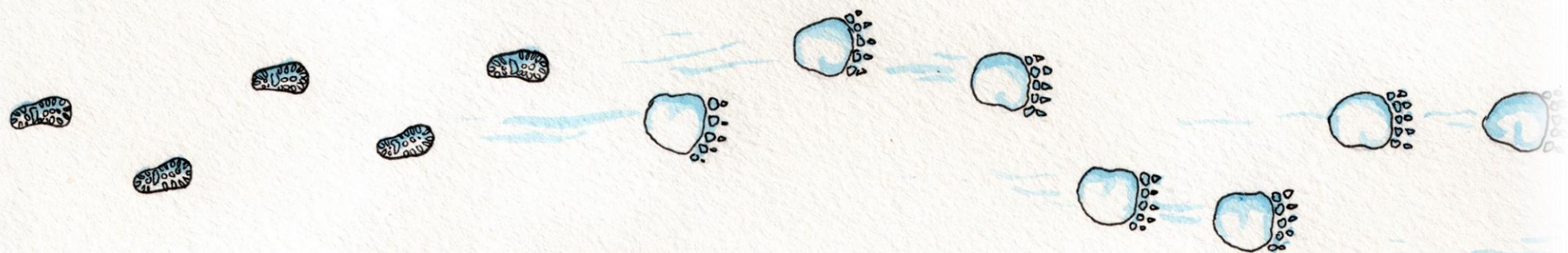




Qivittoq



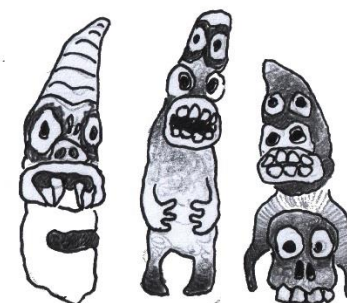
Fjeldgænger

et scenarie af René Toft

Qivittoq : Fjeldgænger

Indhold

Introduktion	3
Plot.....	4
Karakterer.....	5
Grønland	6
Magi	8
Virkemidler.....	9
Opstart	11
AKT 1: Hunden.....	14
AKT 2: De Døde.....	24
AKT 3: Søen	32
AKT 4: Isørken.....	40
Scenarieoversigt	45
Vitus	46
Kunnunguaq	46
Paneeraq	46
Madsen	46
Illustrationer.....	46



Qivittoq Fjeldgænger af René Toft
Scenariet er skrevet til Fastaval 2016

Illustrationer: Nora. www.fiverr.com/minotaure

Litteratur: Knud Rasmussens "Myter og sagn fra Grønland" udvalgt af Jørn Riel og artiklen "Tupilakken – den usynlig dræber og turistfiguren" af Rolf Gilberg.

Tak til: Mikkel Bækgaard, Ole Peder Giæver, Jesper Bisgaard, Simon Steen Hansen og Ann Kristine Eriksen

Tak til mine spilstestere: Sagad Al-serjawi, Mikkel Bækgaard, Silas Marius Meedom Nielsen og ukendt fjerde mand – undskyld jeg ikke fik fat i dit navn.

Introduktion

"En fjeldgænger var en person, som med vilje forlod det menneskelige fællesskab og gik i fjeldet, f.eks. på grund af skam, skyld, vrede eller fornærmelse. De gamle fortællinger rummer også beretninger om at blive fjeldgænger af tvang, fordi man f.eks. havde begået en forbrydelse."

Inger Anneberg, Kristeligt Dagblad

"Man forestillede sig, at fjeldgængere med tiden antog dyrelignende træk i form af stærkt udviklede sanser og overnaturlige evner; bl.a. troede man, at en qivittoq efter døden levede videre som spøgelse."

Gyldendals Den Store Danske



Der findes historier, du ryster ud af ærmet, og så findes der de historier, du gemmer i skuffen i årevis, bange for hvilket monster, det bliver til, hvis du tager mod til dig og rent faktisk får den skrevet. Qivittoq : Fjeldgænger er mit monster. Scenariet jeg har ville skrive i rigtig mange år. Min ode til Grønland og mit take på en helt bestemt grønlandsk fortælling.

Den grønlandske myte om fjeldgænger har altid fascineret mig. Historien om den ensomme udstødte med de magiske kræfter. Hævneren. Historien om skam og skyld i et barsk land allerede fyldt med overtro og myter.

Og hvilken overtro og hvilke myter. Kvinder der gifter sig med rejer. Babyer der æder deres forældre. Manden i månen der hævner sig ved at dræbe hele bygden. De døde der spiller bold med deres hoveder i nordlysets skær. Havets Moder der kalder dyrene til sig og gemmer dem i sit hår. Trolkvinden der skærer dine lunger ud og æder dem, hvis hun kan få dig til at le. Mænd der forvandler sig til isbjørne efter forgodtbefindende.

Fantastiske historier. Vilde. Skøre. Barske. Smukke.

Dette er min kærlighedserklæring til det Grønland, jeg elsker, og de fantastiske historier det rummer. Jeg håber, at jeg med dette scenarie kan give noget af den kærlighed og viden videre.

Så velkommen til Qivittoq : Fjeldgænger og tak fordi du har taget dig tid til at læse mit scenarie.

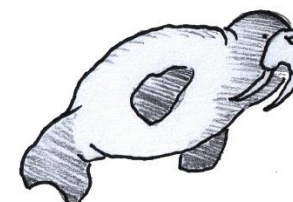
René Toft

Plot

Qivittoq : Fjeldgænger handler om fire personers jagt på en isbjørn, der er blevet set i fjorden nord for Jakobshavn. De følger sporene, men som scenariet skrider frem bliver det tydeligt at det ikke er en almindelig isbjørn, men derimod en qivittoq, en fjeldgænger, med magiske kræfter, der har transformeret sig om til en isbjørn.

Fjeldgænger er den ene spilkaracters bror, der af skyld og skam flygtede op i fjeldene efter drabet på deres moder. Des længere gruppen når på deres rejse, des mere smuldre virkeligheden og overgår til en mytisk realisme med talende dyr, månemænd, hjælpeånder, havets moder og i det hele taget en natur, der bliver en aktiv med og modspiller.

Qivittoq : Fjeldgænger er et scenarie om jagten på sin skæbne, sin tilgivelse og mulige forløsning, men først og fremmest et scenarie om jagten selv. For jagten er så voldsomt indgroet i den grønlandske kultur. Fangerne og dyrene og den evige kamp med og mod naturen og elementerne.





Karakterer



Spilkarakterer



Der er fire spillerkarakterer.



Kunnunguaq er en dygtig fanger og bror til fjeldgængerens Jerimias. Kunnunguaq vil gerne finde Jerimias og bede ham om at tilgive sig, da det var Kunnunguaqs dumhed, der for mange år siden startede Jerimias forfald.



Kunnunguaq betyder oversat Store Knud. Det kommer fra Kunuk=Knud og quaq=stor. Han bliver også blot kaldt Kunuk. Husk at K skal udtales som G og Q i dette tilfælde som K. Navnet udtales altså Gunnunguak eller Gunuk i den korte form.



Vitus er en ældre dansk herre og tidligere sømand og storvildtsjæger. Han har som barn fået at vide, at han skal dø i kamp mod den hvide bjørn og har derfor undgået isbjørne hele sit liv. Nu er han syg med kræft og har taget til Grønland for at tage kampen op mod sin skæbne. Kan han vinde over bjørnen, kan han vinde over kræften.



Paneeraq er kvindelig fanger. Som kvinde er det vigtigt for hende at hun altid hævder sig. Hun vil være bedre. Skarpere. Dygtigere end alle andre fangere. Hun vil for alt i verden ikke være sårbar eller svag. Hun foragter svaghed.



Paneeraq betyder lille datter og kommer fra Panik=datter og eraaq=lille. På grønlandsk udtales P som B, og Q i dette tilfælde som K. Paneeraq udtales derfor Baneerak.



Madsen er dansk og har lige mistet kone og barn. Han forsøger at finde mening med tilværelsen, men det er svært, og han tager med på jagten mest af alt fordi, han ikke magtede at sige nej.



Biroller



Der er nogle få biroller med i dette scenarie, men de vil kun optræde sparsomt.



Jerimias er Kunnunguaqs bror. Han har kun mødt modgang i sit liv og har nu valgt at blive fjeldgænger og gå i ud i naturen for aldrig at komme tilbage. Der har han fået magiske kræfter og kan nu lave sig om til en isbjørn.



Kaju er Jerimias hund. Han forlod den, da han gik i fjeldene. Den fulgte efter og har siden levet på sultegrænsen. Kaju betyder den brunlige.



Derudover har spilkaraktererne mulighed for at møde **Manden i Månen** og **Havets Moder**. De er begge kendte magiske karakterer fra den grønlandske mytologi.



Manden i Månen boede i et skur på månen, hvor han holdt øje med at eskimoerne i bygderne overholdt reglerne, herunder reglerne for sorg. Gjorde de ikke det, kom han ned og dræbte de skyldige og alle de stod i vejen.



Havets Moder passede på alle dyrene. Blev fangerne for grådige i deres fangst, kaldte hun alle dyrene til sig og så måtte fangerne råde bod på deres grådighed, før hun atter lod dyrene vandre.



Sidst men ikke mindst optræder der en ond ånd, en **tupilak**, men mere om det i afsnittet om magi.

Grønland

Fakta

Med sine lidt over 2 millioner km² er Grønland verdens største ø. Den er 2.670 km lang og 1.050 km bred. ¾ af denne landmasse er dækket af en kæmpe stor iskappe, indlandsisen, der gør at det kun er muligt at bo langs kysten. Der bor 56.000 mennesker på Grønland spredt ud i mange mindre byer og bygder. De fleste Grønlandske byer og bygder ligger på vestkysten fra ca. midten og ned.

Hovedstaden Nuuk har ca. 15.000 indbyggere. Den næststørste by Sisimiut har lidt over 5.000. Så byerne er ikke store størrelser sammenlignet med eksempelvis Danmark, og bygderne er endnu mindre. De kan blive helt ned til 30 til 60 indbyggere, fuldstændigt afsondret fra resten af verden.

Grønlands kystlinje strækker sig over 44.000 km. Der findes veje i byerne, men der er ingen veje mellem byerne. Al infrastruktur mellem byer bliver opretholdt af fly og helikopter trafik, samt skibstrafik.

Natur

Den grønlandske natur er vanvittig stor og voldsom. Barsk og ubarmhjertig. Smuk og ubeskrivelig. Det er klippe landskaber, bakker, fjelde og bjerge, spredt ud over et kæmpe kystareal. Dybe fjorde i en uendelighed.

Det er 6 måneders uafbrudt vinter og en sol der forsvinder når vinteren først banker på. Men der bliver aldrig helt mørkt. Månens genskær i sneen sørger for at der altid er lys. Det er også her man oftest kan se nordlyset danse i nattehimmelen. Der er snestorme, rimtåger, og minusgrader ned til 40 grader og det bare på vestkysten.

Sommeren er mild og her har vi så måneder, hvor solen aldrig forsvinder. Børn der leger uden for hele døgnet, og mørklægningsgardiner der aldrig virker godt nok. De fleste har en båd, og det er nu, den bliver brugt

flittigst. Hvalerne svømmer i fjorden og naturens tag-selv-bord bugner. Der er masser af fisk og sæler i havet, bær og urter i fjeldende og muslinger, der gemmer sig i tangklaser ved lavvande. Og snart er det tid til rensdyrjagt.

Scenariet er sat i september, hvor vi er gået fra sommer og nærmer os vinter. Solen står op om morgenen og går ned om aftenen. Det er også nu at vejret kan vende på en tallerken. Det ene øjeblik er det mildt og solrigt, det næste regnfuldt og blæsende, eller hvis man er ekstra heldig en lille snestorm for god ordens skyld.



Den Grønlandske ånd

Grønlands primære erhverv har i generationer været fanger. At være så afhængig af naturen for den blotte overlevelse har også gjort, at man har fået en kultur, der afspejler den afhængighed.

Grønlændere er af natur meget konfliktsky. Der bunder i fangersamfundene hvor man ikke havde råd til at have en konflikt med andre, hvis man en dag skulle fejle i sin egen jagt. Så var man afhængig af at naboen delte sit bytte. Man så igennem fingrene med andres fejl og selv om man var stærkt uenig, accepterede og tillod det. Man kunne ikke andet. Nogen gange gik det dog for vidt, og hvis mange nok var enige, kunne de udstøde den person, der var uønsket. Det gjorde man ved at holde op med at tale til personen. Man undgik konfrontationen, men konflikten var tydelig nok. Den udstødte havde nu ikke andet valg end at gå i fjeldene.



De manglende konflikter og den fåmælte tilgang til livets svære sider har, som jeg ser det, en slagside. Grønlændernes håndtering af skyld og skam og sorg kan virke meget voldsom set fra en ikke grønlanders side.



Selv mord er en naturlig udvej og næsten alment accepteret løsning på sine problemer. Mens jeg boede der oplevede jeg adskillige selvmord og selvmordsforsøg gjort af desperate unge helt ned til 11 års alderen. Eller mord i affekt, når først alkoholen løsner op for gamle konflikter og formørker sindet.



Det positive ved at bo i pagt med naturen er, at grønlanderne er et utroligt glad folkefærd. De kan altid finde en grund til at fejre en begivenhed. Det gøres oftest ved kaffemik, en slags åbent hus med masser af kage, kaffe og grønlandske specialiteter. Første skoledag? Kaffemik! Første jagtbytte? Kaffemik! Ny båd? Kaffemik! Man ved at livet er flygtigt og det skal fejres, mens man kan.



Både Kunnunguaq, Paneeraq og Madsen er alle ramte af denne måde at håndtere skyld, skam og konflikt på. Kunnunguaqs bror er blevet fjeldgænger. Paneeraq har som barn været udsat for voldtægt, som folk ikke gjorde noget ved. Madsens kone begik selvmord, da hun ikke kunne takle sin skyld og sorg i forbindelse med, at de mistede deres barn.



De har ikke skide meget at fejre.



Grønland 1985



Scenariet er sat i 1985. Tiden er valgt af to grunde:



1) fordi at spilkaraktererne ikke skal have muligheden for at hive teknologiske hjælpemidler op af tasken, når de begynder at møde modgang. De har ikke en GPS, de har et kort. De har ikke mobiltelefon eller en satellittelefon (satellittelefonen kommer først på markedet i slutningen af 80'erne), de har kun hinanden og de standard ting de har taget med fra starten af.



2) fordi det i 80'erne var alment accepteret at danskerne fyldte mere end de gør i dag. Der er en større stolthed over at være grønlander i dag og



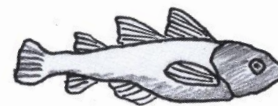
det er vigtigt, at der så vidt muligt kun skal tales grønlandsk som primær sprog. Men i 80'erne var skolen opdelt i danske klasser og grønlandske klasser. Der var plads til at være dansk, måske endda for meget plads. Men det er ikke det scenariet handler om. Scenariet er derimod sat i en tid, hvor en dansker godt kan tale dansk og grønlanderne som udgangspunkt ikke har noget imod det.

Grønland har på dette tidspunkt haft et Grønlandsk Hjemmestyre i seks år, og der bor og arbejder mange danskere, ikke mindst for de favorable grønlandske skatteregler. Specielt i de større byer er dansk ligeså brugt som grønlandsk og byer i Grønland bliver ofte omtalt ved deres danske navne; Godthåb (Nuuk), Sukkertoppen (Maniitsoq), Holsteinsborg (Sisimiut), Julianehåb (Qaqortoq), Jakobshavn (Ilulissat) og Sønder Strømfjord (Kangerlussuaq). Det vil ikke kunne lade sig gøre i dag uden at virke fornærmende.

Stort set alt handel gik igennem Den Kongelige Grønlandske Handel (KGH), der med statsmonopol egenhændigt bestemte hvilke varer der skulle hvor i landet, samt ejede både Grønlandsfly, postvæsenet m.fl.

Ud over det så var Grønland i 80'erne ikke meget anderledes end alle andre steder i 80'erne. Man var vild med Kim Larsen, Snap Shot, lokale helte som Rasmus Lüberth og G60 (opkaldt efter en forhadet dansk udviklingsplan for Grønland fra 50'erne) og der bliver danset electric boogie og break dance i gaderne.

Hvis spillerne ved en masse om 80'erne må de gerne flette det ind i diskussionerne, når det er passende, men det er på ingen måde forventet eller påkrævet.



Magi

Denne historie handler om det mytiske Grønland og derfor vil der være en del magi med i form af usynlige onde ånder, beskyttende amuletter og magiske remser.

Amuletter

Der er to typer beskyttende amuletter i den grønlandske mytologi.

Der er den specielt fremstillede amulet, velsignet af en åndemaner, der kan sys ind i tøjet eller være en halskæde eller lignende. Det kan være fødderne af en falk, der bliver syet ind i fangerens dragt for at gøre ham hurtigere, eller en kvinde halskæde med små poser af sod, fordi sod er stærkere end ild (den er tilbage når selv ilden går ud), og gør derfor personen stærkere.

Kunnunguaq har en amulet om halsen, han håber hjælper ham mod onde ånder.

En anden type amulet er de ting, der går i arv fra generation til generation. Jo ældre en ting er, des mere kraft har den. Det kan være en harpun, men kan i princippet også være en almindelig hverdagsting gået i arv.

Vitus har en gammel jagtkniv, der har gået i arv i generationer.

Præcis hvordan og om disse amuletter virker i praksis er op til dig som spiller. Bedøm situationen og gør hellere magien underspillet end balstyrisk.



Serratitter

En serratit er en magisk remser, der for en kort stund kan give sigeren ekstraordinære kræfter; løbe hurtigt, hoppe højt, flytte en kæmpe sten, trække vejret under vand længe etc. Serratitten er en remse, der kun kan bruges en gang. Derefter er den ubrugelig, og bliver derfor også kun brugt i yderste nødstilfælde. For at remsen skal virke, skal man mumle den lavt for sig selv to gange og derefter får man de magiske kræfter, der hører med.

En serratit er ofte gået i arv, overleveret fra generation til generation, som en personlig gave, når nu den tidligere ejermand alligevel ikke fik brug for den.

Paneeraq er i besiddelse af tre Serratitter, som hun har lært af sin far.

