det kan give dem alle kortene over for Aske, så de kan presse ham til at hjælpe dem så meget som muligt, men det kan også presse ham til at øve vold mod detektiverne. Under de fleste omstændigheder vil Aske og de andre forsvinde fra Hald Ege med det samme, hvis Aske ved, at han er afsløret, og de vil tage de allerfleste runer og våben med runer med sig.

Aske Thorleif og Flemming

Flemming genkender som den eneste af detektiverne vikingen Aske som den eftersøgte miljøterrorist Arne Holmberg, der for otte år siden planlagde en aktion mod en medicinalvirksomhed, der førte til en vagts død og stemplede Arne som terrorist med udsigt til livstid i fængsel. Men Aske gør også noget, som Flemming selv har haft lyst til – at trække sig ud i naturen og leve et simplere liv.

Aske Thorleif og Torben

Aske har gjort det, som Torben drømmer om. Meldt sig ud af samfundet og lever uden internet og daglige forpligtelser.



Tårnet på Hald Ruin er restaureret og bruges nu til varulveslægtens drabsritual, når det er fuldmåne

Scene 3.5 Venner med Carl Bro

Skovrideren Carl Bro er en systemets mand. Han repræsenterer det offentlige og er embedsmand. Han har myndighed over skoven, og man kan sige, at det er 'hans skov'. Carl Bro har et rigtig godt forhold til familien på Hald Hovedgård og han respekterer dem. Han ved intet om, at de er varulve eller noget i den stil. Grev Esben har bedt Carl Bro om at gøre, hvad han kan for at få Aske og de andre vikinger til at forlade Hald Ege og skoven, og det har bare forstærket Carl Bros modvilje mod vikingerne.

Carl Bro er som udgangspunkt forsigtigt indstillet over for detektiverne. De er fremmede, og han ved ikke rigtig, hvad de vil. Carl Bro er ret sikker på, at han i morges så den forsvundne mongol nede på Hald Hovedgård, men det er ikke noget, han bare sådan lige vil fortælle detektiverne, for han synes dybest set ikke, at det vedkommer dem.

Hvad kan Carl Bro fortælle:

- Han og greven så gerne, at Aske og hans vikinger forsvandt fra skoven, for de skræmmer folk.
- Hvis de fortæller Carl Bro, at Aske Thorleif er Arne Holmberg, bliver han så taknemmelig, at han fortæller detektiverne, at han mener, at han så en mongol nede på Hald Hovedgård.

OBS: Hvis detektiverne er ved at køre fast eller bare ikke egner sig til investigation, så lad Carl Bro fortælle dem, at han har set en mongol nede på Hald Hovedgård.

Scene 4. Hald Hovedgård og greveslægten

Det nuværende Hald Hovedgård er ikke det oprindelige Hald, som Nils Bugge etablerede i 1390. Det er en herregård fra midten af 1800-tallet, men den er stadig ganske imponerende. Kommer detektiverne derned i dagtimerne vil der være en del aktivitet på gården fra arbejdere, der arbejder med at pakke grøntsager, høste og så videre. Det virker både moderne og gammeldags på en og samme tid. For ca. 20 år siden forvandlede grev Esben Hald Hovedgård til et økologisk landbrug og begyndte at sælge de økologiske grøntsager direkte til forbrugerne i grøntsagskasser, og det blev en stor succes.

Detektiverne bliver venligt og professionelt modtaget, og det er ikke specielt svært at få grev Esben i tale. Torben og Peter kender ham udmærket, selv om det aldrig har talt med ham. Han har f.eks. ofte været på Hald Ege skole og holde foredrag om økologi og landbrug.

Grev Esben er udmærket klar over, at Toke repræsenterer en stor risiko for ham selv og hans familie, og han er slet ikke glad for, at detektiverne dukker op.

Uden mistanke

Dukker detektiverne op uden at have nogen konkret mistanke for at spørge, om de har set noget nede på gården eller i området, vil greven fortælle, at de ikke har set noget.



Skovrideren Carl Bro ved godt, at mongolen Toke er på Hald Hovedgård



Greven behandler detektiverne venligt og imødekommende, med mindre han har grund til andet. Udspurgt om forholdet til vikingerne fortæller greven ærligt, at han ikke bryder sig meget om Aske og helst så, at han flyttede væk. Hans argument for ikke at bryde sig om Aske er, at han flere gange har opført sig truende over for personalet på gården og har generet almindelige folk, der har gået ture i skoven.

Hvor kan detektiverne fatte mistanke?

