

Morgenposten 2: Firmaturen

Et eventyr i Itras by av Geir Høie Ludvigsen

inspirert av eventyret «Morgenposten» av Ole Peder Giæver og Håken Lid

Bakgrunnshistorie

Morgenposten har, etter kontroversene med PS! endelig gjenvunnet sin posisjon som ledende nyhetsformidler i Itras By, men dette er relativt uinteressant i dette eventyret. Resultatet av dette er likevel at Morgenposten har en del penger til overs og dermed har redaktøren, Belial Bompelbart, invitert sine mest trofaste kolleger til en påkostet firmatur. Denne firmaturen tar kollegiet med til en liten øy i havgapet et godt stykke ut fra Sortvika hvor de vil få oppleve den ultimate skrekkopplevelsen (eller det er i hvert fall slik det beskrives i brosjyren.) Belial Bompelbart falt pladask for ideen og bestilte umiddelbart.

Bipersoner

Arthur Aaberg

Hvordan Arthur egentlig ser ut vil muligens rollene aldri finne ut da han har sittet 8 timer i sminkestolen for å se ut som et tynt, grønnhudet, huggtannbefestet, skallet og uhyggelig uhyre. Selv om han hele tiden vil være kledd i flamboyante kostymer med silke og sateng vil ikke dette kunne dekke over hans totale mangel på fryktinngytende ytre. Arthur er nemlig amatørskuespiller med store ambisjoner, men dessverre ikke de største kvalitetene. Han har blitt ansatt av eventfirmaet «Store Opplevelser AS» for å fylle rollen som Greve Mørkula, eier av slottet «Kvelpust», som rollene skal bo på de neste tre dagene. Sannheten er at Arthur egentlig ikke var førstevalget, men ettersom stjerneskuespilleren til «Store Opplevelser AS», Dominique Albertine, har fått akutt diaré, måtte de hyre inn en vikar på kort varsel. Som mangeårig sufflør i det lokale amatørteateret var Arthur den eneste som var ledig. Arthur er egentlig ikke tilfreds med rollen som skummel greve og vil være tydelig nervøs igjennom hele eventyret (og dermed på ingen måte skummel), men han ser likevel på dette som hans store mulighet til å skinne. Han må ofte konsultere det særdeles mangelfulle manuset han har blitt tildelt for å trygge seg selv i rollen, og han har brukt mye tid på å nedtegne manuset med liten skrift i håndflaten sin. Dette resulterer ofte i at hans replikker som «Hør på dem. Nattens barn. For så vakker musikk de lager» og «Blodet er livet» og «Ensomhet vil sitte på våre tak, med grublende vinger» og liknende vil komme både i tide og utide, ofte i totalt upassende situasjoner. Hvis han blir presset vil Arthur knekke sammen og innrømme at han bare er skuespiller, men glemmer han en voldsom hemmelighet mon tro?

Tatiana Silvia Porenstreks

Tatiana er regissør, birolleinneholder, eventplanlegger, manusforfatter, inspisient og overseer av hele opplegget, og en betrodd ansatt i «Store Opplevelser AS». Hun har blitt gitt alle disse oppgavene ettersom firmaet hennes egentlig er konkurs og de ikke har penger til å lønne alle arbeiderne som kreves for å gjennomføre en slik event. Hun står likevel på for å lande et helt håpløst prosjekt, og satser alt hun eier og har av krefter på å gi firmaet som betaler den beste og mest skrekkelige opplevelsen. Noe hun kanskje lykkes med? Uansett hvor galt det går vil hun alltid gi alt i alle hennes roller, og om hun blir avslørt på noe tidspunkt vil hun bare doble innsatsen. Tatiana er i 40-årene og har pistrete stritt hår. Hun har et uttrykk i ansiktet som sier 14 kopper kaffe før lunch og er alltid litt mer stresset enn alle andre.

Fyrvokter Tor Brandenburg

En lystig herremann i 60-årene som har jobbet som fyrvokter siden han var 14 år. Klassisk dresset opp i islender og kapteinshatt. En mann som med glede forteller grufulle historier om hvordan gjester på slottet har blitt maltraktert og makabert slaktet. Hans fortellerstil er lik som om han forteller en hyggelig historie om fisketur i barndommen. Det hele kan tolkes som at også fyrvokteren er en elendig skuespiller som også er med på «leken», eller at han er skikkelig ordentlig skummel. Han er forøvrig kannibal.

Vampyren

Ja, for det er faktisk en vampyr på dette slottet. En vaskeekte vampyr som leker med sine ofre. Men hvem er egentlig denne vampyren? Vel, her står du som spilleleder fritt til å velge blant biroller, folk fra rollenes forhistorier, eller kanskje en av rollene selv til og med (Mer om dette senere). Vampyrens jobb er, hvem enn hen måtte være, å suge blodet ut av alle som ikke er vampyrer i slottet «Kvelpust». For at rollene skal overleve til slutten av eventyret bør spilleleder gi muligheten til å avbryte et vampyrangrep ved at man trekker sjansekort, handlingskort, eller ved at en rolle/birolle plutselig kommer inn i scenen. Døden kan godt inntreffe i siste scene dersom dette er effektivt.