Tupilak

En tupilak (udtales dubilak) er en ond ånd frembragt med det ene formål, at sørge for at en anden person lider en pludselig og brutal død. Tupilakken har intet til fælles med den lille benfigur, man kan købe i alle souvenir butikker i alle afkroge af det grønlandske rige. Benfiguren er kort fortalt en forvansket gengivelse af, hvordan man oprindeligt mente tupilakker så ud. En "rigtig" tupilak er nemlig en usynlig ond ånd lavet af forskellige dyreknogler og skind og mos, samt et stykke af det udsete offer. Kun afsenderen og en åndemaneren kan se dyret. Dyret er en dræbermaskine, der som en varmesøgende missil går efter offeret. Kun hvis offeret er stærkt og modigt, kan han eller hun nå at få fat i tupilakken lige som det angriber (husk, den er usynlig), og i et snuptag vende den rundt. Lykkedes dette vil den nu gå efter sin afsender i stedet for. Den eneste måde afsenderen kan overleve er ved offentligt at vedkende sig, at man har lavet denne tupilak. Så forsvinder den og man kan nu stå til ansvar for sin afskyelige handling.

I denne historie er det Jerimias, der sender en tupilak efter Kunnunguaq, men det er Paneeraq ved, man kreerer en Tupilak, da hun har været med til at sende en efter en mand en gang.



Virkemidler

Der er en række forskellige virkemidler i dette scenarier, som jeg kort vil forsøge at beskrive.

Myter

Hvert akt i scenariet introduceres af en myte. Nogle forholder sig specifikt til handlingen, mens andre er til for stemningen. Det er meningen at de skal læses op af spilleder, før man fortsætter scenariet.

Musik

Dette scenarie er skrevet ud fra et ønske om at frembringe en hvis melankolsk, sårbar stemning frem og musik er et fantastisk virkemiddel til at understøtte stemning. Jeg har lavet en playliste på Spotify der rammer den stemning jeg havde tænkt mig scenariet kræver. Playlisten kan du finde ved at søge i Spotify på *Qivittoq*.

Jeg vil anbefale at man lytter til playlisten, mens man læser scenariet.

Billeder

Jeg har fået den talentfulde kunstner Nora til at illustrere fantastiske billeder til dette scenarier, og det vil være en skam ikke at bruge dem. De er i A4 format bagerst i scenariet.

Klip

Der bliver i scenariet skrevet flere steder *klip*. Det er selvfølgelig en anvisning til dig som spilleder, hvor jeg som forfatter anser det for det bedste sted at klippe en scene, men det er selvfølgelig op til din fornemmelse for scenen, om det så også er rigtigt. Mine anvisninger er guidelines, intet andet.

De Røde Sten (system)

At være på jagt i et barsk og kuperet terræn over en længere periode er voldsomt udmattende. For at afspejle dette for spillerne får de ved spilstart hver en håndfuld røde glas sten. Antallet af sten afspejler deres fysiske form. Alle starter med et forskelligt antal røde sten.

- Kunnunguaq får 10 sten.
- Paneeraq får 9 sten.
- Madsen får 8 sten.
- Vitus får 7 sten.

Stenene kan bruges på to måder.

- 1) **Spillerne kan bruge dem aktivt.** Hvis deres spilkarakter vil gøre noget der kræver en kraftanstrengelse, skal de aflevere en rød sten. Det kan være sprinte op af en fjeldside eller hoppe over en ekstra bred sprække i isen. Man kan aldrig bruge mere end to røde sten af gangen, hvilket indledningsvis gerne må frarådes spillerne, da de har en lang rejse foran dem. Man kan godt bruge sten for at redde andre, f.eks. bære dem, så de ikke behøver at bruge en sten.
- 2) **Spillederen kan tage sten fra spillerne** hvis han eller hun vurderer, de har lavet noget fysisk udmattende. Det kan være, de har vandret hele dagen og er godt trætte, så skal alle aflevere en sten eller to. Eller hvis en spilkarakter falder igennem isen til det iskolde vand, så ryger der to eller tre sten med det samme. Jo mere skade, des flere sten. Optimalt bliver det hen ad vejen spillerne, der selv fortæller, hvordan de har det, og hvor meget de mister. Det må gerne blive en dialog, men det er dog vigtigt at skære igennem som spilleder, hvis man har en spilgruppe, der ikke kan administrere den slags frihed.

Man kan få sten tilbage, når man sover, slapper af eller på anden vis får mulighed for at genvinde tabt energi. Det er helt op til spillederen, hvor mange røde sten de får efter et hvil. De kan dog aldrig få flere sten end det de startede med, og det er naturligvis meningen, at de bliver mere og



mere udmattede, som scenariet skrider frem.



Har man ingen røde sten tilbage, kan man ingenting. Man giver op. Man er ikke død, men man har intet mere at give af, og bliver nødt til at stoppe op og holde en lang pause med hjælp fra andre. Bliver man efterladt, er man overladt til naturens luner.



Konflikthåndtering

Som man kan læse i afsnittet om Grønland, så er grønlændere konfliktsky af natur. Man vil for alt i verden undgå en konflikt, hvis det kan lade sig gøre. I dette scenarie vil det også være målet. Der vil være masser af konflikter, men spillerne skal så langt muligt undgå direkte konfrontation. Der skal spilles mellem linjerne. Overbærende smil, stiltiende accept, spydige kommentarer og den kolde skulder. *Passive-aggressive* og en evigt vandren om den varme grød. Man taler om alt andet, end selve konflikten. Eller man taler med alle andre om konflikten, end dem den vedrører. Eller man tager en sjældent gang konfrontationen, men så snart man kan mærke en optrapning af konflikten, trækker man sig. Der skal jo være plads til alle og man vil jo så nødtigt blive uvenner.



I scenariet bliver forståelsen af konflikthåndteringen dog sat på prøve, da to i gruppen er danskere, og ikke bundet af samme konfliktskyhed.



Som scenariet skrider frem må spillerne gerne løsne op for deres håndtering af konflikt, men som udgangspunkt undgår de konfrontation.



I næste afsnit er der et par opstartsøvelser, så spillerne får en idé om, hvordan man skal håndtere konflikter i dette scenarie.



Opstart

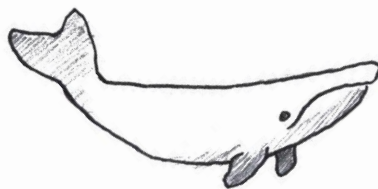
Før I går i gang med selve scenariet er der tre ting I skal have gjort:

- 1) Du skal videreformidle baggrundsinformation
- 2) I skal gennemføre øvelserne om de røde sten og konflikthåndtering
- 3) Du skal have uddelt rollerne

Baggrundsinformation

Som udgangspunkt er det vigtigt at du fortæller kort om scenariet før i går i gang. Derefter nogle fakta om Grønland, om naturen og den grønlandske ånd. Du skal også fortælle om systemet med de røde sten, samt konflikthåndtering.

Du skal ikke fortælle om magi, da det spillerne skal vide, står i deres karakterer.



Øvelser

Der er fem øvelser I skal igennem før I kan uddele roller. Fælles for scenerne er at fungere de ikke, tager man den blot en gang ting. Man må også gerne bytte roller, hvis virker bedre. Brug også øvelserne til at få en fornemmelse for spillerne, til når du skal uddele roller.

Øvelser i De Røde Sten 1

Udpeg to spillere. Giv dem hver 2 røde sten.

De er ombord i en lille jolle. Den ene har en riffel og ser en sæl. Der skal reageres hurtigt, hvis den skal skydes. Lad dem aflevere en rød sten og forklare deres handling.

Da de sejler hen for at hente sælen, vipper båden og den ene falder i vandet. Lad dem reagere, og lad dem fortælle dig hvor galt det går dem og hvor mange sten de mister efterfølgende.

Øvelser i De Røde Sten 2

Udpeg to spillere. Giv dem hver 2 røde sten.

De er begge på vej over indlandsisen, da isen giver efter. Lad dem reagere, aflevere sten og fortælle hvad der sker. Falder den ene eller begge i? Kommer de til skade? Hjælper den ene spiller den anden?

Øvelse i konflikthåndtering 1

Udpeg to spillere.

Den ene spiller nu en far, der har opdaget at hans 12 årige datter er blevet voldtaget af sin chefs 15 årige søn. Siger han noget risikere han at miste sit job.

Den anden spiller chefen. Han ved godt hvad der er sket.

Det er første gang de mødes siden hændelsen og de taler om vejret.

Igen er det vigtigt, at man tager scenen igen, hvis den ikke fungerer. Der skal øves konflikt med manglende konfrontation, det usagte og at snakke om alt andet.



Øvelse i konflikthåndtering 2

Udpeg to spillere.

Den ene spiller en far der lige har mistet sin søn i en vådeskudsulykke. Han er overbevist om, at det ikke var en ulykke.

Den anden spiller en 13 årige pige, der var skyld i ulykken. Det var ikke en ulykke.

De mødes nu til begravelsen.



Øvelse i Konflikthåndtering 3

Udpeg tre spillere.

Den ene spiller en dansker, der arbejder højt oppe i Kongelig Grønlands Handel. Han kommer til en bygd for at fortælle den lokale bestyrer, at han skal fyre en medarbejder. Nedsikringer, omstruktureringer, effektiviseringer.

Den anden spiller den lokale bestyrer, der bestemt ikke har lyst til at fyre sin medarbejder. Bliver medarbejderen fyret, så mister han eller hun alt, og bestyreren bliver meget upopulær i den lille bygd.

De er på bestyrerens kontor. Spil scenen.

Bagefter kommer den tredje spiller en, der spiller medarbejderen der skal fyres. Danskeren vil se bestyreren gøre det, før han tager afsted igen.

Spil scenen.



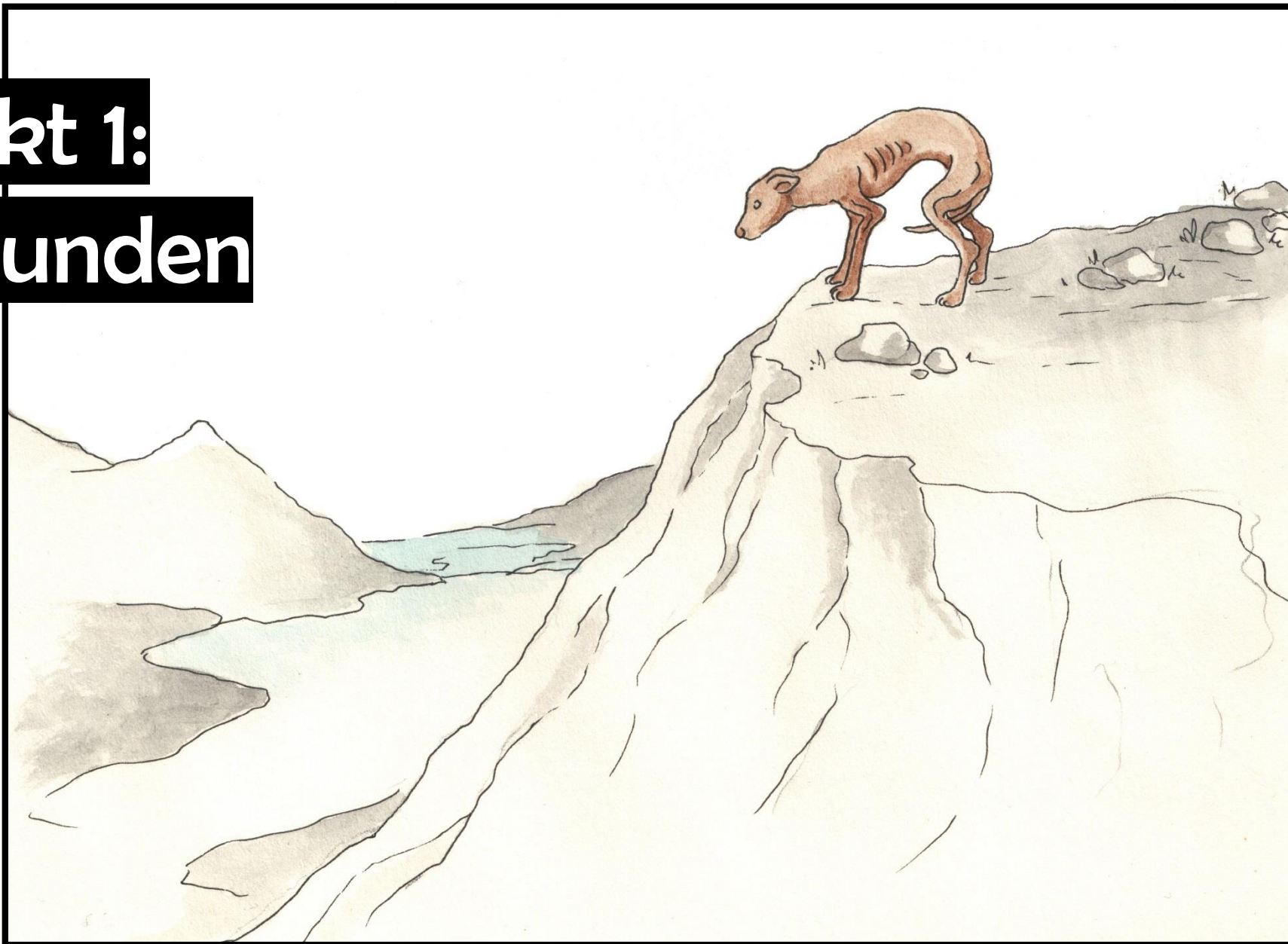
Rolleuddeling

Det er helt op til dig, hvordan du vil uddele rollerne, men du burde efter øvelserne have en idé om, hvor dine spilleres styrker og svagheder er.

Kort kan det siges at:

- Vitus er primus motor for ekspeditionen og skal holde dem til ilden og han har mange anekdoter fra sit lange liv som sømand og storvildtsjæger. Han skal spilles af en spiller der altid er god for en historie, men heller ikke har noget imod at spille en aldrende mand, der ikke altid kan følge med, selvom han gerne vil.
 - Paneeraq er den mest konfliktsøgende. Hun udfordrer de andre gang på gang, vil være bedre og foragter svaghed. Hendes spiller skal have et drive og kunne balancere på passive-aggressive knivens skarpe æg.
 - Madsen er nok den sværeste rolle, rent psykologisk. Der er en svær balance mellem det sårbare og sin evigt smilende facade. Han håndterer sin sorg helt utroligt dårligt, men det gør det heller ikke nemmere, at der er en hel del skyld involveret. Hans spiller skal kunne se det fede i at spille en absolut ødelagt karakter, hvor der bag den positive facade, gemmer sig mørke hemmeligheder.
 - Kunnunguaq er altid blevet sat på en piedestal, hyldet som den dygtige fanger. Og han er dygtig, ung og stærk. Og så er han skræmt fra vid og sans over, hvad der gemmer sig derude af ting man ikke kan forklare. Han er en mand tyngt af skyld og han ønsker om nogen tilgivelse af sin broder. Kunnunguaq er nok ikke den sværeste karakter at spille, men spilleren, der gør det, skal stadig kunne være både den dygtige soldat, men også en mand med hemmeligheder, der skal løsnes op for undervejs.
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 

Akt 1: Hunden



AKT 1: Hunden

I de små fanger samfund i Grønland var der ikke plads til konflikter. Man var voldsomt afhængig af hinanden og af at man delte hvad man fangede. Man så igennem fingre med folks fejl og mangler. Lige indtil man ikke kunne længere. Så vendte man dem ryggen.

En fjeldgænger, var en person, som med vilje forlod det menneskelige fællesskab og gik i fjeldet, f.eks. på grund af skam, skyld, vrede eller fornærmelse. De gamle fortællinger rummer også beretninger om at blive fjeldgænger af tvang, fordi man f.eks. havde begået en forbrydelse. Samfundet havde vendt dem ryggen.

Man forestillede sig, at fjeldgængere med tiden antog dyrelignende træk i form af stærkt udviklede sanser og overnaturlige evner. De kunne lave sig om til dyr, eller påkalde sig onde ånder og komme tilbage og hjemløse dem der gjorde dem ondt.

Resume

Den billedskønne tur op gennem fjorden bliver afbrudt, da hvalerne i fjorden kommer voldsomt tæt på båden. Gruppen kommer i land, men jagthytten, de skulle slappe af i, er raseret.

Kaju, Jerimias hund dukker op. De tager afsted i fjeldene, men det kuperede terræn er hårdt for Vitus.

Der er mulighed for rensdyrjagt undervejs.

Det bliver aften og teltlejren bliver slået op og de får spist. Nordlyset står højt på himlen og de drømmer urolige drømme.

Den hvide bjørn angriber.



Fjorden

I sejler gennem fjorden. Indad i Madsens båd. Den er stor, med kahyt til fire personer. I sejler væk fra det åbne hav og længere ind mod de høje bjerge. Det majestætiske Grønland tårner sig op på begge sider af fjorden. Den rå, upolerede og stort set urørte natur stiller sig til fuld skue, mens I langsomt sejler mod jeres destination, en jagthytte for enden i en af fjordens mange forgreninger.

I kender alle Grønland for godt til at lade jer narre af dens skønhed. For lige så smuk som den er, ligeså nådesløs og ubarmhjertig kan den være. I kender alle historien om Pavia, jeres tidligere KGH bestyrer, der først mistede sin søn i en jagtulykke og et år senere døde fordi han fik en stor isklump i hovedet. Sort uheld. Manden var på det forkerte sted på det forkerte tidspunkt.

I har fået selskab af tre pukkelhvaler, der boltre sig i vandet omkring jeres båd. Halerne fra disse kæmpestore dyr vipper op som i en langsom ballet og dykker ned for så at dukke op igen to minutter senere.