- Aske fortæller dem, at Toke løb i retning af Hald Hovedgård
- Carl Bro kan, hvis detektiverne hjælper ham med at skaffe Aske af vejen, fortælle dem, at Toke er nede på Hald Hovedgård.
- Linda kan fortælle, at Grev Esben er far til Toke
- Er detektiverne kørt fast, kan Carl Bro opsøge detektiverne og fortælle dem, at han har set en mongol nede på Hald Hovedgård uvidende om, at han slet ikke hjælper greven.
- Flere af de ansatte på herregården har set Toke, og de har umiddelbart ingen grund til at lyve om det, hvis de bliver spurgt.

Med løs mistanke

Har detektiverne en mistanke om, at Toke kunne være på Hald Hovedgård, vil greven stadig være venlig og relativt imødekommende. Han vil forsøge at undgå direkte

løgne om, at Toke ikke er på gården, fordi han ikke bryder sig om at lyve. Hvis detektiverne ikke har håndgribelige beviser, men bare har hørt fra ansatte eller Carl Bro, at Toke er på stedet vil han benægte. Hvis de kører hårdt på, vil han til sidst bede dem om at forlade gården.

Med håndfaste beviser

Hvis detektiverne skulle have beviser på, at Toke opholder sig på herregården, indrømmer greven, at Toke er her. Han fortæller ham, at Linda for mange år siden forførte ham med det ene formål at afpresse penge af ham, og at Toke er hans søn. Han fortæller detektiverne, at han ikke var klar over, at han havde en søn, men at han straks genkendte ham, da han kom løbende til gården. Han fortæller, at han vil tage sig bedre af Toke end nogen anstalt eller noget medicinalfirma kan gøre.

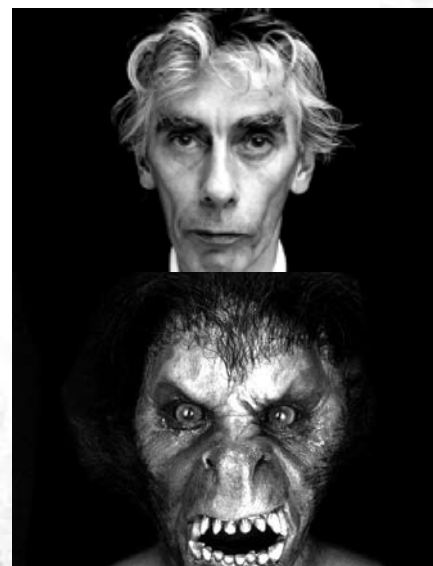
Hvad er håndfaste beviser?

- De kan fotografere eller filme Toke, hvis de overvåger gården eller området på en fornuftig måde.
- Hvis de har fra flere af de ansatte, at han er til stede, vil greven også betragte det som håndfast bevis.
- Måske tager de greven eller en af hans slægtninge på fersk gerning på Hald Hovedgårds område

Afslutning

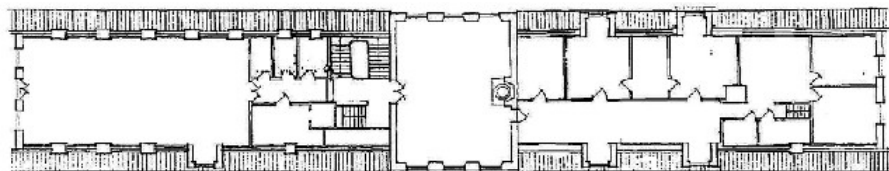
Der er flere mulige og meget forskellige afslutninger på scenariet, og de afhænger i høj grad af, hvordan detektiverne forholder sig til varulvene på Hald Hovedgård og om de ønsker at bringe Toke tilbage for enhver pris.

Disse mulige afslutninger er kun løst beskrevet, for der er som sagt mange måder, som detektiverne kan afslutte historien på. Hvis detektiverne på den ene eller anden måde lægger sig ud med varulvene så

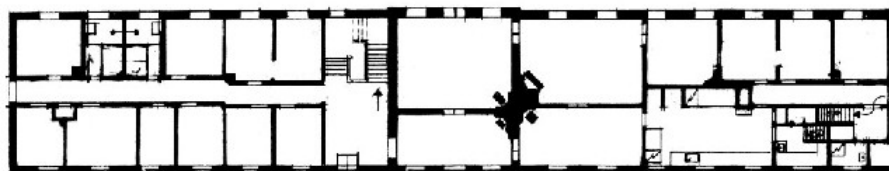




Første sal



Stueetagen



Oversigtskort over Hald Hovedgårds mange rum. I et af dem bor Toke

husk på, at det ikke er sjovt, hvis man som spiller opdager, at man ikke har en chance. Detektiverne har altid en chance - selv om den er meget lille, hvis de gør noget dumt så som at snige sig ind på Hald Hovedgård om natten.