Steder

Slottet Kvelpust

Fyrtårnet på øya

Kjelleren i slottet

Ballsalen og soverommene

Råd for spillederen

Vampyren

Litt av hensikten med vampyren er å få spillerne til å gjette hele tiden hvem hen er. Er det noen blant dem? Er det noen fra fortiden deres? Er det noen i produksjonsapparatet? Er det en skjult skikkelse?

Del gjerne ut lapper underveis, flere ganger i løpet av eventyret, hvor det står «Du er ikke vampyren» eller «Det er du som er vampyren». Dette for å få spillerne til å bli mistenksomme til hverandre. Dette kan skje både utenfor og i spillet. Dersom dette blir en meta-melding hvor lappene blir delt ut til spillerne så er det veldig gøy å dele ut «Du er ikke vampyren» til alle. Dersom dette blir en melding som rollene får som del av eventen så kan godt en av rollene få «Du er vampyren» for å se hvordan rollen tar dette videre. Vil de avsløre det med en gang eller prøve å skjule det for de andre? Dersom det er hemmelig hvem som er vampyren av dem, be dem alle skrive en melding til spilleleder på lapp om hva de gjør hver natt.

Første akt

Begynn med en kort forklaring av bakgrunnen for eventyret, si litt om hva slags avis Morgenposten er, og forklar hvordan den nylig har vært igjennom både oppkjøp og tilbakekjøp. Nå er avisen tilbake til sin rettmessige storhetsplass som den fremste nyhetsformidler i ltras by. På grunn av økt opplag og en sterk økonomisk vekst ønsket redaktøren å gi noe tilbake til sine trofaste journalister og arbeidstakere. Han har nå tatt med noen utvalgte medhjelpere for å se om dette arrangementet kan være hyggelig for resten av arbeidsstaben eller eventuelle fremtidige økonomiske støttepartnere. Dersom du ønsker å kjøre dette eventyret som et enkeltstående eventyr uten at morgenposten er involvert, er dette fullt mulig ved å bare lage sitt eget fiktive firma på firmatur og lage egne roller. Eventyret er ikke avhengig av hverken morgenposten eller at noen av rollene på rollelisten er med.

Scene 1: Ankomsten og aftensmat

Eventyret begynner med at en dampbåt har tatt rollene med fra Sortvika til en liten øy ute i havgapet nærmere randsonene. Øya har to dominerende byggverk, et digert slott (slottet «Kvelpust») som ser ut til å være tatt ut av en reklame for Transylvania, og et fyrtårn på østspissen av øya. Rollene ankommer en liten brygge og det er kveldstid. Faktisk begynner det å drive inn noen mørke, tunge regnskyer over øya i det rollene setter føttene sine på bryggen, og idet de begynner å gå opp mot slottet hører de torden nærme seg.

Det første møtet med slottet er en diger tredør og et skilt som henger på en ringebjelle hvor det står «Ring på!» dersom gruppa banker på eller ringer i bjella hører de tordenbrak i det fjerne, og etter litt går døren sakte opp. En tynn høy figur med overdådig bekledding vil møte dem i døren. Arthur Åberg i Grev Mørkulas skikkelse vil ønske dem velkommen og be dem inn på aftensmat. Han vil til stadighet la øynene falle ned på manuset han har skrevet i hånden for å huske hva han skal gjøre og si.

De mer årvåkne vil merke at en skikkelse beveger seg i kulissene. Dette er Tatiana Silvia som gjør sitt ytterste for å fylle alle roller og oppgaver i skuespillet/eventen, dette innebærer også servitør/butler for greven. Hun vil senere få et kraftig hjerteinfarkt. Det er opp til spilleder om dette skjer i løpet av eventyret.

Scene 2: Romfordeling

Det er på tide å avslutte en relativt pinlig middag og ta seg ovenpå til soverommene. Her kan rollene få lov til å velge og vrake samt utforske andre etasjen om de vil. Når rollene går rundt i gangene eller sover på soverommene vil de oppleve en del uhyggeligheter. Noen åpenbart iscenesatt av eventet, andre mer uforklarlige. Her er noe du kan velge i:

- Et bilde med bevegelige øyne som ser etter rollene
- Blod som drypper fra taket (eller fra gulvet om du vil kopiere Brahm Stokers Dracula fra 1992)
- Et selvløsende pledd som farer igjennom et av soverommene, ment til å se ut som et spøkelse, men åpenbart ført av tauverk og trinser.
- En ulende lyd som runger gjennom gangene (laget av en slags blåse i enden av gangen om noen vil sjekke det ut)
- En «ulv» som går løs i gangene (egentlig en kosegris av en huskie med hair extensions).