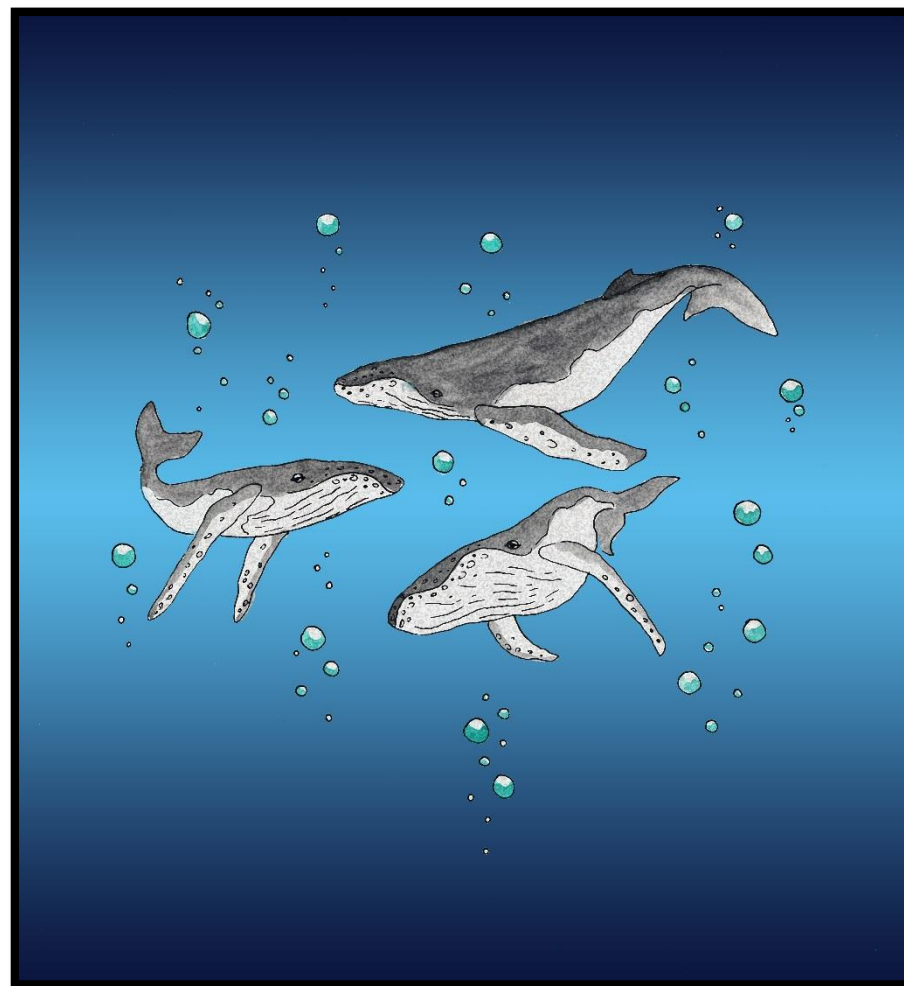
Lad spillerne reagere. Hvem kigger på hvaler? Hvem styrer båden? Hvem er ligeglad og sidder måske i kahytten og lægger kabale?

En af hvalerne kommer ret tæt på. Vandet fra halen dynger ind over bådens dæk. Hvem bliver våd og hvordan reagere de? Griner de?

Den næste hval kommer endnu tættere på, og får båden til at give et ordentligt ryk til styrbord, da den plasker halen ned, lidt hurtigere end før.

Lad spillerne reagere. Tage deres foranstaltninger. Hvalerne bliver ved med at blive nærgående, men det er ikke konstant og hele tiden. De dukker op med minutters mellemrum, så der er tid til at reagere. Men situationen alvor skal være til at føle på. Hvalerne kan kæntre båden uden problemer, hvis det var det de ville. Det virker dog mere som om at de vil stoppe båden. Få den til at vende om. Advare dem. Gøre dem klar, hvis de alligevel vælger at sejle videre (hvilket selvfølgelig er meningen).

Hvalerne vil på intet tidspunkt kæntre båden, men de må gerne være tæt på, som kæmper i en sandkasse, der ikke kender deres egen styrke.



Jagthytten

Det er eftermiddag.

Gruppen ankommer ligesom højvandet er på sit højeste. I kaster anker både for og bag og sejler til lands i den lille gummibåd. I tager turen tre gange for at få alt udstyret med. Fire store rygsække, pakket med tøj, telt, mad. Rifler, en til hver. I har sørget for at have forskellige kaliber med. Madsen har den mindste kaliber, så I kan skyde en rype eller hare uden at blæse hele dyret i tusind stykker. Kunnunguaq og Paneeraq en mellem kaliber, god til rensdyr eller større dyr, hvis man rammer præcist nok. Sidst har Vitus den store kaliber. Til moskusoksen. Eller isbjørnen.

I ved der ligger en jagthytte kun 200 meter væk.

En jagthytte er en lille spartansk hytte, en familie eller fanger kan have et stykke oppe af en fjord. Udover rekreative formål, kan den også bruges som mellemstation for en jagt i området. Hytter i Grønland er som regel ulåste, da det skal være muligt at søge tilflugt, hvis man bliver fanget af dårligt vejr.

Hytten er en slidt blå kasse, med et fladt tag og trædør og to vinduer. Døren står åben. På taget sidder der tre ravne og kigger i jeres retning.

Kommer gruppen tættere kan de se, at hytten er blevet raseret. Det er som om nogen har gået grassat og smadret alt inventaret i den lille hytte. Der ligger smadrede kopper og tallerkner, iturevne madrasser og tæpper og overalt på gulvet ligger der knust spaghetti og kaffegrums.

Ravnene holder øje med karaktererne.

Spillerne kan vælge at blive eller gå videre i rask trav. Det kan være, de har brug for en pause efter en hård tur herind. Det kan være, de bestemmer sig for at undersøge skaderne på hytten. Skaderne er omfattende og der er ikke meget helt inventar tilbage.

Det er ikke meningen spillerne skal bruge en masse tid på at *investigate* hytten. Det er ikke vigtigt, hvem der has smadret hytten. Den er smadret.

Drengestreger. Hærværk. Det vil ikke være første gang.

De tre ravne bliver siddende så længe gruppen bliver hængende. De observere i stilhed, alt hvad gruppen foretager sig. Hvis spillerne forsøger at jage dem væk, så lægger den ene ravn hovedet på skrå, som om den vil fortælle noget. Den strækker hals og et *kra kra* runger hult i fjeldene. Den lavet et hurtigt ryk med hovedet op mod fjeldene bag ved, letter og de to andre ravne følger med.

Hvis de skyder på dem vil de også forsøge at flyve væk (men kan skydes som alle andre dyr).



Bestemmer spillerne sig for at blive og overnatte, så spring scenen **Fjeldet** og **Rensdyr** over. I stedet skal I tage scenen **Hunden** og så gå direkte til **Nordlys**. Sker dette så giv dem mulighed for at opleve **Rensdyr** scenen i Akt 2, kort før de ankommer til de slagtede dyr.

Vælger de at tage afsted, så gå til **Hunden**.



Hunden

På toppen af fjeldet ved hytten står en hund. Den en udmagret på grænsen til det hysteriske. Ribbene står skarpt mod dens udsultede krop. Den står og kigger på jer. Den kender Kunnunguaq. Det er Jerimias hund, Kaju. Den hund der fulgte efter Jerimias, da han forsvandt, som ingen har set siden.



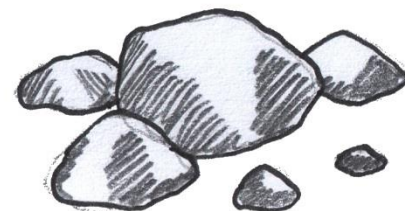
Spillerne kan give den mad og vand og den vil blive hos dem. De kan skræmme den væk og den vil stikke af, men hele tiden holde sig i nærheden af dem. Tæt nok til at holde øje med dem, og ikke tæt nok til at blive slået på.



Beholder de den, slubrer den gladeligt alt mad i sig, som spillerne giver den, men får den for meget kaster den det hele op igen. Den har ikke fået føde i ugevis og dens mave kan slet ikke klare det. Den kaster op på den nærmeste spilkarakter.



Selvom spillerne ikke tager Kaju til sig med det samme, kan de altid vælge at gøre det senere. Giver de den mad, er han deres. Kaju kan hjælpe dem på forskellige tidspunkter. Mærke farerne før de sker og advare gruppen, splitsekundet før faren sker. Men det må godt koste den livet.



Fjeldet

Nu begynder jagten. Men som enhver anden jagt, skal man have færten af sit bytte. Gruppen har ikke andet valg end at traske afsted i blinde til at starte med og håbe på at støde på isbjørnens spor, som de kommer frem.

Afsted med dem.

Beskriv landskabet. De kuperede terræn i sort, grå og grønne nuancer. Det er september og fjeldet er som stenbølger ind over land så langt øjet rækker. Længere inde kan I se bjergene. Og mellem dem og bag dem isen. Den evigt hvide, evigt frosne indlandsis.

Beskriv for dem hvordan tiden flyver, mens I trasker afsted ind over fjeldene. Op af bakke og ned i dal.

Der er skyfrit stadigvæk, men der er en uro i luften. En sitren. Som om noget er på vej.

Fortæl Vitus at han er træt og har brug for et hvil. De har nu gået i to timer uden stop. De andre er ikke specielt trætte. Måske irriterer det nogen at de allerede skal stoppe nu. Vurder om Vitus skal miste en eller flere røde sten, alt efter om der bliver holdt hvil og hvor længe.

Til en af de andre tre spillere, skal du nu sige: En ravn lander ved siden af dig på en sten. Den drejer hovedet på skrå og kigger på dig. Ser på dig som om den ved alt. Alle dine hemmeligheder. Dine dybeste, mørkeste hemmeligheder. Den kigger på dig, og det er som om den siger til dig: *Jeg ved hvad du gjorde*. Den spreder sine vinger og flyver væk.

De må reagere, som de vil. Men det er kun den enkelte spillers karakter der har overhørt ravnen. Han eller hun må fortælle det, holde det for sig selv, forsøge at skyde fuglen.

Undervejs ser I et enligt rensdyr. Vælger en eller flere af jage det, så gå til afsnittet **Rensdyret**.

Resten af dagen går med rejse gennem fjeldet. Altid fulgt lidt på afstand af en ravn, som stille sejler et sted på den skyfri himmel.

Kaju er ved enten et stykke fremme (hvis de skræmte den) eller er trofast ved deres side (hvis de gav den mad).

I finder læ i en dal hen ad aften. Solen er så småt ved at gå ned.



Rensdyr

I kommer over en bakketop, da Paneeraq eller Kunnunguaqs fanger instinkter sitrer. Nede i dalen godt 300 meter nede står et enligt rensdyr. Det er en han, godt tre år, med et fint gevir. Ikke prangende som de ældre hanner, men stadigt flot.

Skal dyret dræbes, skal man tættere på. Der skal sniges ned af fjeldsiden. Koncentration. Disciplin. Stilhed. Tålmodighed. Og enighed. Er der tid til at skyde et rensdyr og hvorfor skal det skydes? Gruppen har både tørret mad og dåsemad med på turen. Men man skal da heller ikke fornægte smagen af frisk rensdyrkød stegt over bålet eller primusbrænderen, som det er i dette tilfælde.

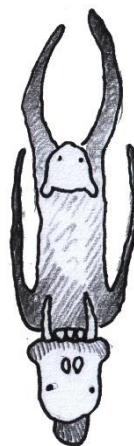
Lad dem bruge en rød sten på selve turen ned af fjeldet. Beskriv turen. Nedad fjeldet. På hug, forover bøjet, kravlende, hoppende. Altid på vagt. Sig til dem når de har fundet positionen. Ligger de? Står de? Knæler de? Hvor rammer de? Hvad sker der? Går det ned med det samme, eller er det skamskudt og humper afsted? Hvilken lyd laver det? Skriger det gennem marv og ben eller er det helt stille?

Når de kommer hen til dyret, ligger det helt stille. Pludselig vender hovedet sig og kigger på dem og siger *Hun holder øje med jer*, og begynder at bræge højt og inderligt som et skamskudt dyr. Det holder ikke op før det bliver skudt endnu engang gennem hovedet. Det må gerne blive en brutal scene. Rensdyret der ligger med den fuldkomne panik i øjnene, skrigende ad lungernes fulde kræft og som bare ikke vil dø.

Får gruppen dræbt rensdyret, kan de efterlade det eller sætte tænderne i det. Det burde i hvert fald lige få dem til i det mindste at tænke sig om.

I sprætter maven op, skynder jer at skære spiserør og mavesæk ud i et stykke, så det ikke går i kødet. Indvoldene hiver i ud og smæsker jer på den friske lever. Kaju nyder de varme lunser af kød den enten får eller snyder sig til.

I skærer det kød fra, I gider bære på, og efterlader resten til de andre dyr. Der er meget, der går til spilde.



Nordlys

Jeres telte er slået op og primussen er slukket. Alt efter hvilken mad de har fået er brugte kræfter kommet tilbage. Dagens begivenheder kan nu diskuteres og morgendagens udfordringer berøres. Hvis ingen tager teten, så lad Vitus åbne debatten. Han er trods alt lederen af denne lille ekspedition.

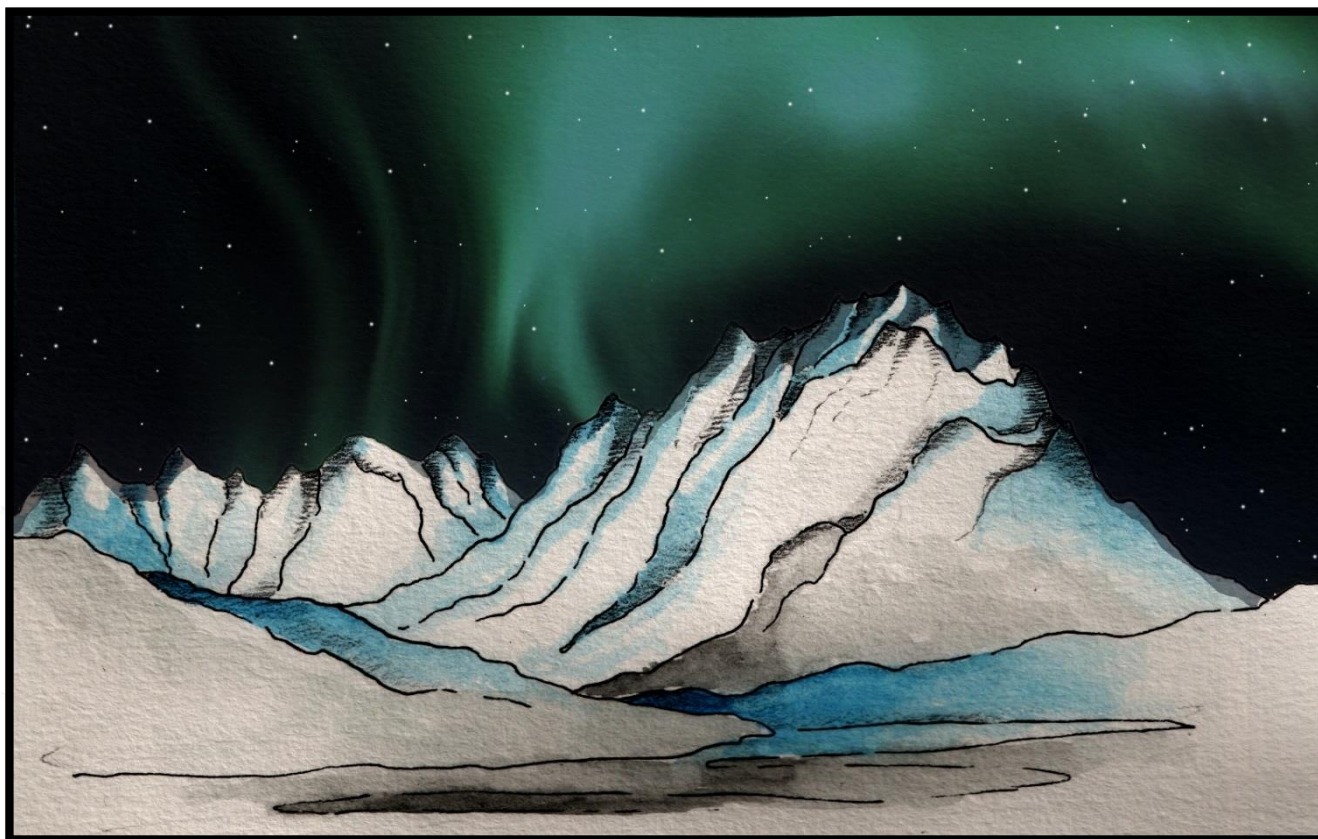
Kaju lusker rundt i nærheden (hvis de skræmte den) eller putter sig ind til hvem end den har bundet sig til. Lad spillerne få lidt hul på deres roller og åbne op, så meget det nu er muligt.

Mens de sidder og gør klar til at sove, giver solen endelig op og stjernerne står nu alene, tydelige, først få, så mange, for til sidst at dække den natsorte himmel med små hvide gnister.

Nordlyset begynder at danse på himlen. Evigt dansende, som et slowmotion balletskørt af kviksølv flydende hen over himlen i grønne nuancer. Næste øjeblik lilla. Altid i bevægelse.

Giv Kunnunguaq tid til at sige noget. Og de andre tid til at svare. Hvis de vil.

Klip.





Drømmerne



Gruppen drømmer urolige drømme. Drømmene skal kun læses op og er alle drømme, der senere får lov at folde sig ud.



I sover. Og drømmer.



Kunnunguaq har urolige drømme om at fløjte under nordlys. Han er barn igen. Jerimias står ved hans side. Jerimias fløjter. Og fløjter. Og fløjter.



Paneeraq drømmer om en sø. En indlandssø. Det er sommer. Og midt i søen står en kvinde med meget langt hår og kigger på dig. Hun forsvinder i vandet og vandet bliver spejlblankt. Og så begynder årstiderne at skifte. Det bliver frost og søen fryser til is.



Madsen står under åben himmel. Foran ham ligger hans lille barn og græder. Over ham kigger den store runde måne ned. Den skuler olmt. Og gråden fortsætter. Barnet holder aldrig op. Aldrig. Den skingrer lille gråd. Insisterende. Skærende.



Vitus drømmer om den hvide bjørn. Han løber efter den. Op af bakken. Opad og opad. Bakken bliver til et fjeld der bliver til et bjerg. Det stopper aldrig.





Bjørnen Kommer



Den følgende scene er der to udgaver af.



Hvis Kaju er i lejren, begynder den at gø højt og voldsomt. Den advarer gruppen om farer og isbjørnen mister overraskelsesmomentet. Se **Alarm**.



Er hunden ikke i lejren angriber bjørnen uden advarsel. Gå direkte til afsnittet **Kamp**.



Uanset udfald er det vigtigt at Den Hvide Bjørn ikke dør i denne scene. Den kan godt blive såret og trække sig. Men den kan ikke dø.



Alarm



Spillerne bliver vækket midt om natten af Kaju, der gø. Højt. Den forsøger at alarmere gruppen om farer. Det er tæt på Kunnunguaqs telt.



Der er ikke noget at se, men I hører et 'dunk' som om noget hårdt rammer en krop og der bliver stille. Ingen gøende hund. Kun lyden af tunge skridt vej mod lejren i højt tempo. Isbjørnen angriber.