Harmonisk afslutning

Hvis detektiverne bliver enige om, at det er bedst, at lade Toke være, hvor han er, så han hverken bliver udnyttet af Linda eller af ProMedica, tager greven dem ned til Hald Sø, hvor de ser en yngre mand (et af grevens andre børn) stå og fiske med Toke. Hvis Torben og Peter ønsker det, kan de godt komme ned og hilse på Toke og greven fortæller dem, at de altid er velkomne. Varulvene vinder, detektiverne vinder.

Blodigt klimaks

Kommer det dertil, at detektiverne ønsker at sætte hårdt mod hårdt forbereder varulvene sig på, at det aldrig kommer til at gå så vidt. Hvis varulvene vurderer, at detektiverne er til så stor fare, at de bliver nødt til at tage sig af dem her og nu, vil de slå detektiverne ihjel, når de forlader herregården. Hvis de ikke er blevet set af en masse personale, hvis det f.eks. er aften, vil varulvene tage detektiverne på stedet. Hårdt mod hårdt er ikke, hvis detektiverne vil gå til politiet eller lignende. Hårdt mod hårdt er, hvis varulvene fornemmer, at detektiverne vil pudse ProMedica på dem.

Varulvene er bange for ProMedica. Det er muligt, at det bliver umuligt for varulvene at slå alle fem detektiver ihjel på en og samme tid, og det er også meget risikabelt for dem at gøre det, da det vil tiltrække masser af opmærksomhed, at fem mennesker forsvinder, og det er kun i yderste konsekvens, at de vil gøre det. Evt. vil de nøjes med at tage den af detektiverne, som er den største trussel, og gøre det så åbenlyst over for de andre detektiver, at de bliver skræmt væk. Varulvene taber, detektiverne taber

Nervepirrende klimaks

Detektivernes eneste chance for at få Toke tilbage til civilisationen i et stykke er at kidnappe ham fra Hald Hovedgård. Det er et farligt foretagende, og hvis ikke detektiverne har opdaget, hvad beboerne på gården er, får de sig nok noget af en overraskelse. Deres bedste chance er at overraske varulvene midt på dagen, og simpelthen bortføre Toke og skynde sig derfra med hvinende dæk. Varulvene er ikke så vanvittige, at de vil forvandle sig ved dagslys og med masser af vidner. Og de vil heller ikke gå til politiet og gøre en sag ud af det. Til gengæld dømmer de Toke til et liv med medicinske forsøg, og måske dømmer de en tusinde år gammel slægt af måske verdens eneste varulve til undergang, hvis de afslører over for ProMedica, at der er flere af Tokes slags på Herregården. Varulvene taber
Detektiverne vinder

Skuffende klimaks

Hvis detektiverne gør det klart, at de vil forsøge at 'redde' Toke ved at involvere enten politiet eller ProMedica, vil varulvene skaffe sig af med Toke. Han vil blive fundet ude i skoven, død af et hjertestop. Varulvene ofrer ham for at bevare deres hemmelighed. Når detektiverne dukker op, måske sammen med politiet, vil Grev Esben indrømme, at Toke var på Hald Hovedgård i en kort tid, men at han stak af fra dem igen. Noget tid senere bliver en halvnøgen Toke fundet ude i skoven - død af et hjertestop. Linda sælger hans lig til ProMedica, men lige inden obduktionen forsvinder det fra Viborg Sygehus på mystisk vis. Varulvene vinder, detektiverne taber.



Måske bliver Toke fundet død ude i skoven ... men liget forsvinder fra sygehuset inden obduktionen



Denne del af scenariet handler i højere grad om stemning og spænding i scenariet, modsat de faste scener, som handler om selve plottet. De fleste af scenerne i denne del er tænkt som mulige scener, og scener som kan bruges til at skabe stemning med. Dermed ikke sagt, at de ikke kan være vigtige for spillernes opfattelse af plottet.