Scene 3: Første Frokost

Ved frokosten dagen etter er rollene alene med slottet. Maten er allerede servert i det de kommer ned til spisesalen. Det ligger et brev skrevet med pen håndskrift til dem hvor det står «Kjære gjester. Jeg beklager at jeg ikke kan delta på morgenmat, men jeg har andre bedrifter å foreta meg. Tilgi meg dette. Føl dere fri til å utforske slottet, men hold dere unna kjelleren. Den er gammel og har mange minner. Grev M.»

Scene 4: Første Vampyrangrep

Dersom rollene beveger seg nedover i kjelleren eller lar dagen gå til solen går ned vil de høre et skrik i gangene. Dersom de utforsker skriket vil de finne en vampyr som har angrepet en eller annen person og er i ferd med å tømme vedkommende for blod. Dette er et reelt vampyrangrep. Du kan selv velge om det er Arthur som har gått for dypt inn i rollen eller om det er den ekte vampyren som har slått til. Den ekte vampyren kan også være en av rollene. Offeret kan være en av rollene eller Tatiana eller Arthur selv. Uansett unnslipper uhyret raskt.

Andre akt

Del ut nye lapper til rollene hvor det står «Du er vampyren, plukk ut ditt neste offer diskret ved å skrive det på denne lappen og returnere den til spilleder» eller «Du er ikke vampyren, men du har kanskje en tanke om hvem det er? Skriv navnet på denne lappen og returner til spilleder.»

Andre frokost

Nå er det opp til gruppa om hvordan de vil ta denne situasjonen videre. Det er bekmørkt ute hele dagen på grunn av mørke skyer og tungt regn. Ingen sjanse for å se solen i det hele tatt denne dagen slik at vampyren ikke kan bli avslørt. For morro skyld fungerer heller ikke noen av de andre tradisjonelle måtene som sølv, speil, kors eller hvitløk så lenge de befinner seg i og rundt slottet. For at det hele skal bli enda litt verre så kommer ingen båt og henter rollene før om noen dager. De kan forsøke å tilkalle hjelp fra forbipasserende fiskebåter eller liknende, men til ingen nytte. Rollene må selv finne en måte å komme seg hjem på dersom de ønsker å flykte fra øya.

Alternativer til hendelser:

Det følgende er forslag til hendelser på øya og i slottet som kan bidra til historien, men la rollene selv fortelle historien om dette er mer spennende.

Fyrlykten og fyrvokteren

Fyret på østspissen av øya er tent på kveldene som bør melde bud om at noen befinner seg der, og denne noen er Tor Brandenburg, mangeårig fyrvokter og nåværende amatørskuespiller. Han er en eldre herre i midten av 60-årene med islender, grått skjegg og en falmet gammel kapteinshatt som ikke passer hodet hans lenger. Han ønsker alle velkommen til fyrlykten sin med åpne armer og joviale latterbrøl. Han forteller sin historie som om den er pugget og blir veldig forvirret og plaget dersom noen avbryter ham. Da vil han si ting som «det var ikke det du skulle si....» eller «hvilken side er vi på nå?....» før han fortsetter på tiraden sin. Om noen spør om slottet og vampyren vil han fortelle like jovialt om brutale drap og lemlestinger til det punktet at man lurar på om han bare spiller eller faktisk er psykisk ustabil. Av informasjon rollene kan finne om de skulle utforske fyrlykten er:

- flere ark gjemt bak en sofa hvor det står ting som «IKKE STOL PÅ FYRVOKTEREN» eller «Fyrvokteren er gal, hold dere unna ham.»
- På toppen av fyrlykten kan man se inn i vinduet til et av slottets høye tårn. Der ser man silhuetten av vampyren som utfører en eller annen grufull handling. Spiser et menneskebein f.eks. Oppdager vampyren dette? Hva gjøre han/hun med det? Sender han/hun sine mørke tjenere etter dem?
- Fyrvokteren prøver å drepe en av rollene for å ha vedkommende til middag, men hvordan? Med en diger hekksaks? Prøver han å lure en av rollene oppi en diger gryte? Serverer han noe drikke som har gift i seg?

Kjellerjentene

I kjelleren på slottet befinner det seg et rom med madrasser på gulvet og nydelige silkeputer. I dette rommet er det også 3 lettkleddede damer. Dette er vampyrens friller (konkubiner). Disse sitter og slapper av i det rollene ankommer rommet og tar seg plutselig veldig sammen og oppfører seg betydelig mer forførende så fort de blir oppmerksomme på at noen andre er til stede (en av dem koser sigaretten sin og prøver å vifte bort røyken). Disse vil unngå så godt de kan å bryte karakter og vil «ta den helt ut» om de må. De ilegger seg en kraftig østeuropeisk aksent og veiver mye med armene mens de prater. Dersom de knekker (for eksempel når de prøver å suge blod fra en av rollene men mangler huggtøner, eller en av rollene blir veldig seksuelt pågående) kan de fortelle at de var 4 en gang i tiden, men at en av dem er blitt tatt med til et annet rom der hun skulle ha «en annen rolle». Denne jenta er blitt spist eller henger fra taket eller noe annet groteskt skulle rollene utforske.