Tilbage ligger Kaju. Den trækker vejret i store hvæ. Piver lidt. Der er store bjørnespor i mulden omkring den.



Kamp



Bjørnen går efter Kunnunguaqs telt først. Den vælter det og slår efter Kunnunguaq inden i efter bedste evne. Isbjørnen (Jerimias) forsøger ikke at dræbe nogen (endnu). Han vil opnå to ting med at angribe lejren. Han vil have dem til at forsvinde tilbage, hvor de kom fra og for at gøre det, vil han skræmme dem, om det så skal koste dem en brækket arm eller to og nogle dybe rifter. Virker denne taktik ikke, så er det vigtigt at han under kampen får noget fra Kunnungauq. Det kan være en tot hår, en støvle, en luns kød, en flig af trøjen, men allerhelst Kunnunguaqs talisman, der skal beskytte ham mod overnaturlige væsner.



Kampen skal være ujævn og gruppen er mere eller mindre taget på sengen.

hvad de kan og hvordan de reagere. Går de i stå? Hjælper de hinanden? Lad dem ikke aftale noget indbyrdes før og undervejs i scenen. Det handler om splitsekunder. De kan råbe ting til hinanden undervejs, men der er ikke tid til debat. Scenen skal køres hårdt og brutalt. Spillerne må gerne få fat i deres rifler på et tidspunkt, men det skal ikke være nemt. Og der er reelt kun Vitus riffel, der kan dræbe isbjørnen. De andre rifler kan skade isbjørnen, og den kan godt blive skræmt og stikke af.

Faktisk skal spillerne helst få skræmt isbjørnen væk til sidst, men også gerne være så forslåede, at de ikke kan stikke efter uden at efterlade nogen. Gruppen kan stikke efter bjørnen, men de er hverken klar eller hurtige nok til at indhente den her og nu. Der er måske rifler der skal hentes, telte der skal pakkes ned og rygsække der skal pakkes. Og ingen er udhvilede.

Kunnunguaqs rygsæk mangler. Ikke riflen. Kun rygsækken med ekstra tøj, mad, ekstra ammunition.

Lad dem selv afgøre om de vil afsted med det samme eller bruger tid på omhyggeligt at pakke ned. Måske tid på at pleje hunden. Eller gøre det af med den. Det kan også være de selv er skadede. Hvis en af spillerne vil gøre det af med Kaju, kigger den på ham med bedrøvede øjne. Den siger ikke noget.

Men det vil være fint at have Vitus der stormer op af fjeldet kun iført termoundertøj og en ladt riffel midt om natten, desperat spejdende efter den hvide bjørn. Lad den endelig komme ud af natten og angribe ham (eller dem hvis der er flere). Lad kampen være rå og brutal, men ikke dødelig.

Slut eventuelt med hunden, der kaster sig over isbjørnen og bider sig fast i poten, hvorefter den bliver slynget afsted og isbjørnen trækker sig.



Akt 2: De Døde



AKT 2: De Døde

Når man døde, kunne man komme i et af to dødsriger. Oppe i himlen eller nede under vandet. Den ene var ikke værre end den anden. Men rejsen derhen var lang og for at den lykkedes, skulle de efterladte overholde adskillige regler. Gjorde de ikke det, blev de døde på jorden og kom tilbage for at skræmme livet af de efterladte. Det var dog ikke alle der lod sig skræmme.

Der fortælles en historie om en stor åndemaner, der sejlede i sin kajak. Da han kom ind til fjorden blev han overfaldet af tre store indlandsboere, der samlede hans kajak op, mens han sad i den og løb ind over landskabet. Først var han meget bange, men så begyndte han at kalde på sine hjælpeånder, men hver gang han kaldte en, så kaldte de tre indlandsboere en, der var lige så stærk. Så prøvede han at kalde på et lig, en dødning han havde fået fra en grav. Foran indlandsboerne stod nu dødningen og spærrede vejen. De blev forskrækkede, men da de fandt ud af, at den døde ikke gjorde noget, løb de udenom. Som et sidste forsøg kaldte åndemaneren på en kæmpeørn. Det var ikke en ånd, så indlandsboerne havde ikke en ånd, der kunne kæmpe mod den. Ørnen rev øjnene ud på kæmperne en for en og de flygtede i rædsel. Og sådan overlevede Den Store Åndemaner mødet med de tre indlandsboere.

Resume

Gruppen sunder sig oven på nattens begivenheder og må lægge en plan. De vandrer afsted i fjeldene og kommer til et område hvor mange dyr for nyligt er blevet slagtet for at lave en tupilak. Der finder de menneskespor, der bliver til bjørnespor.

De kommer til et pas, hvor der kommer en panisk flok moskusokser trampende.

En gammel forladt bygd bliver nattens sovested. Kort derfra er der en gammel kirkegård, hvor de døde vogter.

Madsen drømmer om Manden i Månen.

Paneeraq drømmer om indlandssøen der fryser til is, tupilakken der er efter dem og Havets Moder.





Opbrud

En kort scene om opbruddet i lejren.



De er trætte, sårede, ophidsede. Giv dem tid til diskussionen, hvis de har brug for det. Eller stiltiende handling. De pakker og traver afsted. Eller debatterer på livet løs om det er for farligt. Om det er det værd.



Måske er hunden død. Lever den endnu, kan du bruge den, når du selv synes det giver mening.



Bjørnesporene er tydelige. De peger længere ind mod land. Ind mod isen.



Fjeldet II

Bakkerne er blevet til fjelde - stejle, mere ujævne. Der er overskyet og det er som om solen nægter at komme frem. Hver gang I får et lille glimt af et solstreg, så lukkes hullet i skydækket. Temperaturen er faldet og en kold brise ånder jer i nakken.

Men sporene er der stadig. Der bliver længere mellem dem, men de er der.

Der går ikke mere en time i det bakkede landskab før der er brug for den første pause. Hvem er det, der vil pause nu?

Dagen går med hårdt trav i det ujævne terræn, flere pauser og store frustrationer. Lige indtil I når op over en bakkekam. Her kan I følge et rødt blodigt spor ned af bakken på den anden side. Det fører hen til en blodig klynge af døde dyr.

De ligger over det hele. Rensdyr. Ræve. Ryper. Falke, Ørne. Selv en moskus ligger her. Alle dyr er horribelt mutileret. Flænsat. Sprættet op. Hver især mangler de dele. Moskushorn. Falkeklør. Rensdyrben. Ræveskind. I et område er alt mosset revet væk. Til gengæld er der masser af blod. En hel lille sø af blod. Der er også rester af noget tøj. Kunnunguaqs tøj.

Et af de mutilerede dyr er ikke helt dødt og kigger på spillerne med sine blanke forskræmte øjne og for et kort øjeblik er det som om siger *Pas på, den kommer.*

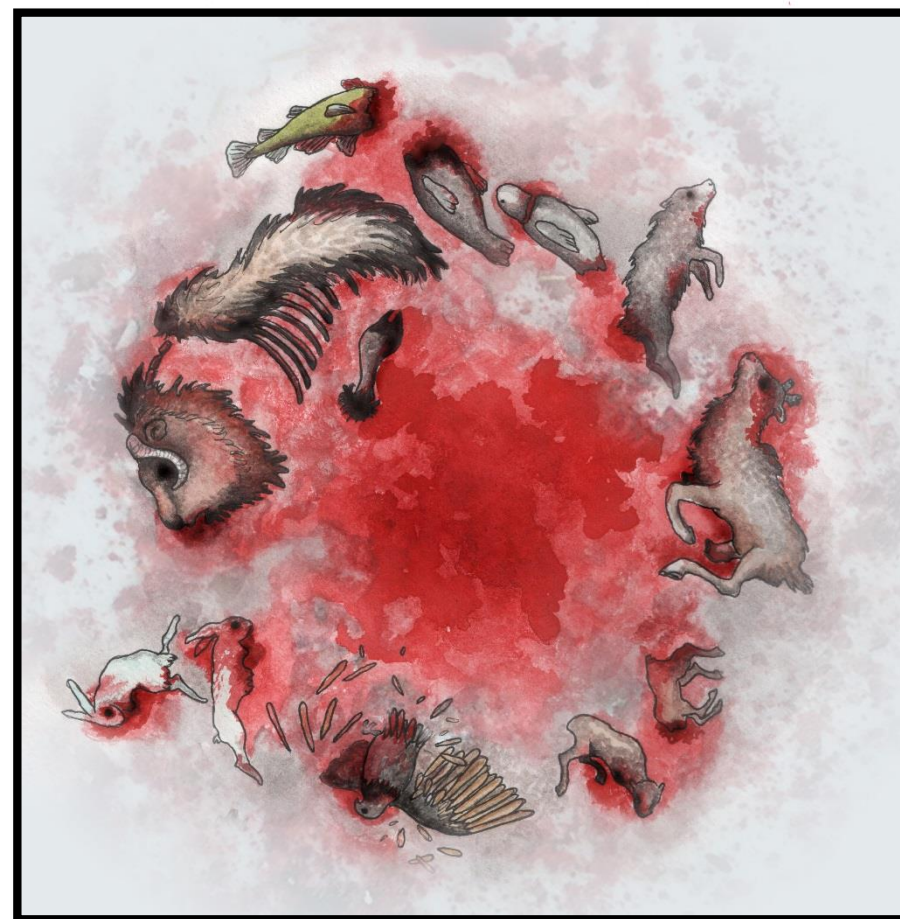
Det er nu, at Paneeraq skal have plads til at fortælle, hvad det er, der er sket her. En Tupilak er skabt.

Her er ingen isbjørnespor, men der er et par blodige støvlespor, der fører væk. Støvlesporerne bliver fra det ene skridt til det andet til bjørnespor og går videre mod vest. Ind mod bjergene. Ind mod indlandsisen.

Det er helt op til spilleren, der spiller Kunnunguaq, om han vil fortælle om sin bror, fjeldgænger. Måske har han allerede fortalt de andre det? Måske gør han aldrig. Men dette er et fint tidspunkt at diskutere, hvad det er der foregår? Er det en isbjørn eller en mand de jagter? Eller er det den,

der jager dem? Og hvad med denne tupilak? Overtro? Reel trussel? Og hvad gør de nu? Bliver de ved? Giver de op?

Det er selvfølgelig ikke meningen at de skal give op, og flere af spilkaraktererne har dog også hvert deres incitament til at fortsætte. Skulle de mod alle odds vælge at gå tilbage, er det op til dig at være kreativ. Mange af de næste scener kan sagtens ske på vej hjem. Og deres kort kan blæse væk. Kompas kan gå i stykker, eller altid vise dem i østlig retning uden de ved det. Der er mange muligheder.



Passet

Vejret vender til det værre. Det ene øjeblik overskyet og tåleligt og mildt, det næste en konstant støvregn og en kold ubarmhjertig vind.

I bliver hurtigt gennemblødte. Og kolde. Ind til benet.

Gruppen kommer til at pas. Der er stejle fjelde på begge sider og ved midten er det så godt som umuligt at kravle op af siden med mindre man er trænet bjergklatrer. Der er et par enkle spor fra bjørnen, der viser den har gået igennem passet.

Gruppen kan vælge at gå igennem passet eller gå op over. Men så er det også nu de skal gå op, da det bliver væsentligt sværere jo længere de kommer ind i selve passet. Bjergsiderne er ubarmhjertige men ikke uladsiggørige. Men det bliver hårdt og kommer til at tage tid. Tid de måske ikke har og kræfter de måske gerne vil spare.

Uanset om de går igennem eller over, så går der ikke længe før, at man kan mærke en svag vibration i jorden. En svag rystelse. Som en jordskælv meget langt væk, der langsomt kommer nærmere. Og nærmere. Som en brusende underjordisk flod, der tager til i styrke og lyd.

Det er moskusokser. Rigtig mange moskusokser, der tramper afsted i panisk blindt stormløb lige mod passet, skræmt fra vid og sans. De er en ustoppelig mur, der maser og ødelægger alt i deres vej. Alt bortset fra klipperne der samler dem og som en kile mases de sammen ind i passet, hvilket kun gør dem endnu vildere.

Spillerne skal væk fra passet. Der skal bruges voldsomme kraftanstrengelser, hvis de vil overleve. Lad dem beskrive deres kamp for at komme væk. Har de taget turen op af fjeldet, kan selve rystelserne i jorden være nok til at løsne sten højere oppe, og der skal ikke meget til før et stenskred er en realitet. Et split sekund kan Kunnunguaq eller Paneeraq i deres øjenkrog se en hurtig skikkelse på toppen af bakkekammen vælte en stor sten, der begynder at rulle ned. Og så er skikkelsen væk.

Lad dem kæmpe for deres liv, uanset hvor de er. De har brug for at komme væk. De har brug for at hjælpe hinanden. De har brug for hinanden.

Klip på et højdepunkt.





Den forladte bygd



Det er ved at blive aften. Støvregnen har nådesløst plaget jer de sidste mange timer, og der har været en stille konsensus om at holde kæft lige siden jeres møde med den gale moskusflok.



Vinden er taget til. Den hyler. Hyler som ulve i natten. Det er ved at blive mørkt og tid til at slå lejr. Regnen stopper og skyerne driver væk blot for at afsløre månen rund og skulende.



Der er gamle stenruiner fra en for længst glemt bygd. Stenvægge ideelle til at bruge som læhegn. Ikke langt derfra er der en gammel kirkegård. Et snes gamle trækors ved hver deres mosfyldte stengrave.



I slår telte på inde i de gamle ruiner og begynder at lave mad over primussen.



Madsen kan ikke håndtere stilheden, og bliver nødt til at sige noget for blot at fylde tomheden ud. Lad ham tale.



Giv dem plads til tale. Diskussion. Debat om dagens strabadser, mens mørket falder på.



I ser nu mørke skikkelser ved kirkegården. En for hver grav. De flytter sig ikke. Det er som om, de kigger lige igennem jer. Kigger i jeres retning, men gennem jer.

Gruppen kan forsøge at gå tæt på. Eller lade være. De døde gør ikke andet. De bliver stående hele natten. De angriber ikke. De taler ikke. De kommunikere ikke. De er der blot. De er til. En del af naturen. En del af den bygd, der en gang var. Hvis en eller begge af de to grønlandere går tættere på gravpladsen, bliver de grebet af en overvældende frygt. En knugende frygt, der sætter sig i sjælen og truer med at tage livet af dem. Hvis en eller begge danskere går mod gravpladsen bliver de bange. Men det er ikke livstruende frygt. Men det er ikke et rart sted at være.

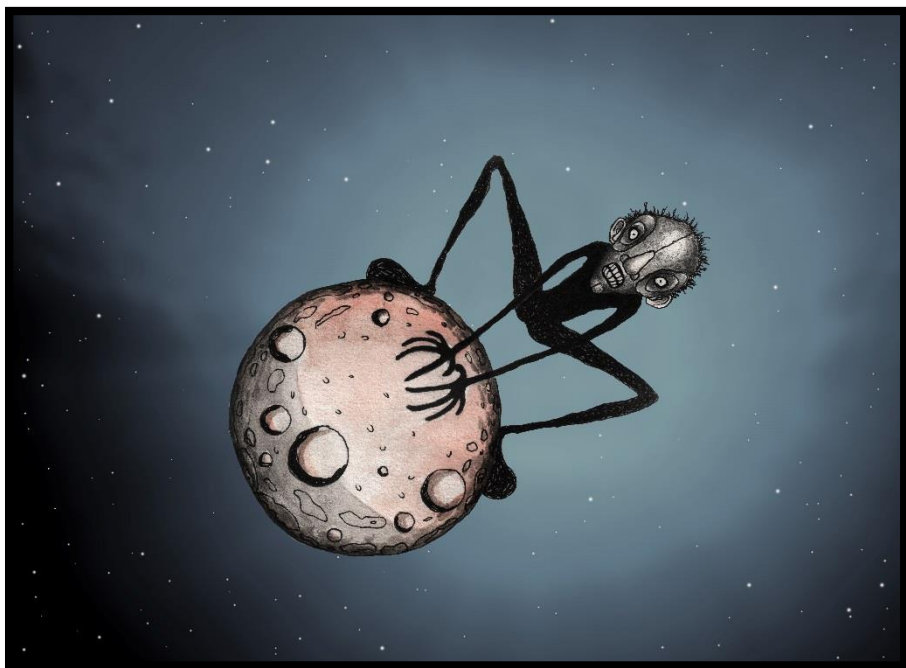
For Madsen er vinden mere en blot en hyl. Det er en skærende gråd. Ulykkeligt. Konstant. Den bliver ved hele natten.

For Kunnunguaq lyder hylen som en fløjten.

Madsens Drøm

Madsen drømmer endnu engang om sit barn, der ligger foran ham. Græder. Månen der skuler ondt. Månen begynder at lyse op. En skikkelse med meget lange arme og lange ben kravler ud af månen og træder ned på jorden. Det er en mand. Det er manden i månen. Han stiller sig den traditionelle bryde stilling og med sine unaturligt lange arme griber han ud efter Madsen.

Få Madsen til at reagere i drømmen. Vil han bryde? Stikke af? Holder Madsen sig tilbage, begynder manden i månen at gå efter barnet, der ligger på jorden. Han siger ikke noget. Han stikker hovedet helt ned til barnet.



Får han fat i Madsen, skal de bryde. Manden i Månen er stærk, men ikke uovervindelig. Man kan kun vinde, hvis man aktivt bruger en rød sten. Hvis ikke Madsen bruger røde sten, så taber han og får klemmt sig halvt ihjel.

Udefra drømmen kan de andre hører ham hoste og gispe efter vejret, alt imens Manden i Månen klemmer livet ud af ham. De andre kan også forsøge at vække ham, men der skal også røde sten til.

Enten vinder Madsen ved egen hjælp, så trækker manden i månen sig. Bøjer hovedet og tager et skridt og er tilbage i månen, alt imens barnet holder op med at græde. Eller også klemmer Manden i Månen livet ud af ham og Madsen vågner med et gisp. Han har det som om han lige er faldet og fået alt luft pustet ud af sig. Ude af stand til at trække vejret. Han har nu kun en rød sten tilbage.

Spørg Madsen *Begynder du at græde nu?* Hvis han svarer *ja*, fortæl ham at han begynder at hulke ukontrolleret, og at han ikke holder op før solen står op.

Hvis han svarer *nej* fortæller du ham, at han aldrig kommer til at græde igen.