Udvikling i stemning

I Hald Ege

Indtil detektiverne bevæger sig ud i skoven, er stemningen rolig og 'investigation'-agtig. Der sker ikke så voldsomme ting, og det meste af handlingen består i, at detektiverne taler med forskellige personer på en relativt rolig måde. Scenerne 01 og 02 vil sandsynligvis foregå om eftermiddagen, hvor detektiverne ankommer. Under disse scener, er der ikke noget, der tyder på, at der foregår noget mere uhyggeligt, end at en mongol er stukket af og forsvundet i skoven. Så længe de holder sig til Hald Ege er stemningen i scenariet stille og rolig.

I Egeskoven

Når detektiverne bevæger sig ud i skoven, skal stemningen i scenariet ændre sig. Det uhyggelige og forudsigelige sniger sig ind på detektiverne. De føler sig iagttaget inde i skoven, og føler sig længere væk fra civilisationen, end de egentlig er. Lyde fortættes i den mørke egeskov. Det er svært at høre,

hvor råb kommer fra. Det hele ligner hinanden, og det er muligt at fare vild i et stykke skov, der ikke er mere end 500 meter gange 500 meter. Går man bare tre meter væk fra stien, kan man ikke se den mere.

Hvilken type scenarie

'Slægten' er skrevet til at være et spændingsscenario med gyserelementer, men det er muligt, at spillerne har svært ved at tage imod uhyggen i scenariet, fordi den ikke er så skrækkeligt åbenlys og 'in your face'. Uhyggen skulle gerne komme af, at scenariet starter forholdsvist realistisk og har realistiske karakterer, og at det uhyggelige kommer snigende.

Scenariet kan spilles med to typer af stemning og spændingsfokus:

- Investigation med fokus på detektivernes drama. Varulvedelen, mystikken og det overnaturlige nedjusteres. Beskrivelser af skoven holdes på det realistiske plan. Aske Thorleif er ikke så skræmt af det han så og så videre. Scenariet er ikke skrevet med dette for øje, men nogle spillere kan få ethvert tiltag til uhygge til at falde på jorden.
- Spænding (gyser) med fokus på drama mellem detektiverne og omgivelserne. Gør meget ud af, at skoven føles fremmed, og at detektiverne er uvelkomne. Skru op for mystikken, når scene 01 og 02 er overstået. Brug bipersonerne til at formidle visheden om, at noget er galt.

Brug af Robert Jensen

Robert Jensen er en slags joker i scenariet, som kan bruges på flere forskellige måder. Han deler detektivernes motiv med at finde Toke, men han har på ingen måde den samme omtanke eller finesse, som det kan forventes at detektiverne har i deres arbejde. Han kan for eksempel:

- Forsøge at skygge detektiverne, fordi han tror, at de kan føre ham til Toke.
- Blive mål for varulvene, fordi han regner ud, hvor Toke er og forsøger at presse greven til at aflevere ham, med det resultat, at varulvene slår ham ihjel. Roberts forsvinden kan være med til at øge usikkerheden. Lad evt. detektiverne finde nogle få rester af Robert i nærheden af Hald Hovedgård eller de asetro, hvor man kan forestille sig, at han har lusket rundt.
- Han kan forsøge at skille sig af med Linda Hassing, fordi hun afpresser ham.
- Han kan bruges til at konfrontere detektiverne med nogle af deres personlige problemer (f.eks. kan Michael Genscher have nævnt, at han skal være opmærksom på Anne Christine, fordi hun har nogle psykiske problemer) eller også har Linda måske fortalt Robert, at Torben blev en rigtig skidt knægt, da hans far døde og han solgte stoffer og alt sådan noget.

Scene: Ritualet på Hald Ruin

Den første nat, hvor detektiverne er i Hald Ege, er den nat, hvor varulvene laver deres

jagtritual nede ved Hald Ruinen. For femseks år siden var Hald Ruin en offentlig turistattraktion, men da kommunen fik økonomiske problemer, solgte de stedet til Grev Esben, som har lukket det af for offentligheden. Det er stadig muligt, at gå derind om dagen, og det er ikke bedre beskyttet, at hvis man vil ind og se det, så kan man skam snildt komme det, og hvis f.eks. skoleklasser beder om lov til at tage på ekskursion, så får de skam også lov til det.

Men en gang om måneden sørger familien på Hald Hovedgård for, at der ikke kommer uanmeldte gæster på Hald Ruin. De lukker porten, og posterer skjulte vagter (som ikke vækker opmærksomhed, men som fortæller uvedkommende, at de skal forsvinde). Selve Hald Ruin og det restaurerede tårn ligger på en ø ude i Hald Sø, hvor der kun er adgang over en bro, med mindre man svømmer dertil.