Bak kulissene/Ballsalen

Dersom noen av rollene forviller seg for mye rundt i slottet kommer de til bak kulissene, altså en del av slottet som ikke er ferdig. En ballsal hvor det er lagt papir på gulvet og malerspann står klar. Her er også en vaktmester og en scenearbeider som har seg en velfortjent hvil. De er egentlig ganske likegyldige til rollenes tilstedeværelse og spillerne kan, om de vil, tre ut av rollene sine her og være seg selv her. De kan prøve å avsløre hvem som er vampyren eller diskutere Meta hvordan de skal komme seg bort eller få has på vampyren. Når de blir rollene sine igjen vil de ha all informasjonen de delte bak kulissene, men ikke ha kjennskap til spillerne. Så fort spillerne bestemmer at rollene skal gå tilbake til slottet er de i rolle igjen.

Tredje akt

Det er nå det gjelder å finne ut hva en skal gjøre med denne vanskelige situasjonen de har havnet i. Her må neste rollene få lov til å skinne med sine ideer, men alternativer til handlinger kan være:

- Arthur blir offer for vampyren, til og med hvis det er han som er vampyren (er det to av dem?)
- Vampyren blir avslørt som en av rollene
- Fyrvokteren besøker slottet med muskedunder og fyrer løs på alt og alle (han er sulten)
- Kjellerjentene sier opp jobben når de finner ut at den fjerde jenta er torturert eller død (det var ikke dette som stod i kontrakten). Tatiana prøver å overbevise dem om å bli.
- Tatiana får et sammenbrudd og går løs på inventaret (det ble rett og slett for mye)
- En av rollene blir offer for vampyrangrep og blir drept. Vedkommende spiller biroller resten av kvelden (kanskje våkner vedkommende som vampyr etterhvert?)
- Kjelleren flyter over av vandøde og jager rollene ut av slottet, rekker de båten bort fra øya før det er for sent?

Rollene

Sverre Nublefot

Ide:

Fremdeles ensporet veteran-journalist.

Beskrivelse:

En tettbygd tønne av en mann, med pistrete grått hår og en evigvarende, bekymret fure mellom øynene.

Bakgrunn:

Du var den første i Itras by som etablerte snublejournalistikken som egen sjanger. Gjennombruddsartikkelen din het "Mann snublet i hund", og siden den gang har det bare gått i kullkast fremover. Da du startet din karriere for 32 år siden var snubleomtalen i dagspressen begrenset til løsrevne, tilfeldige notiser. Men det siste tiåret har du for alvor klart å sette snubling på kartet. Dette med å snuble er en problematikk av epidemiske proporsjoner i Itras by. I hvertfall opplever du det slik. Folk som er svake til bens, og mennesker som har hunder med stutte ben, er alle rammet av lidelsen. Du observerer med tilfredshet at dine kolleger i andre by-dekkende medier har tatt opp i seg snublereportasjen. Samtidig bekymrer det deg at du mener å kunne påpeke lettvintheter, overdrevne titler og det som rett og slett må kunne betegnes som unøyaktigheter innen rapportene fra dette viktige feltet. Da Snedenstrup nesten klarte å kvele morgenposten ble du bekymret, men ettersom dere i fellesskap på jobb fikk tyrannen ut av morgenpostens lokaler og **Belial Bompelbart** inn igjen som redaktør så er alt vel i verden. Du skrev en lengre sak om morgenpostens nestensnubling som i ytterste konsekvens kunne resultert i et dramatisk fall, og etter dette har du begynt å utforske nestensnublingen og nestenulykker, og hvordan disse kan unngås ved forberedende tiltak. Du har i senere tid oppfunnet begrepet snubleproksimitet som er en måte å kvantifisere hvor nært noen er til å snuble.

Dramatiske Egenskaper:

Ekspert: Kan det meste om snubling, nestensnubling, og snubleproksimitet (hvis noen skulle snuble i løpet av eventyret kan du legge frem teorier om hva som ligger bak, som ofte vil vise seg å slå stikk).

Relasjoner:

Din beste venn var hunden **Trofast**, en brun grevlinghund som du har hatt siden han var valp. Trofast døde nylig og du har ikke helt kommet deg etter dette. Din kone, **Julie Nublefot**, er fremdeles på Institutt for Human Forskning der hennes komatske tilstand fremdeles forskes på. Du har for lengst gitt opp håpet om at hun noensinne skal våkne opp igjen, men du besøker henne fra tid til annen.

Du elsker fremdeles din kollega, den samfunnsengasjerte **Gitte Safron**, tross i at hun ser litt snål ut med bare ett fungerende øye.

Belial Bompelbart

Ide:

Avdanket redaktør med ny giv

Beskrivelse:

En stor, brumlendende mann i midten av 60-åra. Tynt, grått hår, en voluminøs fremtoning. Ordinært en buldrende røst, som var noe spakere under Snedenstrupregime, men nå har funnet tilbake til sit gamle jeg.