Paneeraqs Drøm



Paneeraq står ved en stor indlandssø i midten af ingenting. Mens hun står ved bredden af søen bliver der koldt. Alt fryser til is. Som en virus, der breder sig, æder frosten sig ind over søens vand og forvandler alt til is. Paneeraq kan høre snerren fra et dyr bag sig, men vender hun sig om, kan hun ikke se noget.



Men der er noget. Det kan man høre. Hun har intet gevær.



Bliver hun, er der noget usynligt, der bider efter hendes ben. Det får en luns. Blodet flyder i det hvide sne. Den vil blot blive ved indtil hun forbløder. Den bliver ved. Den går ikke efter struben, men de små bid. Som en dyrisk udgave af de 1000 snits død. Hun begynder at miste røde sten, hvis hun bliver.



Hun skriger i søvne og kan kun vækkes af de andre, hvis de bruger en rød sten.



Hun kan begynde at løbe over isen. Når hun kommer midt ud på søen knækker isen under hende og hun falder ned i det iskolde vand. Prøver hun at komme op, er det svært. Isstykkerne knækker under hendes vægt og lykkedes det, kan hun høre en snerren og så kommer det første bid. Flere bid. Mere blod. Samtidigt med at hendes tøj tynger hende nedad.



Vælger hun at bruge en rød sten i drømmen (du må ikke spørge hende) så kan hun få fat i det usynlige bæst og få det ned i det iskolde vand, mens hun selv får slæbt sig op på den frosne is. Våd. Døden nær, men dog i live.



Hvis hun kigger ned i hullet i isen vil hun et kort sekund se en kvinde med langt sort hår svæve forbi.



Bruger hun ikke en rød sten, så giver hendes krop til sidst op og hun flyder langsomt ned af.



Synker.



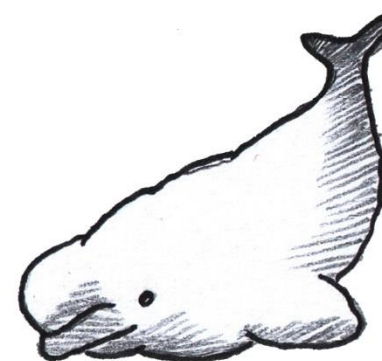
Drukner.



Hun bliver langsomt trukket ned og ser en kvinde med uendeligt langt hår. Håret er fyldt med dyr. Fisk, fugle, ræve, rensdyr og alt hvad du kan komme i tanke om. Kvinden med det lange hår omfavner Paneeraaq og holder hende ind til sig.

Hun kigger på Paneeraq og hvisker *Vi holder øje med jer.*

Paneeraq vågner våd og kold af sved. Blev hun revet af det usynlige væsen, så har hun flere steder antydningen af rivemærker forskellige steder på kroppen.



Akt 3: Søen



AKT 3: Søen

Et af de ældste myter fortæller om Havets Moder.

Det var vigtigt, at fangerne altid udviste mådehold og kun fangede det de havde brug for. Blev de grådige og fangede mere end det, så kaldte Havets Moder alle dyrene til sig og gemte dem i sit lange mørke hår. Det fortælles at lige netop dette skete engang og for at formildne Havets Moder igen, sendte folket Den Blinde, en åndemanager, ned til hende. Hun klagede sig over, at hendes hår var filtret. Han redte hendes hår og hvert smuds, han tog ud, blev levende. Det var ræv, bjørn, fisk, narhval, alle slags fugle. Da håret atter var fint og glat og alle dyrene var frie igen, lovede han på fangernes vegne, at de aldrig mere ville jage mere end de havde brug for.



Resume

Landskabet er blevet hvidt og alt er frosset til is. Der er bjørnespor på den anden side af kirkegården, de kan følge.

De kommer til en frossen indlandssø og må passere den i samme nu en iståge fjerne al sigtbarhed. Der er et dyr, der forfølger dem og isen knækker.

Nedbrudte når de den anden side af søen.

Kunnunguaq drømmer om sin bror, der vil tvinge Kunnunguaq til at fløjte under nordlysets skær.

Vitus drømmer om endeligt at stå ansigt til ansigt med Den Hvide Bjørn.



Opbrud II



I vågner op til et helt nyt landskab. Alt er hvidt. Det har sneet en let sne i løbet af natten og har forandret alt til et hvidt ocean af bølger. Det er et fantastisk syn og I kan se jeres egen ånde. Temperaturen har også faldet til et godt stykke under frysepunktet. Der er et fint tyndt lag sne, der dækker alt. Bakker, bjerge, ruiner, gravplads, telte. Og alt der har stået ude er frosset til is. Vand i vanddunke. Vådt tøj. Stivfrossent.



Lad spillerne forholde sig til deres nye situationen. Måske er der nogle natlige aktiviteter, der skal fordøjes.

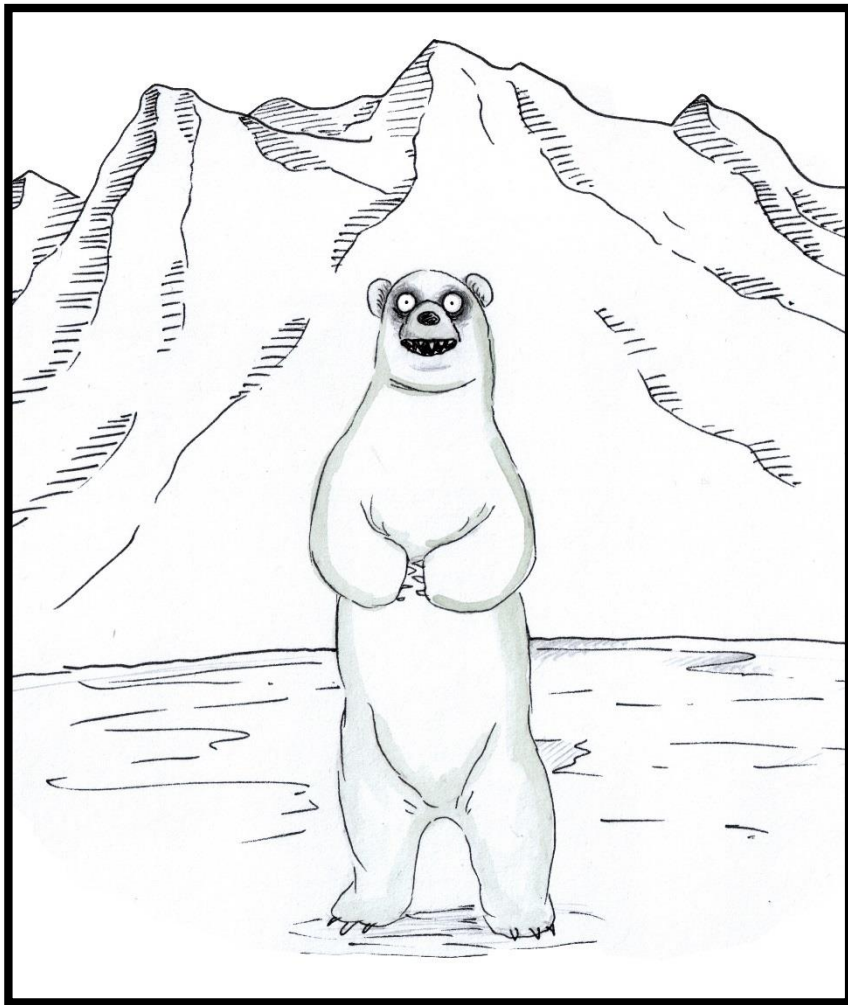


Der er tydelige isbjørne spor på den anden side af kirkegården. Det er som om en bjørn har luntet omkring, men ikke gået ind. Sporerne vender derefter om og går ind mod bjergene. Og isen.



Indlandssøen

I har gået for evigt. Sådan føles det i hvert fald. Det har gået opad, og hver gang I tror, I har nået toppen, viser det sig, at der er mere på den anden side. Højere. Længere væk. Opad.



I når over endnu en top, da det endeligt flader ud. Et stort hvidt område er foran jer. Og isbjørnespor i en lige retning gennem det flade hvide terræn.

Og på den anden side står isbjørnen. Den er langt væk. Længere end I kan få et ordentligt skud ind. De kan kun se den hvis de bruger deres kikkert eller kikkertsigte, og stadig er den kun en hvis prik i det store hvide landskab. Den står trodsigt og kigger på jer. Den holder øje med jer.

Der er ingen andre dyr i nærheden. Ingen fugle i himlen. Ingen landdyr på jorden. Ingenting. Blot stilhed. Og så fornemmelsen af, at nogen holder øje med jer. Ikke isbjørnen. Noget tættere på. Noget der ikke giver sig til kende.

Hvis Paneeraq husker sin drøm, ved hun, at der ikke er fast land mellem dem og isbjørnen. Det er derimod en stor indlandssø, der i nattens kulde er frosset til is. Man kan gå på isen, men man skal passe på og sprede sig ud så vægten fordeles. Søen er alt for stor at gå uden om. Det kan lade sig gøre, men vil tage hele dagen. Over søen vil det måske tage en time.

Der er klare isbjørnespor tværs over søen.

Mens de står ved søbredden, begynder en langsom iståge at krybe ind over søen fra den modsatte side. Som et tæppe bliver den trukket ind over bjerg og sø og indhyller alt i en tæt kold tåge.

Træder gruppen ud på isen, mærker de hurtigt at det er is og ikke fastland, de går på. Isen ikke er alt for tyk, men tyk nok til at bære en enkelt person. Spredt sig ud og ikke går det samme sted, knækker isen ikke. Men de kan så heller ikke se hinanden.

Et reb vil være belejligt. Mener spillerne at de har et, så lad dem, men siger de ikke noget selv, så lad være med at nævne det for dem.

Der er noget efter Kunnunguaq. Det er som om han kan se noget helt ude i det yderste af sin øjenkrog, i skyggen af tågen og så er det væk. Der er dyrespor i isen foran ham. Rensdyr? Ræv?



Forsøger Kunnunguaq at gå væk fra sporet, så han ikke går på prøvet is, så er det som om sporet finder tilbage til ham. Hver gang. Det er som om nogen går foran ham og ændrer kurs, hver gang han gør det.



Og så knækker isen.



En sprække i isen kun få meter fra hvor Kunnunguaq står. En sprække der breder sig. Ud af. Ned af. Op ad. Som et langsomt lyn i natten spreder revnen sig gennem isen.



Lad spilleren gøre hvad de kan, men Kunnunguaq er den første det rammer. Lad dem handle. Løbe. Falde i. Redde hinanden. Panikke. Undgå med nød og næppe. Eller falde i.



Det er helt op til dem og dig. Og de røde sten.



Klip når du synes scenen har nået sit klimaks. Det kan være når det ser ud til at alle klarer det. Eller når en er faldet i vandet. Den ene må gerne ofre sig for den anden.



Til den eller de, der falder i vandet, skal du sige at noget sort omfavner dem, mens de langsomt synker mod bunden.





Nedbrud



I er ved kanten af søen. Tågen indhyller stadig alt.



Lad spillerne få lejlighed til at reagere på, hvad der er sket. Puste ud. Puste sig op. Skrige i trods. Hviske i afmagt. Skændes. Forenes.



Der er ødelagte egoer, der skal plejes, sår der skal forbindes og kræfter der skal genvindes. Nogle er måske tæt på kuldødøden. Andre bare knækkede.



Har de et telt kan de sætte det op. Lægge sig tæt og hjælpe hinanden med at få varmen. De falder nok i søvn. Eller besvimer af træthed. Nogle nægter måske at sove. Sværger hævn. Eller ønsker sig hjem.



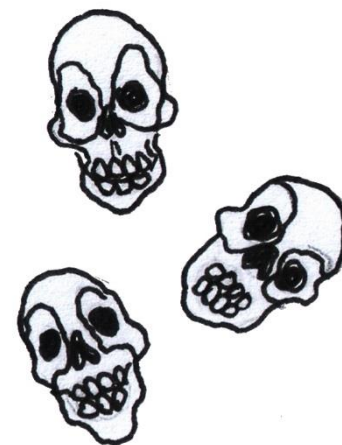
Giv dem rum til det.



Er en eller flere spilkarakterer druknet, så bed spillerne om at blive siddende, hvis de spørger. Men sig ikke mere.



De følgende drømmescener skal spilles uanset om Vitus og Kunnunguaq er en af de druknede.



Kunnunguaqs Drøm

Kunnunguaq står med sin bror under Nordlysets skær. De er kun børn. Og Jerimias kigger på ham med trods malet i øjnene. Som om han udfordrer Kunnunguaq. *Du tør ikke*, siger Jerimias til sin bror.

Lad Kunnunguaq reagere. Enten begynde at fløjte eller argumentere mod at fløjte. Broren prøver med alle midler at presse ham til det. Kommer de op og slås, må Kunnunguaq gerne bruge røde sten.

Kan Jerimias ikke få Kunnunguaq til at fløjte, siger Jerimias at han vil fløjte og Kunnunguaq ikke kan stoppe ham. Forsøger Kunnunguaq ikke at stoppe ham, så fløjter Jerimias, og kort derefter begynder nordlyset at danse ned mod de to drenge og bliver til skikkelser af de døde, der sparker med deres dødninge hoveder mod drengene. De henter Jerimias, der råber efter Kunnunguaq *det hele er din skyld!* og tilbage står Kunnunguaq alene.



Lykkedes det Jerimias at overtale Kunnunguaq til at fløjte, så kommer de døde også, men i stedet for at hente Kunnunguaq, som de skulle, så tager de fat i Jerimias, der stritter imod med alle sine kræfter og råber af Kunnunguaq at han skal hjælpe ham. Uanset om Kunnunguaq forøger at hjælpe eller ej, så river de ham med, mens han råber af dem at de jo skulle hente Kunnunguaq. *Det er uretfærdigt! Hent min bror, det var ham der fløjtede!* Tilbage står Kunnunguaq alene.

Vitus drømmer

Vitus er tilbage for foden af bakken med en riffel i hånden. Isbjørnen har et heftigt forspring. Han løber efter den. Op af bakken. Opad og opad. Bakken bliver til et fjeld, der bliver til et bjerg. Det bliver stejlere og stejlere.

Lad ham komme med indskud om, hvordan han har det undervejs.

Hvis han selv mener, han er i sit livs form, så lad ham forklare, hvordan han nærmest hopper fra sten til sten. Det er en drøm. Giv ham plads.

Mener han, at han er døden nær, så spil på den hest. Han bliver mere og mere svækket. Træt. Gammel. Syg. Han kravler nu på alle fire. Men du bliver ved. Som om en djævel har fat i dig. Fanme om du giver op nu. Opad. Altid opad.

Uanset hvad, så når han toppen. Og der fremme er isbjørnen. 50 meter væk. Den har ventet på ham. Den står helt stille. Kigger på ham.