Varulvene bruger tårnet til at lave deres rituelle drab. Inde i tårnet er de væk fra nysgerrige øjne, og tårnet er nemmere at vaske rent for blod end jorden uden for.

Det er usandsynligt, at detektiverne skulle vælge uprovokeret at besøge Hald Ruin om natten, men overnatter de på Niels Bugges kro, vil en af detektiverne vågne i mørket, med et sæt og have en fornemmelse af, at der er nogen i rummet. Han eller hun har hørt varulvenes skrig langt væk nede fra ruinen. Holder vedkommende sig vågen, lyder der nogle umiskendelige ulvehyl. Skulle detektiverne blive meget nysgerrige og få lyst til at undersøge dette nærmere, så lad dem dukke op på ruinen efter ritualen er udført, men for al blodet er vasket af gulvet i tårnet. Lad dem bare lave en natlig og uhyggelig ekspedition til ruinen. Varulvene prøver i første omgang at skræmme dem væk med deres hyl, men fortsætter de, stikker ulvene af og efterlader Hald Ruin med blodspor efter dræbte dyr. Friske blodspor.

Det er ikke meningen, at detektiverne skal

have noget egentlig møde med varulvene eller komme i konflikt med dem, men hvis de er opso- gende, skal de få en kraftig fornemmelse af, at der foregår noget mystisk i Hald Ege. Kommer de så vidt, som til at undersøge Hald Ruin og opdage blodet, er det ikke noget, som kan tilskrives nogen egentlig forbrydelse. Politiet vil være ligeglad, og kon- fronterer de greven

med det, vil han gøre dem opmærksom på, at Hald Ruin er privat ejendom. Spørger man kroejeren eller andre lokale om ulvehylene, bliver det afvist med, at det er hunde, som jager fårene på marken. Det er i høj grad op til spillerne selv, om de vil udforske denne scene. Hvis de vælger bare at sove videre, er der stor sandsyn- lighed for, at gruppen af spillerne vil have svært ved at forholde sig til det over- naturlige, mystiske og uhyggelige. Hvis de derimod kaster sig ud i det, og er med på, at det er uhyggeligt at gå ud i natten, og de synes, at det er spændende, så kan du sikkert godt køre scenariet over i gyser- og spændingsgenren.

Scene: Genscher taler ud

Når Michael Genscher bliver overbevist om, at Robert Jensen ikke formår at skaffe Toke tilbage, tager han fat i detektiverne og beder om at mødes med dem. Det kan være hos ProMedica eller et andet sted, hvor det passer ind i stemningen. Genscher har besluttet sig for at lægge kortene lidt mere på bordet. Han har ikke noget at tabe.

Han fortæller dem, at Toke er meget speciel, og meget værdifuld for både ham personligt, for ProMedica og for menneskeheden ge- nerelt, da han måske bærer en genetisk hemmelighed til selvkurering af sygdomme og sår. Han vil tilbyde spil- personerne 100.000 euro for tilvejebringelse af Toke – og gør klart, at han ikke vil vide noget om, hvordan de skaffer ham tilbage. Denne dusør vil især have betyd- ning for Aksel, især hvis han kan få den vendt, så han får alle pengene selv.

Hvis detektiverne går



Parken på Hald Hovedgård rækker helt ned til søen, hvor man kan stå og fiske

Michael Genscher på klingen om, hvordan Toke er speciel, kvier han sig lidt, men fortæller:

- Toke har et hidtil uset immunforsvar over for sygdomme.
- Som noget helt fantastisk, har han evnen til at selvgenerere. Det vil sige, at hvis han mister det yderste af f.eks. en finger, vokser fingeren ud igen.
- Han har desuden en utrolig modstands- dygtighed over for sår, som ikke lader til at genere ham voldsomt, og som heler helt utroligt hurtigt.
- Linda har aldrig ville afsløre, hvem der er faren til Toke.

Scene: Linda på klingen

Det er meget muligt, at detektiverne vil gå Linda på klingen, især hvis de er blevet kontaktet af Genscher, og har hørt om Tokes evner. I starten vil hun benægte alt og forsøge at spille uskyldig og sige, at der var så mange mænd, da hun var yngre, men Anne Christine kan tydeligt fornemme, at hun lyver.