Bakgrunn:

Du er nå tilbake igjen til utgangspunktet. Den klassiske redaktørklisjeen. Kjederøykende, whiskeydrikkende, buldrende, høylydt og bestemt, men med stor faglig og etisk integritet. Du har vært redaktør i Morgenposten i en mannsalder, og elsker avisa. Du er også veldig opptatt av dine arbeidere og din egen anseelse hos dem. Derfor har du med overbevisning tatt dem med på firmatur for å vise både dem og verden at du setter pris på dem som jobber for deg.

Dramatiske Egenskaper:

Du vurderer å trekke deg tilbake som redaktør i morgenposten og ser egentlig etter din etterfølger. Du ønsker å bruke denne firmaturen til å finne ut hvem som er skikket til å stake ut kursen for avisen fremover. Du er også VELDIG opptatt av at alle skal ha det bra på denne turen og kommer til å gjøre alt for at denne firmaturen skal bli tidens opplevelse. Dersom noe skulle gå galt eller folkene dine blir sure, redde eller utilpass vil du gjøre alt i din makt for å snu dette. Det skal jo være en hyggelig tur, uhyggelig bare på liksom.

Relasjoner:

Du har sett mange medarbeidere komme og gå gjennom årene, og det var du som hadde ansvaret for å ansette hver av de andre rollene. Det er dine dyktigste og mest betrodde journalister, men det har vært noen personlige og profesjonelle konflikter. For flere år siden var du og **Hege Hekkelihei** elskere, men forholdet tok slutt. Snakk med denne spilleren og finn ut om forholdet og hvorfor dere gjorde det slutt.

Tentai Tiviel er tidligere gardist og en drivende dyktig kriminalreporter. Men du vet at han har en hemmelighet. Du vet han hadde et opiumsproblem tidligere, men han har nå forlatt sin gamle avhengighet....og erstattet den med alkohol.

Tentai Tiviel

Ide:

Plaget krimjournalist med et rusproblem.

Beskrivelse:

Akademiker, igrunn. Du ser ikke ut som noen typisk krimjournalist, med din tynne nakke, pistrete, gule hår og spisse nese. Du fremstår mer som en boklærd.

Bakgrunn

Du pleide å være en dyktig gardist. Du startet som gatekonstabel, men din intelligens og oppvakthet ble raskt lagt merke til og du ble overført til kriminalavdelingen, klatret fort oppover i gradene og ble drapsetterforsker. Men denne jobben viste seg å være mindre glamorøs enn du hadde forventet. Lukten av blod, synet av makabre åsteder og gråtende etterlatte hjemsoekte deg når du kom hjem om kvelden. For å håndtere traumene begynte du å røyke opium. Dette skulle vise seg å bli slutten på din karriere i etaten. Din overordnede, Archibald Strix, avslørte deg med en klump opium på kroppen. Du ble avskjediget og saken dysset ned. Heldigvis fikk du raskt jobb som kriminaljournalist i Morgenposten, og der har du arbeidet i fire år. Du kom over din opiumsavhengighet da du oppdaget alkohol. Nå er du blitt alkoholiker, noe som passer mye bedre til yrket, for drap og elendighet har du ikke sluppet unna. Du er som regel redaktørens førstevalg for å dekke bestialske drap, og krimåsteder er din arbeidsplass.

Dramatiske Egenskaper:

Alkoholavhengig: Du trenger alkohol for å sove og for å slippe unna de fæle bildene du ser på netthinnen når du er edru. Men har du alkoholisert bort en evne til å se fremtiden også? Det meste av inntektene dine går uansett til dette formålet.

Profetiske drømmer: Noen ganger når du ikke får alkoholen din faller du i en lett søvn. Da drømmer du sanne drømmer om drap og andre illgjerninger. Dette er en forbannelse. Hver gang haster du til åstedet, men alltid er du der for sent. Du har aldri klart å hindre noen av forbrytelsene. Du kan bare rapportere.

Relasjoner:

Livet som rusmisbruker er ensomt. De andre i redaksjonen har du et profesjonelt forhold til. Alle vet om avhengigheten din men du tror Belial Bompelbart synes for synd på deg til å gi deg sparken.

Du har lært mye om journalistikk fra veteranen Sverre Nublefot. Hvis du kunne velge fritt ville du gjerne skrevet om snubling som Nublefot, eller kultur som Hege Hekklihei, men det er tross alt drap du kan noe om. I det siste har samarbeidet en del med Gitte Safron. Hun er idealistisk og drømmer om å gjøre en forskjell. Sånn var du også en gang.

Hege Hekkelhei

Ide

Kulturjournalist med sans for det smaleste av smalkultur.

Beskrivelse:

Du er en kvinne i 40-årene, med vide, flagrende gevanter, store sjal, krøllete, bustet hår og et litt arrogant oppsyn.

Bakgrunn

Det er jo helst dikter du skulle blitt, men det er vanskelig å livnære seg med slikt i Itras by. Nå rapporterer du isteden om dem som har. Lykkes med å slå seg opp i kulturlivet.