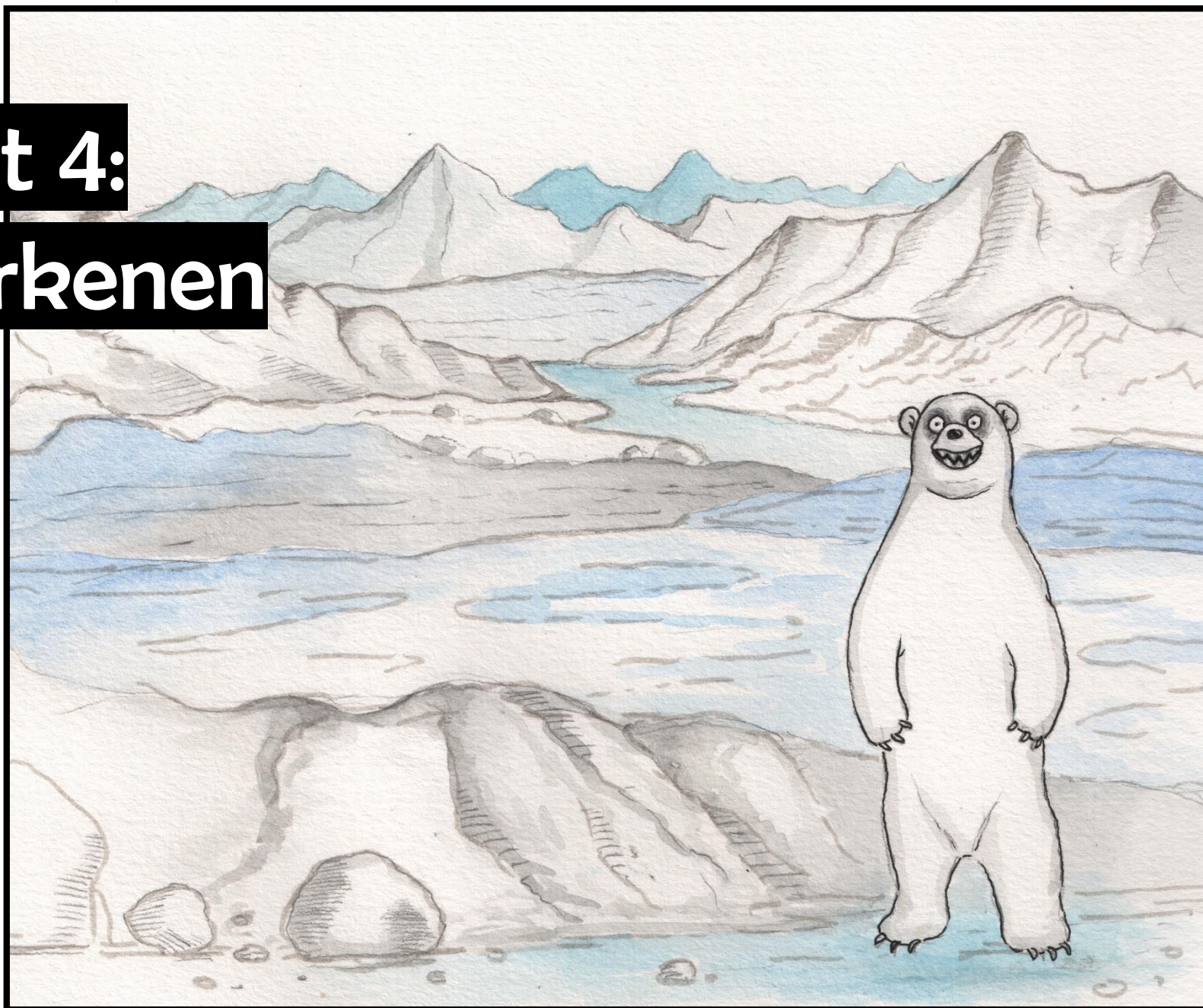


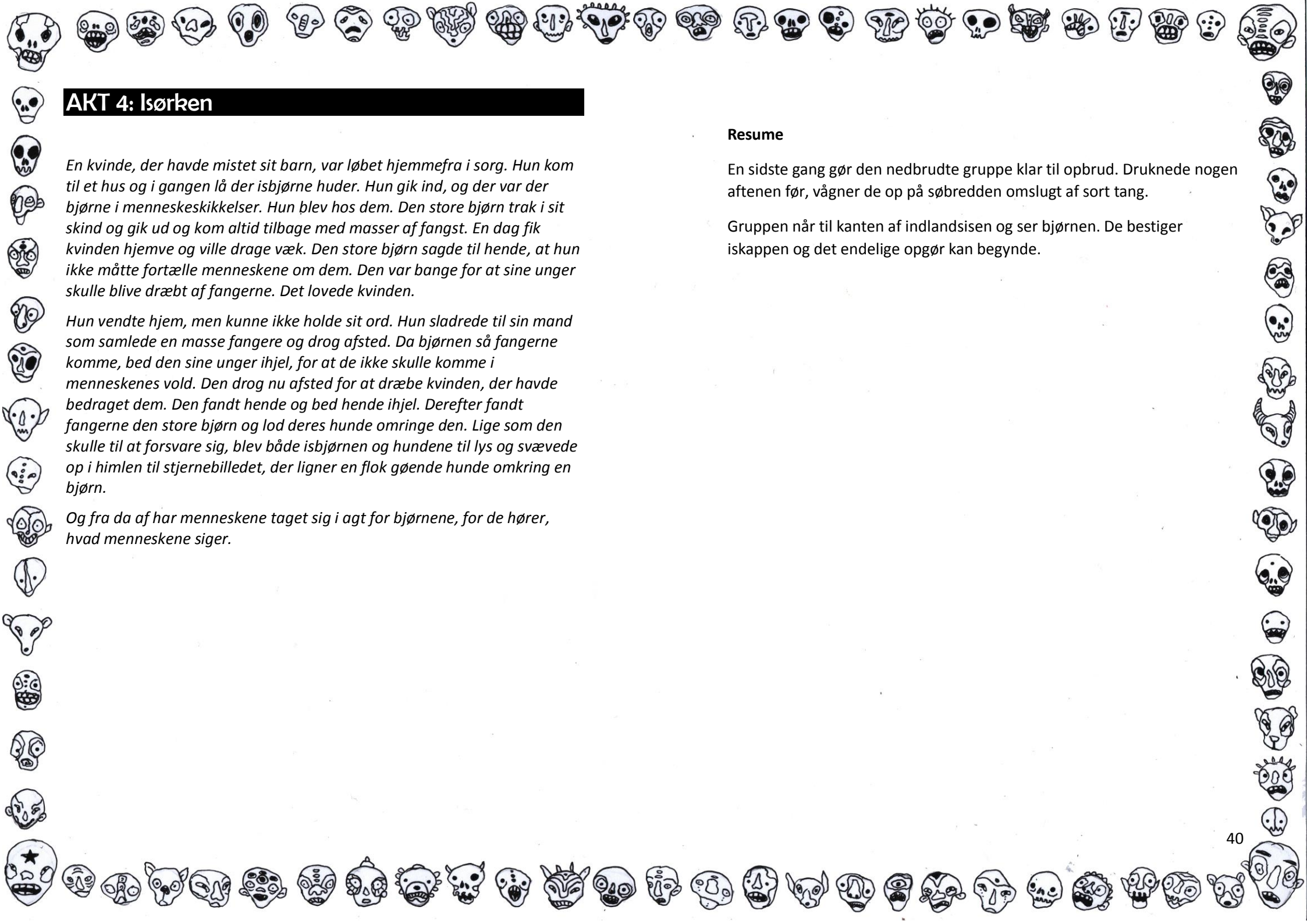
Lad Vitus selv vælge, hvad han gør. Isbjørnen gør ingenting andet end at holde øje med ham. Trækker Vitus geværet frem rejser isbjørnen sig på sine bagben og brøler.

Skyder han, rammer han. Isbjørnen bliver ramt i hjertet og falder om. Og så mærker Vitus at han selv bløder. Fra hjertet. Den varme blod pibler ud og Vitus falder i knæ.

Skyder han ikke, bliver de stående og kigger på hinanden. Indtil at isbjørnen vender sig om og går væk.

Akt 4: Isørkenen





AKT 4: Isørken

En kvinde, der havde mistet sit barn, var løbet hjemmefra i sorg. Hun kom til et hus og i gangen lå der isbjørne huder. Hun gik ind, og der var der bjørne i menneskeskikkelser. Hun blev hos dem. Den store bjørn trak i sit skind og gik ud og kom altid tilbage med masser af fangst. En dag fik kvinden hjemve og ville drage væk. Den store bjørn sagde til hende, at hun ikke måtte fortælle menneskene om dem. Den var bange for at sine unger skulle blive dræbt af fangerne. Det lovede kvinden.

Hun vendte hjem, men kunne ikke holde sit ord. Hun sladrede til sin mand som samlede en masse fangere og drog afsted. Da bjørnen så fangerne komme, bed den sine unger ihjel, for at de ikke skulle komme i menneskenes vold. Den drog nu afsted for at dræbe kvinden, der havde bedraget dem. Den fandt hende og bed hende ihjel. Derefter fandt fangerne den store bjørn og lod deres hunde omringe den. Lige som den skulle til at forsvare sig, blev både isbjørnen og hundene til lys og svævede op i himlen til stjernebilledet, der ligner en flok gøende hunde omkring en bjørn.

Og fra da af har menneskene taget sig i agt for bjørnene, for de hører, hvad menneskene siger.

Resume

En sidste gang gør den nedbrudte gruppe klar til opbrud. Drukne nogen aftenen før, vågner de op på søbredden omslutt af sort tang.

Gruppen når til kanten af indlandsisen og ser bjørnen. De bestiger iskappen og det endelige opgør kan begynde.



Opbrud III



Det er koldt. Folk er trætte. Ødelagte. Der er ikke langt igen.



Giv dem chancen for kort at beskrive deres morgen.



Fortæl de druknede at de vågner op ved søens bred ikke langt fra resten af gruppens lejr. De er i live, indhyllet i langt sort tang, der omfavner dem som en varm dyne på en kold vinterdag. Tangen bliver langsomt trukket tilbage som af en usynlig hånd ned i den frosne sø og forsvinder.



Lad spillerne reagere på genforeningen, men hold scenen kort.



Indlandsisen

I står ved indlandsisen. I har brugt et døgn på at komme jer, og en halv dagsrejse for at komme herhen. Det er kun middagstid, men I kan mærke jeres kroppe er ved at give op.

Som en kæmpe mur tårner indlandsisen op foran jer i den tætte iståge.

Stilhed. Majestætisk stilhed. Indtil I hører det. Ismasserne der skriger. Skærer deres frosne kroppe mod hinanden og den lette torden der buldre fra dem.

I midten af den massive ismur er der et stort hul og ud fosser en flod af iskoldt smeltevand. På toppen af muren står isbjørnen og kigger ned.

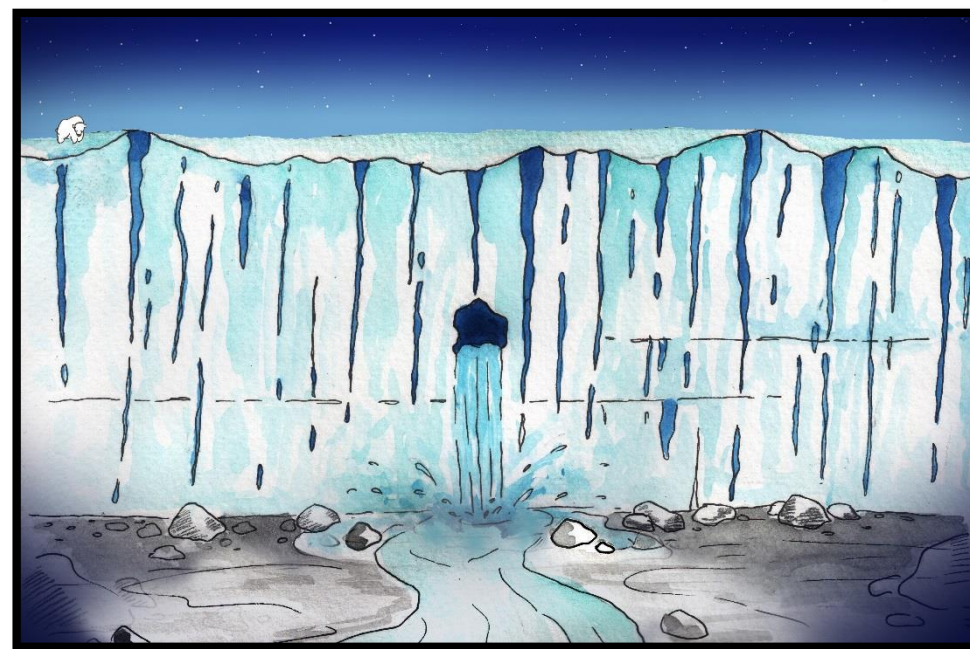
Pludselig knækker et kæmpe stykke is af ismuren. Isbjørnen hopper forskrækket tilbage og er væk. Lad også gruppen hoppe i sikkerhed. Kaste sig ned. Det behøver ikke at koste røde sten. Spar dem.

Braget fra det kæmpe stykke, der falder 30 meter ned på den kolde klippegrund kan høres langt væk. Lyden er tung og kan mærkes helt ned i mellemgulvet. Tågen bliver for en kort stund spredt til alle sider for så at samles igen.

Her ved flodhullet er ismuren stort set lodret, men længere derfra er det muligt at komme op. Den er stejl, men ikke værre end noget I allerede har forceret. Men det er is. Ikke klippe.

Lad spillerne tage turen i deres eget tempo. Hvordan de griber det an, er helt op til dem. Uanset så er det en farlig tur.

Lad dem forklare deres tur op. Det skal ikke være nogen lang scene. Men lad dem illustrere deres egen udmattethed. Lad dem hjælpe hinanden. Eller ignorere hinanden. Lide i stilhed eller dele sin smerte.



Isørkenen

I når toppen. Indlandsisen. Under jer og så langt øjet rækker er millioner af millioner tons frossen is. Et helt landskab, der kun består af iskrystaller. Det er en isørken af store takkede tænder og forræderiske sprækker. Det er skarpt hvidt lys kun forstærket af solens refleksion i sneen. Heldigvis er solen ved at gå ned og månen ved at stå op. I går. Hen imod der, hvor I mener isbjørnen sidst var.



I finder sporene. Men ved siden af isbjørnesporene er der et andet sæt. Rensdyr? Ræv? Det er de samme spor som på den frosne indlandssø.

Følg dem.

I går. I ved ikke hvor lang tid, men solen forsvinder bag bjergene bag jer i vest og månen står nu højt på himlen. Kigger ned. Nordlyset kommer frem. Dansende. Lilla. Langsomt. Afventende.

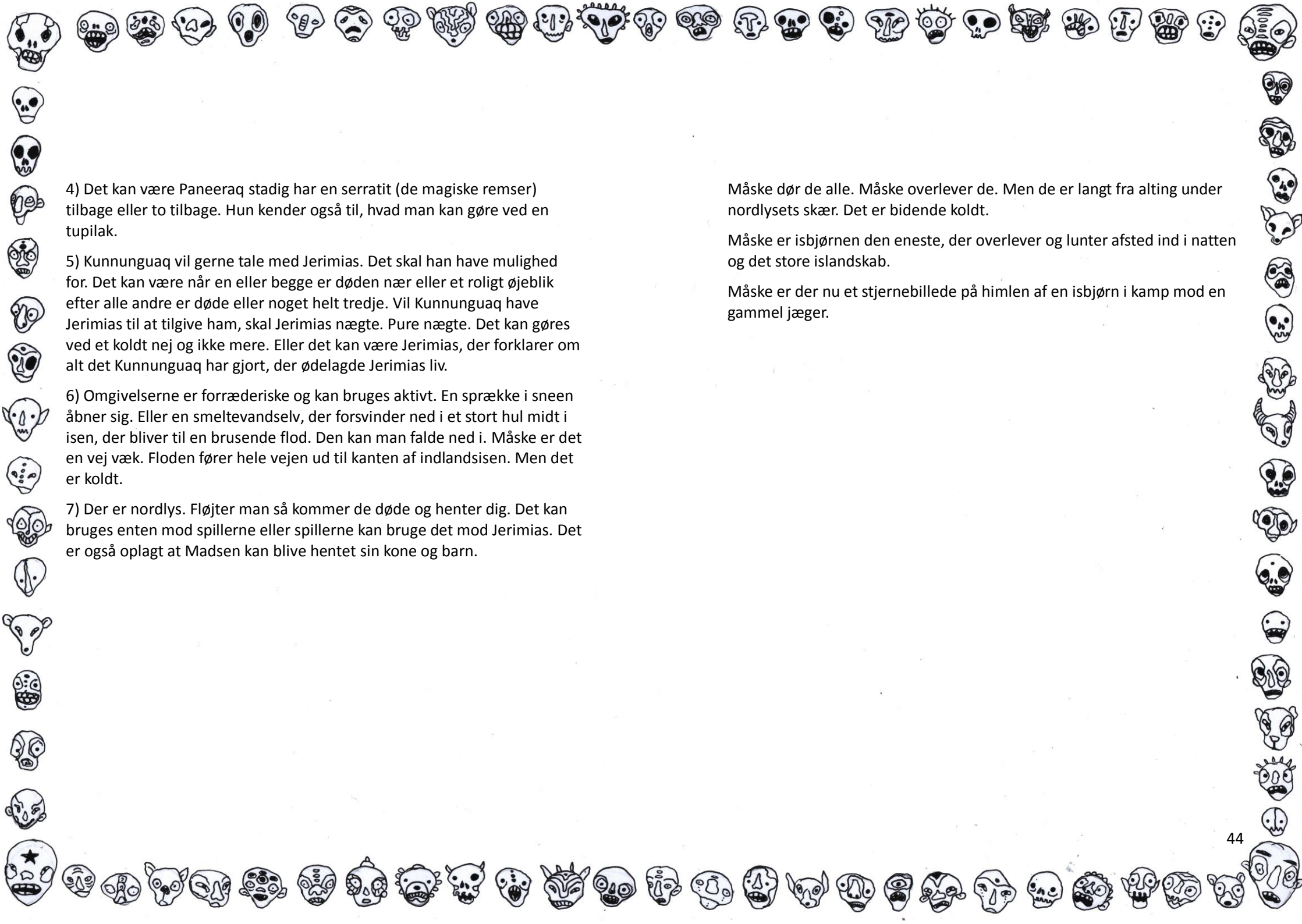
Det er nu.



Hvad der præcist sker i det endelige opgør, er lidt afhængig af hvad der er sket for gruppen indtil nu. Er de fuldtallige? Er de en sammentømret gruppe eller ved at slå hinanden ihjel? Hvor meget energi har de tilbage? Er der råd til at bruge en rød sten, eller er det den visse død?

Mulighederne er mange:

- 1) Isbjørnen viser sig selvfølgelig. Og der skal være kamp. Bliver isbjørnen dødeligt ramt bliver han til et menneske igen. Jerimias, fjeldgængerer står nu foran dem for første gang. Slagen. Træt. Mægtig.
- 2) Vitus har en profeti der skal opfyldes. Profetien siger at Vitus skal dø i kamp mod den hvide bjørn. Profetien siger ingenting om at den hvide bjørn skal dø.
- 3) Så længe Kunnunguaq er i live, så er tupilakken det også. Den er usynlig, men kan stadig angribe og skabe voldsom forvirring og panik. Den forsvinder først, når Kunnunguaq er død. Men er man stærk og modig nok, så kan man vende den mod sin skaber, som den så vil angribe i stedet. Den stopper ikke før skaberen er død, med mindre skaberen højt råber at det var ham, der skabte den, så alle kan høre det. Så forsvinder den.



4) Det kan være Paneeraq stadig har en serratit (de magiske remser) tilbage eller to tilbage. Hun kender også til, hvad man kan gøre ved en tupilak.

5) Kunnunguaq vil gerne tale med Jerimias. Det skal han have mulighed for. Det kan være når en eller begge er døden nær eller et roligt øjeblik efter alle andre er døde eller noget helt tredje. Vil Kunnunguaq have Jerimias til at tilgive ham, skal Jerimias nægte. Pure nægte. Det kan gøres ved et koldt nej og ikke mere. Eller det kan være Jerimias, der forklarer om alt det Kunnunguaq har gjort, der ødelagde Jerimias liv.

6) Omgivelserne er forræderiske og kan bruges aktivt. En sprække i sneen åbner sig. Eller en smeltevand selv, der forsvinder ned i et stort hul midt i isen, der bliver til en brusende flod. Den kan man falde ned i. Måske er det en vej væk. Floden fører hele vejen ud til kanten af indlandsisen. Men det er koldt.

7) Der er nordlys. Fløjter man så kommer de døde og henter dig. Det kan bruges enten mod spillerne eller spillerne kan bruge det mod Jerimias. Det er også oplagt at Madsen kan blive hentet sin kone og barn.

Måske dør de alle. Måske overlever de. Men de er langt fra alting under nordlysets skær. Det er bidende koldt.