De skal gå virkeligt hårdt til hende, for hun vil afsløre det. Hårdere end humanister som Anne Christine og Torben slet ikke bryder sig om. De skal skræmme hende for alvor, for Linda er meget bange for greven. Hvis de til sidst får presset hende, vil hun bryde sammen og fortælle det ... og hun ikke bare lader som om, at hun bryder sam- men. De skal have hende derud, hvor hun rent faktisk bryder sammen. Og så fortæller hun, at det er den gamle greve på Hald Hovedgård som er far til Toke.

På det tidspunkt vil detektiverne nok kunne lægge to og to sammen, selv om de ikke nødvendigvis ved eller mistænker greven og hans familie for at være varulve. Hvis detektiverne ikke er så godt med på, hvad der foregår, kan dette være en god måde at rette opmærksomheden mod greven på.



Hald Ruin ligger på en afsides lille ø

Diskussion blandt detektiverne

Scenariet lægger op til nogle diskussioner blandt detektiverne, f.eks. om, de skal afsløre Aske Thorleif som den eftersøgte forbryder han er, eller lade ham leve sit liv. Opportunisten Aksel vil nok være stemt for at afsløre ham, mens outsideren Peter i høj grad kan identificere sig med Aske. Der er også lagt op til en diskussion om hvorvidt detektiverne skal handle ud fra økonomiske betragtninger (findeløn på Toke på 100.000 euro) eller om de skal gøre, hvad der kan tolkes, som værende bedst for Toke. Og hvad er bedst for Toke. At være blandt de venner og den familie, som han kender på behandlingshjemmet eller være blandt sin rigtige familie. Hvis detektiverne forstår, at Toke er varulv, er der slet ikke noget spørgsmål om, hvor han hører til, så bliver det bare et spørgsmål om penge. Derudover er der forskellige interne 'hemmeligheder' blandt detektiverne:

- Torben ved, at Flemming er PET-agent. Er det noget, han vil gøre noget ved?
- Flemming ved, at Aksel lyver om sin fortid hos politiet. Er det noget, han vil gøre noget ved?
- Aksel har egentlig tænkt sig at røvende detektiverne, hvis han får chancen? Får han chancen, og gør han noget ved det?
- Anne Christine har planer om at droppe detektivbureauet. Gør hun noget ved det?

Kamp mod varulvene

Det er aldrig sjovt, hvis man som spiller opdager, at man ikke har en chance i en kamp eller i andre situationer. Og selvfølgelig har detektiverne en chance, selv om de er oppe imod en mængde blodtørstige varulve. Deres største chance ligger i, at varulvene faktisk ikke har lyst til at slå dem ihjel. Deres anden chance ligger i, at du kan forsvare, at varulvene kan overraskes - især i dagslys. Denne gruppe af varulve har sjældent jaget mennesker og selv om de er rigtig farlige dyr, så har de faktisk ikke den store jagttræning.

Hvis det skulle komme til kamp, så er der nogle ting, som er værd at tænke på:

- Giv detektiverne tid til at stikke af, hvis de opdager, at de har med varulve at gøre i selve kampen. Hvis de så vælger IKKE at stikke af eller gøre noget andet smart, så har de fået en advarsel.
- Start med at slå en af detektiverne ihjel på en hurtig og voldsom måde. En varulv der jager sin klo ind i maven på en detektiv og trækker tarme og store dele af mavesækken med ud skulle måske gøre indtryk på de andre. Og giv så de andre detektiver en sidste chance for at stikke af. Hvis de ikke benytter sig af den, er det rimeligt nok, at de bliver slået.
- Lad varulvene tage midlertidig skade af pistolskud. En fortælle-mæssig regel er,

at du kan sænke farten på et udødeligt monster med en pistol, men du kan ikke slå det ihjel.

- Har detektiverne våben (håndvåben) som bærer Sifs runer, kan de gøre skade på varulvene ... men det er stadig usandsynligt, at de kan vinde over monstrene, for ingen af detektiverne er trænet i sværdkamp eller lignende.
- Hvis detektiverne har allieret sig med Aske og lokket ham med, så vil han være en værdig modstander til en varulv. Han har de rette våben, styrken og evnen til at bruge et sværd.

Hvor meget er rigtigt?

Jeg er opvokset i Hald Ege. Der var et meget stort behandlingshjem for mongoler i De Røde Barakker, som dog blev afviklet sidst i 1990'erne. Alle lokationer i scenariet er ganske virkelige. Fra Niels Bugges Kro over Hald Ruin til Hald Hovedgård. Alle billeder er fra egeskoven omkring Hald Ege.