I Morgenposten er du Kulturjournalist med stor K. Det er den fremste og mest seriøse avisen i Itras by.

Ditt hovedinteressefelt er den smaleste av ekstremt smal smalkultur. Du vil helst skrive dobbeltsider om tegnere som har spesialisert seg på å tegne froskeegg i en av sideelvene til Tårenes bekk (det finnes kun en halv slik person i hele byen, Herr Tungelbart Fjodor, som er født halv. Altså, hans venstre side eksisterer, resten gjør det ikke). Eller intervju visevismannen Araxagras om hans siste profetiske utsagn.

Dramatiske Egenskaper

Automatskrift: Din arbeidsprosess består av å skrive utallige sider med tekst, og deretter kutte ned. Forrige uke skulle du skrive en kort notis om en amatørteaterstykk, men etter to timer foran skrivemaskinen, hadde du allerede 77 tettekrevne ark. Den vanskelige jobben er å kutte ned. Som regel må du motvillig gå med på å la din redaktør gjøre siste del av slaktearbeidet for at teksten skal bli klar til deadline.

Relasjoner

Du kjenner flere av byens kunstnere personlig, og fritid brukes på kunstutstillinger, teater, fester eller foredrag med andre i byens kulturelite. Du leser også minst tre bøker i uken innenfor nær sagt alle sjangre.

Du kjenner godt til «Store Opplevelser AS» og primus motor Tatiana Silvia Porenstrek som er arrangør av denne firmaturen dere skal på. Du vet også godt at hun er den som holder hjulene i gang i bedriften selv om hun er lavest på rangstigen og jobber ikke bare nede på gulvet, men også under det. Ledelsen i «Store opplevelser AS» ryktes å ha forlatt skipet med selskapets kapital og lever det gode liv på en ikke så øde øy. Du er i så måte skeptisk til opplegget allerede, men lell er det kultur så om ikke annet blir det en saftig sak å skrive om og kanskje et knusende slakt av en anmeldelse.

Belial Bompelbart har du fremdeles et komplisert forhold til. Du har sterke meninger om hva som er viktig kultur som Morgenbladet bør dekke, du kan bli ganske rasende når han ikke er enig med deg. Til slutt kommer dere alltid frem til et slags kompromiss, men **DETTE**, dette er lavkultur.

For flere år siden var du og Bompelbart også elskere, men forholdet tok slutt. Snakk med denne spilleren og finn ut om forholdet og hvorfor dere gjorde det slutt.

Du synes dine kolleger er dyktige journalister, men skulle helst ønsket at de skrev mer kulturstoff. Da kunne andre dekke breddekulturen, så du fikk tid til å konsentrere deg om det aller smaleste og viktigste. Morgenposten kunne hatt færre sider med snuble- og kriminaljournalistikk, og flere sider i kulturseksjonen.

Gitte Safron

Ide

Samfunnsengasjert og idealistisk reporter

Beskrivelse:

Rundt i byen farer hun med sin journalistblokk som et kompass foran seg, og med sin tykke flapperkåpe og clochehatt trukket langt nedover ørene, nærmest som beskyttelse. For ikke så lenge siden hadde Gitte en ulykke som involverte en nål og et mannlig kjønnsorgan og skadet øyet sitt slik at hun nå går med en pyntelig liten lapp over venstre øye. Nesten som en pirat. Hun har ikke lenger godt dybdesyn.

Bakgrunn

Gitte er av adelig byrd, og yngste barn i importadelsfamilien Greyspoke (Safron er et nome de plume du tok for ikke å utnytte dine adelsprivilegier på utilbørlig vis). Gitte er en besatt kvinne. Besatt over hver håpløse, store og lille kampsak du kan tenke deg. Denne uka er det de foreldreløse barna ved elven Akeron, forrige uke var det diskriminering mot araknider, neste uke er det kanskje skakkjorte jenter fra Sortvika. Men den kampsaken som alltid kommer til å stå hennes hjerte nærmest er nok kvinners rettigheter overalt i Itras by. Men selv med sin kvikke tunge og ukuelige standhaftighet er det ytterst sjelden at Gitte provoserer noen. Snarere tvert imot så er de aller fleste glade for å snakke med Gitte, og sitter som regel igjen med en verdifull følelse av virkelig å ha blitt lyttet til, og å ha fått sagt sitt. Gitte har vært ansatt som reporter i et par års tid i Morgenposten.

Dramatiske Egenskaper

Idealistisk anlagt. Vansker med å bedømme avstand og snubler mer enn hun gjorde før.

Relasjoner

Tentai Tiviel har vært din mentor fra du startet å arbeide i Morgenposten. Du har lært svært mye om journalistikk fra ham, synes han fokuserer for mye på grusomme skildringer og detaljer i kriminaljournalistikken i stedet for å analysere de sosiale årsakene og skjevhetene i samfunnet som er den egentlige årsaken bak kriminalitet.