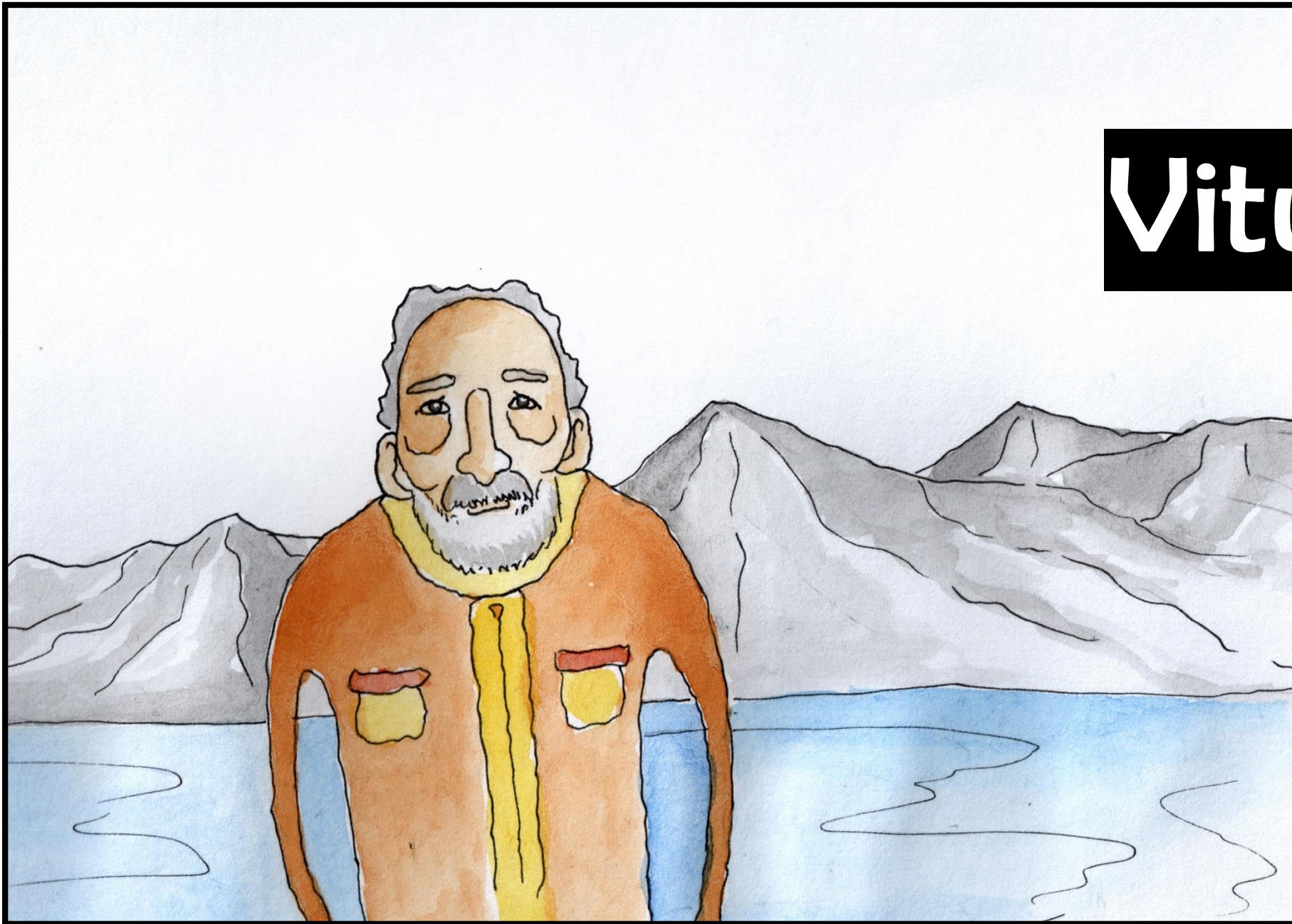
Måske er isbjørnen den eneste, der overlever og lunter afsted ind i natten og det store islandskab.

Måske er der nu et stjernebillede på himlen af en isbjørn i kamp mod en gammel jæger.

Scenarieoversigt

AKT 1: Hunden	AKT 2: De Døde	AKT 3: Søen	AKT 4: Isørken
Fjorden Møde med hvaler i fjorden	Opbrud Sår slikkes. Spor findes.	Opbrud II Alt er blevet til is. Spor findes bag gravpladsen.	Opbrud III Samling før den sidste etape.
Jagthytten Hytten er smadret. Første møde med Kaju. Ravne.	(Rensdyr) Rensdyr jagt. Rensdyret vil ikke dø. Scenen skal kun bruges hvis de skippede fjeldet i AKT 1.	Indlandssøen Søen er frossen. Istågen kommer. Tupilakken angriber. Isen knækker.	Indlandsisen Ankomst til kanten af indlandsisen. Rejsen opad.
Hunden Gruppens første møde med Jerimias hund, Kaju.	Fjeldet II De finder dyrerester efter tupilakken.	Nedbrud Kollektivt nedbrud ved søens bred.	Isørkenen Det endelige opgør i den uendelige isørken.
Fjeldet Jagten begynder og Vitus er ikke så stærk som han tror. Ravn.	Passet En fælde. De kan gå over eller igennem. En flok moskusokser i panik.	Kunnunguaqs Drøm Under nordlysets skær forsøger Jerimias at tvinge Kunnunguaq til at fløjte.	
Rensdyr Rensdyr jagt. Rensdyret vil ikke dø.	Den Forladte Bygd De slår lejr i resterne af en forladt bygd. De døde vogter på gravpladsen.	Vitus Drøm Vitus jagter sin bjørn og ser sig selv i øjnene.	
Nordlys Kunnunguaq fortæller.	Madsens Drøm Madsen får besøg af Manden i Månen i sin drøm.		
Drømmerne Alle har en kort drøm.	Paneeraqs Drøm Paneeraq kommer til den frosne sø. Bliver jagten af tupilakken og møde Havets Moder.		
Bjørnen Kommer Bjørnen angriber lejren. Kaju kan alarmere eller lade være.			

Vitus



Vitus

Skibet kastes rundt i de kæmpe store bølger. Den ubarmhjertige storm straffer jer og jeres skude for jeres blotte tilstedeværelse. Det er som om havet har bestemt sig for, at lige netop dette skib aldrig igen skal nå i havn. Kaptajnen er ved at gå i panik. Bliver ved med at sige, at I aldrig skulle være taget afsted. Det var dumdrigtigt. Dumt. I er døde. I er allerede døde. Du skubber ham væk fra roret. I er ikke døde. I kan ikke dø. Ikke så længe du er ved roret.

Næsehornet pruster og tager endnu engang tilløb. Du er klar. I position. Geværet er ladet. Du kan ikke dø. Du ved det. Næsehornet ved det. Den har allerede tabt. Ligesom løven før den. Tigeren. Bøflen. Elefanten. Krokodillen. Næsehornet raser fremad og du skyder i allersidste sekund. Mærker adrenalinen pumpe gennem din krop, da det døde næsehorn falder sammen for dine fødder.

Du kan ikke dø. Ikke endnu.



Afrika 1931. De brede afrikanske sletter breder sig så langt øjet rækker. Luften er tør som sandet, der hvirvler i luften for en kort bemærkning. I en hytte sidder en lille hvid dreng og lytter til en gammel sort medicinmand. Den gamle medicinmand fortæller om, hvordan jorden blev skabt og hvordan den igen vil blive slugt af en kæmpe flodhest. Han fortæller om uhyggelige væsner, der kan kravle op af jorden, hvis man kalder på dem. Han fortæller om hjælpeånder og drømmerejser. Og han fortæller at drengen skal dø en god død. Han skal dø i kamp mod den hvide bjørn.

Du lader dit liv blive bestemt af denne ene forudsigelse. Siden du skal dø i kamp med den hvide bjørn, kan du ikke dø før det. Du tager chancer andre ikke vil turde. Du har ingen frygt.

Du bliver sømand og rejser verden rundt. Ingen tur er for farlig og intet uvejr for vildt. Du har det bedst i stormens øje. Du bliver andres lykke amulet. Så længe du er ombord, går skibet ikke ned.

Samtidig forbereder du dig. Sturvildtsjæger. Intet dyr er for farligt eller for stort. Du skyder dem alle. Elefanter, løver, tiger, næsehorn, krokodiller, grizzlybjørnen. Men du går aldrig efter den hvide bjørn. Du er ikke klar til at dø.



En dag er det tid. Din læge fortæller dig, du skal dø. Kræft. Den æder dig op indefra. Terminal. Kan måske kureres hvis du underkaster dig en voldsom kemokur nu, men der er ingen garantier.



Samme dag køber du en flybillet til Grønland. Sønder Strømfjord og så videre til Jakobshavn, hvor du har en gammel sømandsbekendt, Madsen. Madsen smiler og siger straks ja, da du siger I skal på isbjørnejagt. Han har hørt om et sted, hvor der skulle være en isbjørn.



I sejler til en af de lokale bygder med et af de der navne, du alligevel ikke kan udtale. Her finder I to fangere til turen. Til din overraskelse er den ene en kvinde, Paneeraq. En kvinde? Men det er tradition heroppe, fortæller Madsen, at hvis en fanger ikke får en søn, så oplærer han den ældste datter i fangerhvervet. Heldigvis er den anden, der melder sig, en mand. Kunnununun... Kunukungu et eller andet. Kunuk, siger Madsen. Bare kald ham Kunuk. Han skulle være den bedste fanger i området. De er lidt unge, men hvis Madsen siger god for dem, så er det godt nok for dig.



I er klar. Du er klar. Du er klar til at tage kampen op mod den hvide bjørn. Og vinde. For hvis du kan vinde over den, kan du også vinde over kræften. Du kan ikke dø. Ikke endnu.



Ting du har med:



Rygsæk med standard udstyr: sovepose, mad, ekstra ammunition, ekstra sæt tøj, regntøj.



En højkaliber riffel, lovlig til at skyde bjørne.



En gammel jagtkniv, der har gået i arv i tre generationer.



Du skal:

Du kalder den så vidt muligt altid Den Hvide Bjørn. Aldrig isbjørn.

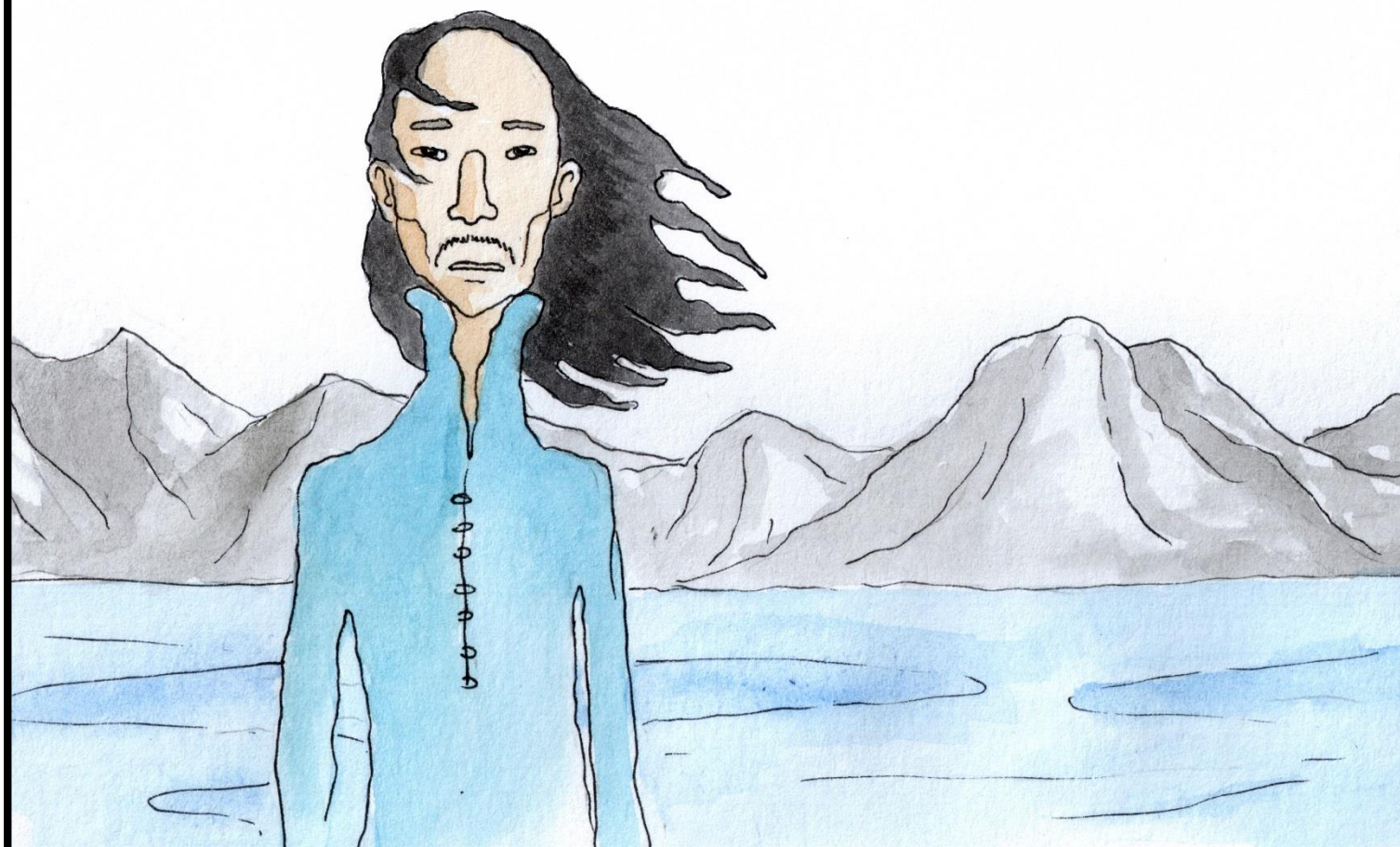
Du er altid god for en anekdote om dit lange liv. Næsehornsjagten på Serengeti sletten. Kampen mod deltakrokodillen i Nordaustralien. Den bengalske tiger i Bhutans jungle. Men du fortæller ikke om din sygdom. Det er ikke vigtigt. Du er sikker på, at du vil være i live, så længe det er nødvendigt. Og længere.

Efter I møder den hvide bjørn første gang, skal du fortælle om den afrikanske shamans forudsigelse. Du bestemmer selv, hvor meget du vil fortælle, og hvor mange detaljer du vil gå i. Du kan vælge at fortælle, at du er dødeligt syg, og at du som barn har fået at vide at du skal dø i kampen mod den hvide bjørn og du har brugt meget af dit liv på at forberede dig på dette øjeblik. Eller du kan nøjes med at fortælle at en fyr en gang har fortalt dig, at du skal slås mod en hvid bjørn. Det er op til dig. Men de andre skal have fornemmelsen af at der er mere bag den historie.

Det er desuden din opgave at forsøge at motivere de andre til at fortsætte, koste hvad det vil. Du kan overbevise dem med ord eller penge, afpresse dem eller noget helt fjerde. Det er op til dig. Det er dit liv, der afhænger af det.



Kunnunguaq





Kunnunguaq [Gunnunguak]



Der var en gang for længe siden en tid hvor alle menneskene levede oppe i himlen og var udødelige. Men så styrtede en mand ned og avlede en datter med jorden. Det blev de første mennesker og snart fyldte de hele jorden.



Det fortælles, at når mennesker dør, kommer de til himlen igen. Og når nordlyset bølger på nattehimlen er det de døde sjæle, der spiller bold med deres dødningehoveder af bar kedsomhed.



Fløjter man under nordlysets skær, kan du komme i kontakt med de døde, og så vil nordlyset komme og hente dig.



Du er kun en knægt da dig og din lillebror, Jerimias, står under nordlysets dansende grønne tæppe og kigger op. I kender begge historien om de døde der kommer og henter en, hvis man fløjter.



"Du tør ikke", siger du til ham. Først nægter han pure, men du bliver ved. Bangebuks. Kylling. Da du fortæller ham at han aldrig bliver en rigtig fanger, når han ikke en gang tør at fløjte, så gør han det. En stille melodi i den mørke nat kun oplyst nordlyset. Kort efter forsvandt nordlyset. Men I blev ikke hentet. I døde ikke.



Samme nat blev farmor syg. Og kun 3 dage senere døde hun. Ingen forstod hvorfor. Indtil du sladrede. Du fortalte at Jerimias fløjtede under nordlysets skær. Du fortalte ikke noget om, at du pressede ham til det. Det gjorde han heller ikke. Han tog bare imod. Igen og igen.



Han fik skylden for alt. Hvis nogen blev syge eller måske endda døde, var det første din mor sagde til din bror *har du nu fløjtet igen?* Din bror var ulykkesfugl. Men du gjorde ikke noget. Sagde ikke noget.

Hvis fangsten fejlede, spurgte din mor din bror *hvad har du nu gjort?* Som en sygdom spredte hun sit had til sin søn, din bror. Og du hjalp ham ikke. Du var bare glad for, at det ikke var dig. *Hvorfor kunne han dog ikke bare være mere som sin bror, den dygtige fanger, Kunnunguaq?*

Og du var dygtig, men ikke så god, som de sagde du var. De satte dig på en piedestal. Fangede du noget og Jerimias ikke gjorde, så blev det straks bemærket. Fangede han noget og du ikke noget, så havde du bare haft en dårlig dag, og Jerimias var sikkert bare heldig.

Du var elsket af alle. Den store fanger. Bygdens stolte fremtid. Bygdens shaman ville gerne have dig til lærling, men du ville ikke høre på ham. Du vil intet have med det overnaturlige at gøre, selv om du udmærket ved at man ikke bare kan ignorere det. Men det gør du.

Jerimias ville til gengæld gerne vide mere om den anden side. Og da ingen andre meldte sig, måtte den aldrende shaman tage til takke. Efter kort tid stoppede shamanen sin oplæring. Han forklarede ikke hvorfor, men han virkede skræmt.

Efter det var der slet ingen, der turde nærme sig Jerimias. Ingen andre end hunden. Den lille Kaju alle sparkede efter, når de så den. Og så dig. Du snakkede med ham, når ingen så det. Snakker med ham. Sagde alt det du troede, han gerne ville høre. Alt undtagen undskyld.

Jerimias begyndte at drikke. Meget.

En nat tog han livet af jeres mor. Han var fuld. Hun var modbydelig.

Han stak af. Op i bjergene. Hunden forsvandt også.

Folk kom til dig. *Stakkels din mor. Men det var jo forventeligt, med sådanne skidt knægt.*

Det er nu et halvt år siden din bror blev fjeldgænger. Resten af bygden er overbevist om, at Jerimias er død. Man overlever ikke et halvt år alene i bjergene. Men du ved, han lever. Og shamanen deler din bekymring.

Da Vitus kommer til bygden for at finde en guide til en jagt, er der flere af de andre, der melder sig. Men da de hører at det var for at skyde isbjørnen helt inde i bunden af fjorden, trækker de sig. Det er et ondt sted. Det har det altid været.

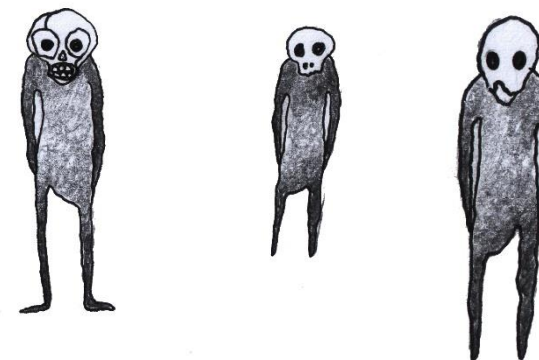
Du melder dig. Du ved, det var den vej, din bror drog. Det er på tide, du siger undskyld.