Jeg har altid selv haft en meget stor respekt for egeskoven omkring Hald Ege, som er Danmarks ældste skov. Som dreng prøvede jeg at fare vild i skoven, og det brød jeg mig slet ikke om. Jeg har også prøvet at overnatte i skoven, og det gjorde jeg aldrig igen. Det var en skræmmende nat, hvor jeg fik hidset mig selv op til at være overbevist om, at der var noget, som overvejede at spise mig.

Og ja ... min far og min bror fik faktisk engang skræmt livet af sig nede ved Hald Ruin. Jeg var ikke selv med, men jeg husker historien.

Forfatteren om Slægten

Min idé med scenariet er at lave et oldskool investigation-scenarie. Stilen måtte gerne være som de investigation-scenarier jeg husker fra Call of Cthulhu-traditionen i midten af halvfemserne, bare uden det at skulle sidde det halve af natten og spille, fordi plottet var umuligt at regne ud, og man gik formålsløst rundt fra kirkegården til det forladte bibliotek i håbet om, at der skete noget, så scenariet rykkede videre. Det gode ved investigationscenarierne fra den tid var, at der var en god portion åbenhed, og man sjældent følte, at man blev trukket rundt ved næsen. Til gengæld var det den samme åbenhed, der gjorde, at man ofte sad fast i scenariet, fordi man ikke lige havde regnet ud, at det var gartneren, der havde det næste spor.

Slægten er samtidig et karakterdrevet scenarie, men det er ikke ment som et 'rundt scenarie', hvor historien er spilpersonernes historie. I teorien kunne scenariet godt spilles af en anden gruppe detektiver, selv om spilpersonerne har en skræddersyet motivation til scenariet og flere af scenerne er tænkt specifikt til netop de spilpersoner.

Oprindeligt troede jeg, at jeg bare kunne skrive mit gamle Fusions-scenarie af, men det holdt slet ikke. Det har været igennem en meget mere omfattende omskrivning, end jeg havde regnet med, og det er blevet et meget mere sammenhængende scenarie af det.



Udsigt til fangekælderen på Hald Ruin.

Dramakort oversigt

23

Kortene er tænkt som en inspiration og hjælp til dig som spilleder. En af de ting, som er svære i investigationrollespil er, få spillerne til at fastholde rollespillet mellem deres spilpersoner internt i gruppen. Der kan være en tilbøjelighed til, at spillerne går over i 'problemsolving-mode' og deri glemmer de, at de faktisk spiller en rolle, og begynder at løse problemet som dem selv. Kortene SKAL ikke bruges. Du kan bruge dem, hvis du tror, at de vil tilføje dit

spil noget positivt. Ideen med kortene er, at de fortæller en af detektiverne noget, som spilpersonen kunne have forestillet sig at tænke eller føle, hvis det var en virkelig person, men som det er meget sandsynligt at spilleren slet ikke tænker over, fordi der er så meget andet at tænke.

Praktisk

Kortene forudsiger forskellige scener, og det er ikke muligt, at alle kort er logiske eller

fornuftige at bruge. Hvis Flemming med det samme i scenariet afslører, at han er PET-agent, giver det ikke meget mening, at give et kort til Anne Christine om, at hun har en mistanke om det. Læs kortene på forhånd, og brug dem som det passer. Hvert kort opfordrer detektiven til at gøre en bestemt handling. Det er ikke et krav, men det må siges, at være dårligt rollespil, hvis en spiller ignorerer alle opfordringer, og ikke kompenserer med andet rollespil.

Torben

Du har aldrig besøgt Toke. Du har aldrig talt med Toke. Du ved ikke, om du kan lide ham. Han er din slægt, og han ved end ikke, at du eksisterer. Det fortryder du.
Handling: Spørg Peter, om han bærer nag til dig, over at der gik så mange år, før du mødte ham.

Din bror kigger på Anne Christine. Har han noget kørende med hende? Han har noget kørende med hende. Hun har ikke sagt noget.
Handling: Spørg Anne Christine, hvad der foregår mellem hende og din bror.

Det er som om, at skoven husker dig, og den prøver at fortælle dig, at du ikke er velkommen. Træerne griber ud efter dig, varmen er ulidelig, luften står stille. Lugten af råd!
Handling: Nas en cigaret af Aksel, og ryg den. Du har ikke røget i 12 år.

Flemming

Aksel opfører sig utilstadeligt. Han har ingen manerer, og han stiller bureauet og Torben i et dårligt lys.
Handling: Sig til Aksel, at han skal opføre sig professionelt, når I er sammen med klienter eller andre udenforstående.