Du er tiltrukket av din kollega **Sverre Nublefot**. Han har en vakker sjel, men du forakter ham også fordi han bare skriver om uvesentlige ting (dvs. snubling). Spesielt trykkende har dette vært siden du snubler en del selv på grunn av det skadede øyet.

Morgenposten kunne vært et fantastisk katalysator for å endre samfunnet ved å sette lys på strukturelle feil og urettferdighet i samfunnet. Men det kan aldri skje så lenge hver av dere som jobber der er fanget i egenkonstruerte bobler der alt dreier seg om kultur, snubling eller drap. På en eller annen måte håper du å få rykket dine kolleger ut av sin trygge dvale, og jobbe sammen mot et høyere mål.

Ekstraroller:

Dersom man vil supplere eller bytte ut noen av de eksisterende rollene er dette ikke noe problem. Det er ingen av rollene som er spesielt viktige for historien. Her er noen forslag til andre.

Peder Dahl

Ide

Usikker journalistspire og praktikant

Beskrivelse:

Peder, en mann i nesten 20-årene, går ofte i fløyelsbukse og skjorte med vest og tversoversløyfe. På hodet bærer han en slepen beige alpelue og stilriktige briller. Han har kort lyst, nesten rødt, hår og blå tindrende uskyldige og usikre øyne.

Bakgrunn

Peder er av sønn av en brautende murer (mor) og en atlet som stort sett var opptatt av trening (far). Morens voldsomme stemme runger fremdeles i hodet hans, og selv om ordene hennes sjeldent er harde eller dømmende (ofte faktisk ganske støttende og kloke) er det noe med stemmen hennes som bærer så kraftig at det gir gjenklang i skallen til Peder. Tross i foreldrenes ønske om at han skal ha en aktiv jobb hvor han kan bruke hendene sine har han landet på det mest stillesittende han kan tenke seg.

Peder liker å skrive. Han liker mange ting egentlig, men prater sjeldent høyt om dem. Ofte fordi interessene hans er ganske snevre. Han liker å beskrive lyder med fingrene, finne unike måter å spasere på som sparer kroppen for krefter og gi karakterer til sine lærere etter hver undervisningstime basert på tonehøyde. Han er en usikker type som sjeldent ytrer egne meninger (selv om han har enormt mange av dem) og blir virkelig forvirret dersom han får motstridende beskjeder om arbeidsoppgaver. Da blir han ofte totalt handlingslammet og gjør noe helt annet for å unngå ubehaget. Konsekvensene takler han dog bra. Han nærmer seg 20 år med stormskritt og ser på muligheten som praktikant i Morgenposten som hans store gjennombrudd, selv om han til dags dato ikke har skrevet et eneste ord som har kommet på trykk i avisen. Han har stort sett kokt kaffe og lest korrektur.

Dramatiske Egenskaper

Beslutningsvegring. Morens stemme runger fremdeles såpass i hodet hans at han plutselig kan finne på å gjenta ordene høyt med morens stemme.

Relasjoner

Alle veteraner i morgenposten, Hege, Gitte, Sverre og Tentai men spesielt redaktøren Belial, har stor stjerne hos Peder. Han ser opp til alle. Lærer av dem alt han kan. Han blir ofte oversett, men han gir seg ikke. Han søker alles oppmerksomhet og har store problemer med å velge hvilken retning innen journalistikk han skal velge siden alle er så positive til sin egen sjanger.

Kath Mjølner

Ide

Økonom og nyansatt

Beskrivelse:

Kath er en striglet kvinne i midten av tredveårene med ravnsvart hår ofte tett oppsatt i knute. Hun foretrekker pene dresser og slips med bukseseler og en hatt som passer.

Bakgrunn:

Kath vokste opp med 5 foreldre. Pappa, Mamma, Pappamor, Pappapappa og Femmern. Hun er ikke sikker på hva de egentlig heter eller hvem som er hennes egentlige foreldre. De hadde nå uansett et veldig alternativt samlivsforhold som ingen andre i hennes omgangskrets hadde. Dette har preget henne mer enn hun vil innrømme, og har skapt mye forvirring rundt relasjoner. Hun har jobbet i Morgenposten bare noen måneder og har enda ikke lært sine medarbeidere å kjenne så godt. Hun kjenner økonomifaget ut og inn og er nyansatt for å skrive saker om økonomi. Problemet er bare at hun hater økonomifaget, stillesittende jobber og tall. Hun tok økonomiutdannelsen fordi hun synes en av professorene ved universitetet var pen, men hatet hvert sekund av teorien. Det hun egentlig liker er økonomisk kriminalitet, og med det bare den delen som omhandler kriminalitet. Om Kath kunne velge hadde hun heller blitt med i politivesenet og sparket inn dører. Noe hun er forferdelig glad i, og gjør oftere enn de fleste. Ofte finner hun på grunner til å sparke inn dører da hun forstår at dette ikke er sosialt akseptabelt å gjøre overalt. Hun forteller ofte skrøner om at hun hørte illevarslende lyder eller rop om hjelp bak døren og følte det nødvendig å sparke den inn. Hun holder seg som regel i tøylene, men dersom hun har god grunn til å sparke opp en dør er opplevelsen nærmest spinalorgasmisk. Hennes journalistikk bærer ofte preg av avhør mer enn intervjuer og er aldri redd for å stille de konfronterende spørsmålene rett i ansiktet på folk, til og med der det ikke er noen konfronterende spørsmål å stille. Dette kom godt til syne da hun grillet en snart pensjonert barneskolelærer i kravene om gjennomiktig regnskapsføring etter at elevene hennes hadde holdt et lokalt loppemarked.