Ting du har med:

Rygsæk med standard udstyr: sovepose, mad, ekstra ammunition, ekstra sæt tøj, regntøj.

En mellemkaliber riffel, lovlig til at skyde rendyr.

En amulet om halsen, du har fået af din mor til at beskytte dig mod onde ånder. Hun har fortalt dig at så længe du har amuletten på, kan du ikke dø af skræk, hvis du møder en dødning.

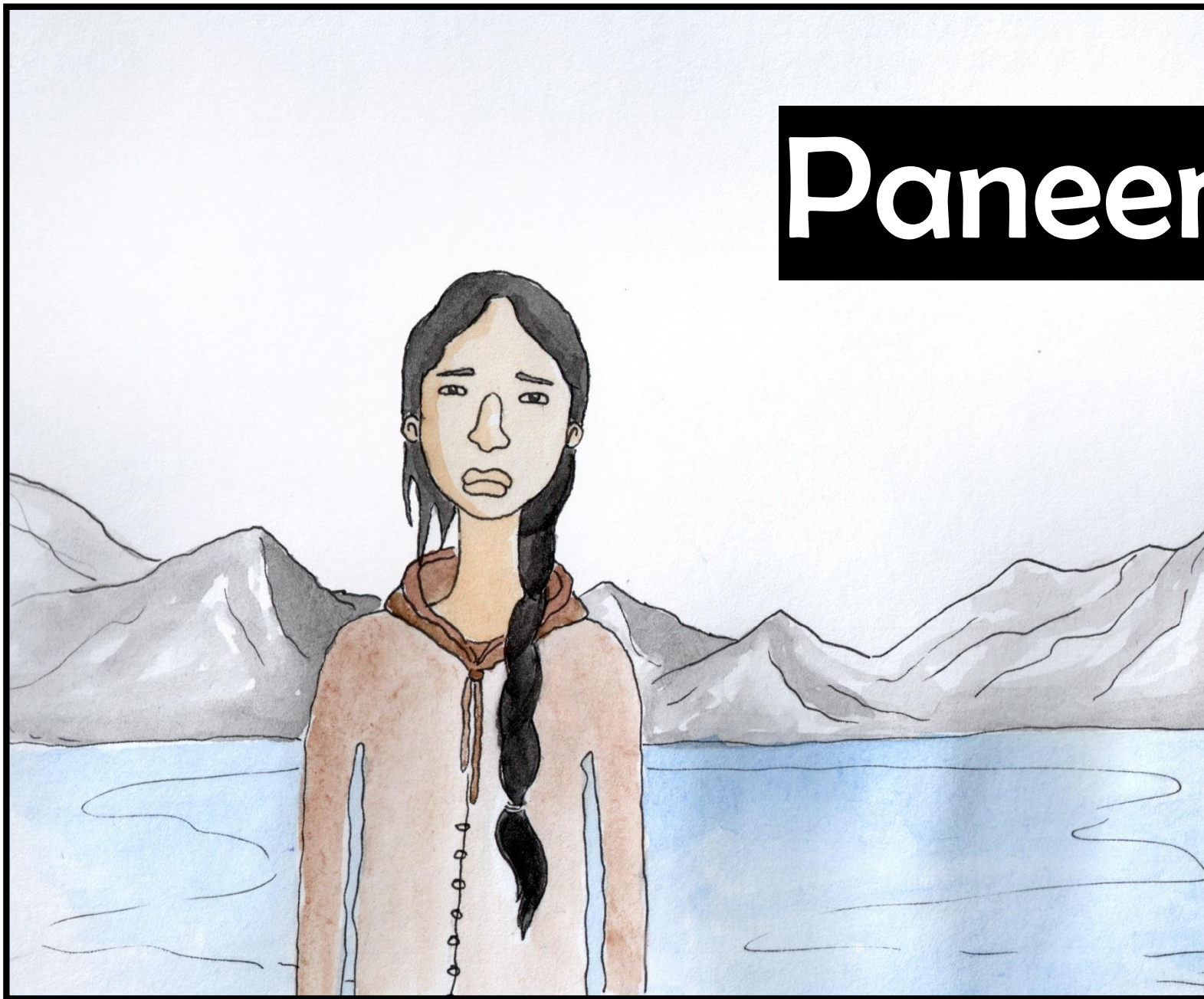


Du skal:

Kunnunguaq skal fortælle om sit forhold til nordlys i scenen, hvor gruppen ser nordlys. Du kan fortælle minutiøst om det grønlandske sagn om de dødes dans, og hvad der sker, når man fløjter efterfulgt, at hvad du gjorde og hvad der så skete. Eller du kan sige at grønlændere synes, det er utrolig dårlig stil at fløjte under et nordlys. Det er op til dig. Men du må gerne give de andre spillere en følelse af, at der ligger mere bag end bare "det er en dårlig idé". Og du skal reagere kraftigt, hvis der er en, der forsøger sig med at fløjte. Hvordan er op til dig.

Hvis det går op for gruppen, at du jagter en fjeldgænger og ikke en isbjørn, skal du overbevise resten af gruppen om at *fortsætte*.

Paneeraq





Paneeraq [Banérak]



Mennesker med særlige evner kan skabe en dræberånd, en tupilak, for at komme sine fjender til livs. Dette kræver ikke at man er åndemaner, men man skal besidde en vis kraft. Når tupilakken har fuldført sin opgave går den i opløsning og forsvinder, i modsætning til åndemanernes hjælpeånd, der er livslange ledsagere. Tupilakken er usynlig for almindelige mennesker, men åndemaneren kan se den.

Det er ikke uden fare at skabe og sende en tupilak afsted mod et offer. Hvis ofret er psykisk stærkt og modigt kan vedkommende vende tupilakkens ankomst, og gribe den og med et snu tag vende tupilakken den anden vej. Den vil nu vende tilbage til sin skaber og dræbe denne i stedet.

Bliver man offer for en tupilak, går man en pludselig og voldsom død i møde.



Han ville. Du ville ikke. Han var stærkere. Du var 12.

Din far lærte dig op som fanger. Du havde en søster, men ingen bror. Og du var ældst, så det var dig der blev næste generation. Sådan som det altid havde været. Din far vidste godt, hvad der var sket. Alle vidste, hvad der var sket, men man sagde jo ikke noget. Ham, Pavia, var søn af KGH bestyreren i byen. Og konflikt er ikke noget, man har i små samfund.

Du var på jagt med Pavia. Du var 13. I var alene. Du skød ham lige i hovedet på 100 meters afstand og løb hjem til bygden grædende. Det var en ulykke. Vådeskudsulykke stod der i rapporten. Men din far vidste godt, hvad der var sket. Alle vidste, hvad der var sket, men man siger ikke noget. Konflikt er ikke noget, man har i et lille samfund.

Pavias far var den eneste, der direkte sagde, han ikke troede på din historie. Han sagde aldrig noget, når der var andre mennesker. Men han holdte altid øje med dig. Når han blev fuld, blev han ubehagelig. Nærgående. Sagde du var en lille horer, der troede hun var fanger, og nu havde du dræbt hans søn. Det skulle du få betalt.

Du fortalte din far det. Du fortalte ham alt.

Din far lærte dig at lave en tupilak. De små benfigurer, man kan købe i turistkiosker overalt i grønland, har aldrig haft noget med grønlandsk religion at gøre. De er groteske turistfælder. En rigtig tupilak er usynlig. Det er kun en åndemaner eller en der har 'synet', der kan se dem.

Det var din far, der lavede den. Samlede det groteske skelet af alle mulige benstumper. Fugle, ræve, rendyr, hunde. Vinger, ben, ribben, kløer, tænder holdt sammen af mos og nogle læderrester. Den sidste ingrediens var den vigtigste, en ejendel af offeret.

Du ville være sikker på at tupilakken var stærk, så du gik i seng med Pavias far. Du var 13. Han var fuld. Du gemte hans sæd i en lille beholder. Tupilakken blev meget stærk.

I sendte den efter Pavias far. Det svin. Han døde en uge senere ved at få en blok i i hovedet. Et hændeligt uheld stod der i rapporten.

Det er nu fortid. Du er fanger nu. Men du er stadig kvinde. Det kan du ikke lave om på. Men du kan være bedre end dem. Skarpere end dem. Skyde flere sæler og rendyr. Folk begynder at kalde dig grådig, men det er jo kun fordi, de ikke er ligeså dygtig som dig. Du er ligeglad. Så længe du er den bedste, og at de aldrig ser dig være svag. Aldrig mere. Aldrig mere svag.



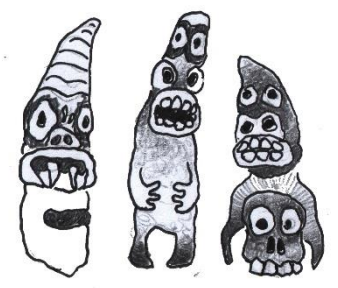
Du er en dygtig fanger, men Kunnunguaq er endnu bedre. Altid skarpere. Altid mere vellidt. Bygdens bedste fanger. Han irriterer dig, men han er ikke svag. Og han er ikke ond.

Men han er bedre end dig. Endnu.

En dag kom to danskere til byen. Vitus og Madsen. Madsen er så vidt du kan se en gammel mand på trofæjagt. Sturvildtsjæger. Madsen ved du ikke, hvad er. Han er en mand, men der er noget over ham, du ikke kan sætte din finger på. Han smiler hele tiden.

Da Vitus fortalte, at han var kommet til bygden for at finde en guide til en jagt, var der flere af de andre fangere, der meldte sig. Men da de hørte at det var for at skyde isbjørnen helt inde ved isbredden, trak de sig. Det er et ondt sted. Det har det altid været.

De er svage. De turde ikke. Du meldte dig. Til alles overraskelse meldte Kunnunguaq sig også, men først efter han hørte, hvor I skulle hen. Du tror han vil finde resterne af sin bror, Jerimias, der blev fjeldgænger efter han havde dræbt deres mor. Han må ligge et sted derude, afpillet og halvspist.



Ting du har med:

Rygsæk med standard udstyr: sovepose, mad, ekstra ammunition, ekstra sæt tøj, regntøj.

En mellemkaliber riffel, lovlig til at skyde rendyr.

Du skal:

Hvis andre er svage, fortæller du dem det, eller du fortæller dem, at de ikke ser dig opføre dig som en gammel flæbende kælling. Du er af natur konkurrencemenneske og det kan godt skabe konflikter, men du vil så vidt muligt undgå åbne konfrontationer.

Du skal, når I kommer til scenen med de parterede dyr, fortælle om hvordan man laver en Tupilaq. Det kan være i blodige detaljer, hvor der ikke hersker nogen tvivl om, at du ved, hvad du snakker om. Eller du kan nøjes med at sige, man ifølge gammel tro kan lave en tupilak ved at sætte parterede dyr sammen. Det er op til dig. Men de andre skal have fornemmelsen af, at der er mere bag den historie.

Magiske remser

Du kan adskillige serittiter, magiske remser, der kan hjælpe dig i nød. Men de kan kun bruges en gang, så forsvinder de for evigt. Du har lært dem af din far, der har lært dem af sin far. Du kan én der gør dig hurtigere, én der beskytter dig mod smerte og én der kan gøre en mand blind. For at den magiske remse skal virke, skal man sige den lavmælt og gentage remsen to gange.

Hurtig: *Frem frem, ben og fod, stræk din krop i kæmpe hop, op op.*

Beskytte mod Smerte: *Forsvind forsvind, krop og sjæl, hjerte og blod, intet gør ondt, forsvind forsvind.*

Blind: *Mørke skal du se, i mørke skal du blive, gå nu gå nu, ravnen viser vej.*



Madsen





Madsen



Du læste engang en grønlandsk myte om manden i månen. Om sorg.

Der var to kvinder, der havde mistet hvert deres barn. De gamle traditioner foreskrev at de skulle råde bod, sørge, hvilket betød at de i et år ikke måtte vaske sig i havet, fange dyr, kun spise hvad andre gav dem og altid sidde med ryggen til dem. Det nægtede de. Men oppe i månen bor månemanden og gennem to huller i gulvet på hans månehus, ser han alt. Og han blev sur og kom ned for at dræbe de to kvinder, og alle der stod i vejen for ham. Hele bygdens indbyggere samlede sig i en stor hytte og deres åndemåner fremtryllede den ene hjælpeånd efter den anden til at kæmpe mod den vrede månemand, men de var ikke stærke nok. Det var først da åndemåneren fandt sin stærke amulet han havde fået i arv, at månemanden trak sig tilbage. De to kvinder lovede nu at sørge som traditionen foreskriver.

Var Manden i Månen rigtig, var han kommet efter dig for længst.



Da I, din grønlandske kone og dig, fik jeres søn, var I lykkelige. Du har aldrig været så lykkelig. Men det gik hurtigt op for jer, at noget var galt. Han græd meget. Kolik, sagde de. Men du var overbevist om, at det var af smerte. Og hver en tåre rev noget op i dig. Og så kom anfaldene. Voldsomme anfald. Epilepsi, sagde de.

Tre år senere græd han stadig. Og anfaldene kom hyppige og hyppigere. I var konstant på vagt. Sørgede for at han kunne trække vejret, når anfaldene kom. Ellers blev han helt blå i hovedet. Det var tæt på et par gange. I sov dårligt om natten. Alle tre.

Du begyndte at lave fejl på arbejdet. En fejl kostede næsten hele dit mandskab livet. Du havde glemt udsugning, mens i behandlede en etage med noget kemisk belægning. 11 mand blev indlagt. Ingen døde. Men det kunne de have gjort.

Du fik en reprimande, og et klap på skulderen. Det kunne jo ske for den bedste. Og ingen kom jo til skade. Sådan for alvor.

Tre dage senere fik jeres søn endnu et anfald. Det var et voldsomt anfald. Han blev helt blå i ansigtet. Men denne gang var der ingen af jer der rejste sig. I sad begge og betragtede den lille dreng ryste. Blev blå. I gjorde ikke noget. Og så holdt han op.

Stilhed. For første gang i tre år.

Til begravelsen var alle ovre og kondolere. *Det er forfærdeligt. Så lille en fyr. Hvis der er noget jeg kan gøre.* I stirrede begge blindt ud i luften. Hørte ikke efter. Alle var så forstående. *Frygteligt uheld. Men det var jo kun et spørgsmål om tid. Stakkels jer.*

Du håbede I kunne starte forfra. Få jeres liv tilbage. Du begyndte at snakke med folk igen. Drikke en øl med gutterne. Kyssede konen godnat uden at skulle være bange for søvnen. Du smilede for første gang i tre år.

En uge efter tog din kone sit eget liv.

Til begravelsen er alle ovre og kondolere. *Det er forfærdeligt. Tragedie. Sådan et ungt menneske med hele livet foran sig. Hvis der er noget jeg kan gøre.* Du nikker og smiler. Det er som om at smilet har sat sig fast. Taler dem efter munden, mens du smiler. Det forbandende smil. Så hold dog op med at smile for helvede.

Det går heller ikke ubemærket på arbejdet. Du bliver kaldt til samtale. *Det kan jo ikke blive ved sådan her. Hvad kan ikke blive ved? Tag nogle fridage eller noget. Men hvad har jeg gjort? Gå hjem.*

Der går ikke lang tid før folk begynder at undgå dig. Du smiler tilbage, mens de skifter fortov.

Du er gået i stå. Smiler, nikker og ler. Hvad fanden er det du laver?



Da din gamle sømands kammerat Vitus dukker op og beder dig om hjælp til at finde en isbjørn, smiler du og hører dig selv sige ja da. En isbjørn? Er du åndssvag? Hvad fanden skal du på jagt efter en isbjørn for? Men du kan ikke sige nej. Smiler. Bukker og nejer. Følger med. Klart vi skal på isbjørne jagt. Og du ved ovenikøbet, hvor der gemmer sig en. Eller det siger folk i hvert fald, at der gør. Men det er endnu ikke lykkedes nogen at skyde den.

I sejler til en af de nærliggende bygder for at få et par af de lokale fangere med på turen. Det er dem der kender området bedst. Vitus siger han har masser af penge. Han skal nok betale. Han har sparet op i sin tid som sømand. Og han fortæller historier om sin tid som storvildtsjæger. Der er ikke det land han ikke har været i, det dyr han ikke har skudt. Bortset fra den hvide bjørn. Han kalder den ikke isbjørnen. Nej. Den hvide bjørn.

I ankommer til bygden og der går ikke lang tid før flere fangere har meldt sig til jagten, lige indtil de hører, hvor I skal hen. Den forbandede fjord siger de. Et ondt sted. En kvinde melder sig. Paneeraq. Du kender hende. Da familien ikke fik nogen sønner blev hun som den ældste datter lært op som fanger. Hun er en dygtig fanger. Og så melder Kunuk sig. Det havde du ikke regnet med. Han skulle efter sigende være den dygtigste fanger i området. Ung. Stærk. Du har også hørt at han havde en bror, der blev fjeldgænger fordi han dræbte deres mor.

Vitus hyrer dem begge.

Smil. Du skal på bjørnejagt.



Du skal:

Du skal fortælle om din søn i scenen med de døde, der vender tilbage. Du kan fortælle i detaljer om hvad der skete, hvor forfærdeligt det var at slå et barn ihjel, og det store tab det var at miste både kone og barn. Eller du kan nøjes med at sige, at du engang havde en søn og kone, men det har du ikke længere. Det er op til dig. Men de andre skal have fornemmelsen af, at der er mere bag den historie.

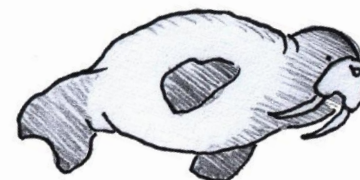
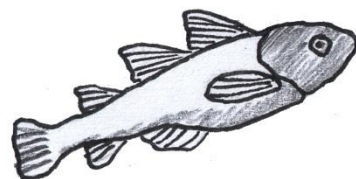


Ting du har med:

Rygsæk med standard udstyr: sovepose, mad, ekstra ammunition, ekstra sæt tøj, regntøj.

En lavkaliber riffel, lovlig til at skyde smådyr som kaniner og ryper.

Et billede af din afdøde søn og kone. Det er dit vigtigste eje. Det er det sidste billede, der blev taget af jer alle tre sammen.



Illustrationer