Torben er frustreret, og får ikke nok opbakning. Han kæmper for sin sag, men det virker som om, han savner stykke:
Handling: Fortæl Torben, at han og bureauet altid kan stole på dig.

Anne Christine

Michael Genschker kigger på dig med et særligt gennemborende blik. "Han ved, hvad du tænker, han stemme har fortalt ham det," hører du din indre stemme sige. Det er flere dage siden, at den har været der. Og du tænker, at han kender din hemmelighed.

Handling: Kontakt Michael Genschker (evt. telefonisk) inden du sover og spørg, om han hører stemmer.

Peter opfører sig som den eneste af jer som om, at han virkelig føler sig hjemme i skoven.
Handling: Spørg Peter, om han legede meget i skoven som barn.

Torben opfører sig som om, at han er nervøs over at være i skoven. Du har været i flere skove med ham før, men sådan har han aldrig opført sig før.
"Han er bange for at fare vild," siger din stemme.
Handling: Prøv at berolige Torben uden at de andre opdager noget.

Aksel er en løgner. Alt hvad han siger og står for er løgn, men du har ikke opdaget det, fordi han har flirter med dig. Din trang til at blive bekræftet seksuelt, gjorde dig blind for hans løgne.
Handling: Konfronter Aksel med en af hans løgne.

Aksel

Linda tænder dig. Hun både lyver og manipulerer. Hun spiller dit spil. Du ved ikke, hvorfor hun lyver.
Handling: Flirt med Linda og læg op til noget, selv om du ikke mener det.

Aske har virkelig noget, han skal bevise. Du ved ikke helt, hvad det er, men det undrer dig, at han forsøger at leve isoleret.
Handling: Prøv ham af

Peter

Du har aldrig tænkt på Toke, som familie før, men det gør du nu.
Handling: Spørg Torben, om han havde noget med Toke at gøre, da han var yngre.

Du føler dig mere hjemme i skoven, end du har følt dig hjemme i noget sted i lang tid.
Handling: Tag noget af skoven med dig hjem og snak med Torben om skoven. Han er også vokset op i den.

Plotkort oversigt

Plotkortene spiller meget den samme rolle som dramakortene. Det er en hjælp til dig som spilleder til at drive plottet frem i grupper, som har svært ved at håndtere plottet eller fremelske finere finesser i grupper, hvor de har styr på at følge og

udvikle plottet. Igen er kortene ment som en frivillig hjælp, som enten kan uddybe eller være med til at komplicere plottet og historien.

Det er korrekt, at Torben ikke har nogen plotkort.

Flemming

Du genkender Aske, som den eftersøgte økoterrorist Arne Holmberg, der forsvandt for otte år siden efter drabet på en sikkerhedsvagt i et biomedicinalfirma.

Handling: Beslut om du vil fortælle Torben om din opdagelse, eller om du vil holde på den og bruge den, når det passer 'din sag' bedst, som en god manipulerende agent.

Peter

Genkender du Sif? Har du mødt hende engang for længe, længe siden. Måske i skolen? Spillede hun liverollespil?

Handling: Spørg Sif, om Sif er hendes rigtige navn.

Anne Christine

"Han kender vikingen. Han kender en hemmelighed om vikingen," siger din stemme.

Handling: Find ud af, hvem der ved noget om Aske, som ikke er blevet fortalt

"Der er noget helt galt ... der er noget helt galt ... der er ...," siger din indre stemme, da du står foran den gamle greve på Hald Hovedgård.

Handling: Pas på

Aksel

ProMedica har RØVmange penge. Michael Genscher lader som om, at det bare er en lille operation, men du kan mærke, at der står mere på spil.

Handling: Forsøg at få en eksklusiv-aftale med Michael Genscher, så det er DIG, der scorer en evt. findeløn ... eller sørg for, at pengene bliver sat ind på din konto.

Robert Jensen har kneppet Linda.

Handling: Find ud af, om du kan afpresse Robert for lidt håndører ... men diskret.



Kan bruges til at vise spillerne, at skoven ligger omkring hele byen



Fodboldkampen ved De Røde Barakker



Niels Bugges Kro, hvor detektiverne overnatter

FOTOS



Hald Ruin



Egeskoven



Hald Hovedgård



Hald Hovedgård



Tårnet ved Hald Ruin

FOTOS

27



Toke



Michael Genscher



Linda Hassing



Sif / Anne Sofie



Robert Jensen



Aske Thorleif / Arne Holmberg



Carl Bro