Dramatiske Egenskaper

Dørsparker. Ønsker egentlig bare at noen sparker ned hennes dør, tar henne med storm inn i et romantisk forhold, og etablerer et liv med henne hvor tradisjonelle familierelasjoner og verdier er i sentrum. Enn så lenge må hun selv sparke ned dører i påvente av dette.

Relasjoner

Du har et litt anstrengt forhold til både **Peder** og **Sverre** da disse virker veike og handlingslammet.

Båtfører Tale Van Dam

Ide

Båtkaptein og tilfeldig deltaker

Beskrivelse:

Tale er ganske lav, og må stå på en boks for å kunne se hvor hun kjører. Hun har skulderlangt mørkt hår med lugg og et søtt ansikt med en liten nese. Hun går nærmest i piratkostyme med kapteinshatt og alt. Hun har ikke trebein eller krok eller lapp for øyet, men ønsker seg kanskje dette innerst inne.

Bakgrunn

Tale ble født på sjøen, i en båt, under en storm. Hun vokste opp på båten og har aldri vært innom skoleverket. Hun har aldri lært seg sosial interaksjon med andre folk, men har pratet mye med havherrer og havfruer samt de androgyne havhestene. Disse snakker ofte rett fra fiskelevra.

Tale kjører båt. Frem og tilbake og rundt omkring. Hun kjører fiskere, turister, blindpassasjerer (som faktisk er blinde) og eldre på turer til nære havner og noen fjerne øyer. Hun har faktisk reist så mye rundt i og nær randsonene at det har smittet henne litt. Hun er jovial og tilstedeværende med omtanke for passasjerene sine. En slik jente man ikke helt vet om man skal forelske seg i eller ta vare på. Hun er, tross sitt engasjement i sine passasjerer, elendig sosialt og trækker ofte i salaten i konversasjoner. Hun gjør dette med selvtillit og et smil om munnen slik at man ikke helt vet om man skal gi henne en klem eller en ørefik. Hun er jo så søt tross alt. Hun ender opp med å bli med de andre rollene på firmatur ettersom båten hennes plutselig havarerer etter ankomst og hun ikke har noe annet å gjøre.

Dramatiske Egenskaper

Sosialt klønete. Har et vesen som heter «Underlige hendelser» som følger med henne overalt. Vesenet får rare ting til å skje av og til.

Relasjoner

Tale kjenner alle....tror hun selv. Hun forteller dem hun møter hvor hun har møtt dem før og forteller om de fantastiske minnene de har delt, men som regel har hun egentlig aldri møtt dem eller vært på stedet hun påstår å ha møtt dem. Av og til blir minnene virkelige for alle selv om de ikke har skjedd. Kanskje fordi hun sa det høyt. Kanskje dette er Underlige hendelsers skyld?

APPENDIX: Til utdeling

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren.

Du er ikke vampyren, men skriv på denne lappen hvem du tror er vampyren og lever den tilbake til spilleder.

Du er ikke vampyren, men skriv på denne lappen hvem du tror er vampyren og lever den tilbake til spilleder.

Du er ikke vampyren, men skriv på denne lappen hvem du tror er vampyren og lever den tilbake til spilleder.

Du er ikke vampyren, men skriv på denne lappen hvem du tror er vampyren og lever den tilbake til spilleder.

Du er ikke vampyren, men skriv på denne lappen hvem du tror er vampyren og lever den tilbake til spilleder.

Du er **vampyren!**, skriv på denne lappen hvem som er ditt neste offer og lever den tilbake til spilleder.

«KJÆRE GJESTER. JEG BEKLÅGER AT JEG IKKE KAN DELTA PÅ MORGENMAT, MEN JEG HAR ANDRE BEDRIFTER Å FORETA MEG. TILGI MEG DETTE. FØL DERE FRI TIL Å UTFORSKE SLOTTET, MEN HOLD DERE UNNA KJELLEREN. DEN ER GAMMEL OG HAR MANGE MINNER. GREV M.»

«IKKE STOL PÅ FYRVOKTEREN»

«Fyrvokteren er gal, hold dere unna ham.»

«Hjelp!!!! Jeg er fanget i fyrtårnet. Fyrvokteren er kannibal.»

«Jeg ba fyrvokteren om å ikke spise meg, men han ville ikke høre. Nå har jeg ingen bein. Hjelp!!!!»