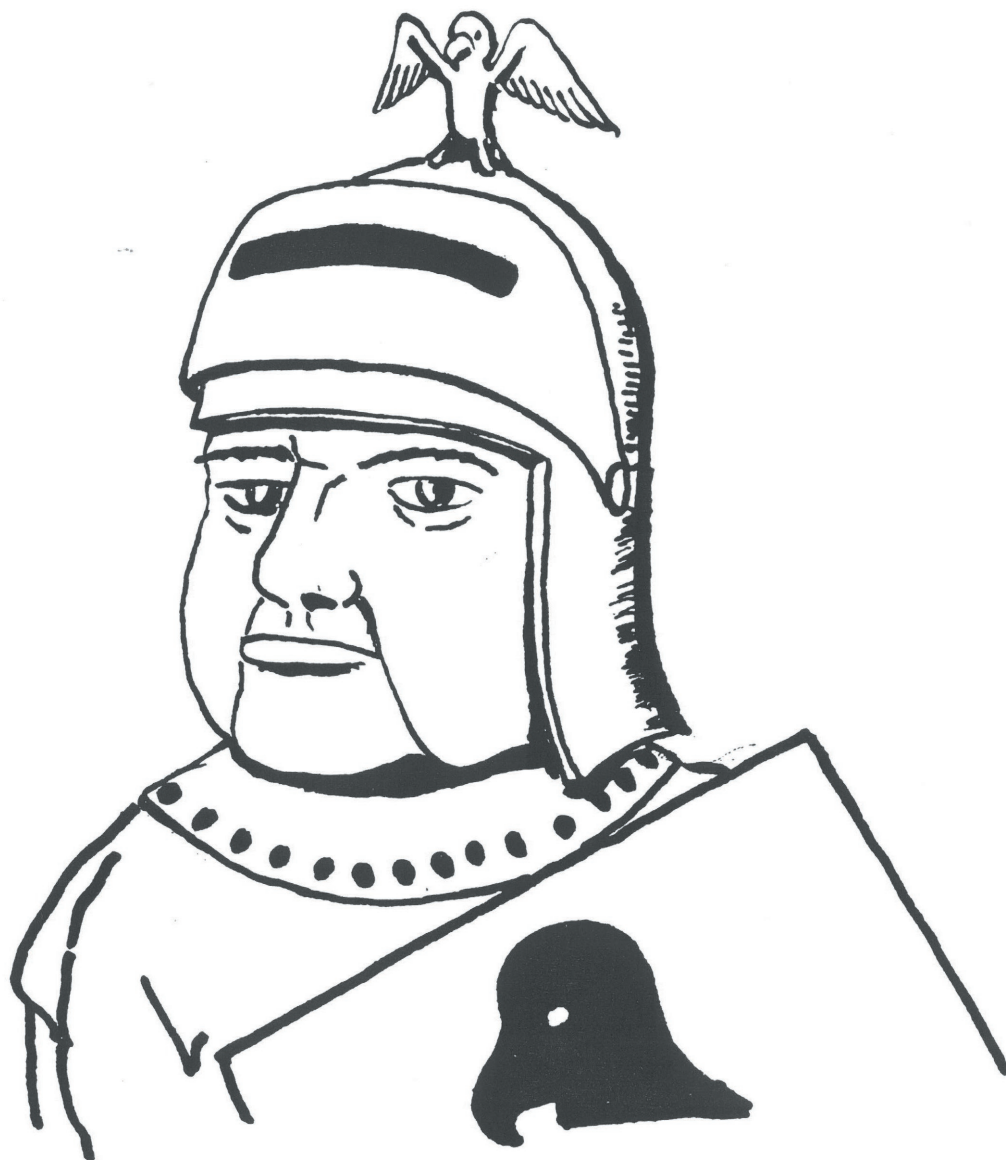


Ad ærens vej

- en fortælling om riddere og deres dyder



Spiltræf '94

Indholdsfortegnelse

Forord	III
Synopsis	IV
Baggrund for scenariet	V
Folk og fæ	VI
Flowchart	VIII
Ad ærens vej, 1. del	IX
Ad ærens vej, 2. del	XI
Ad ærens vej, 3. del	XV
Appendiks	XVIII
Oversigt	XX
Kort og bilag	12 løsark
Oversigt over ridderne (2 sider)	
Personbeskrivelser (4 sider)	
Kort og tegning (2 sider)	
Riddernes mareridtsdrømme (2 sider)	
Div. breve mm. (3 sider).	

Ad ærens vej

Copyright 1994 © *Music of the Night Studio*™

1. Udgave, 1. oplag 1994

Design og idé: Jacob Berg og Thomas Jakobsen
Scenarie-ansvarlig for **Spiltræf '94**: Svend Erik Jepsen
Koordination og information: Jacob Berg
Tekst og layout: Thomas Jakobsen
Illustrationer: Lars »Strikker« Jalkin

Tak til spilstere, spilleledere og andre: Andreas Markussen, Frederik J. Jensen, Henrik Gamst, Henrik Eriksen, Kim Thomsen, Kasper Risbjerg Eskildsen, Morten Andersen, Morten Borg Broustbo. Morten Rønne og Torben Borg Broustbo.

Speciel tak til: Vestegnens Rollespilmiljø, Claus Ekstrøm, Lars »Strikker« Jalkin og Lars »Mungo« Bech Nielsen

Kopiering til privat brug, er ifølge dansk lov om ophavsret, kun tilladt efter skriftligt samtykke fra *MNS*™- dog med undtagelse af bilag og beskrivelser af spillerpersoner, der må kopieres til privat brug. Endvidere kræves der for distribuering af materialet til brug ved offentlige arrangementer, en skriftlig overenskomst med *MNS*™

Udgivet af: *Music of the Night Studio*™
Duevej 24
2600 Glostrup

Forord

Hvorfor regelløst rollespil? – det er et spørgsmål, som sikkert ligger de fleste på sinde.

Vores motiv kan findes i, at vi aldrig laver scenarier med regler til bipersonerne, og det derfor har været en naturlig udvikling også at undlade at genere spilleme med regler. Vi er af den opfattelse, at regler kan have en negativ indflydelse på rollespillet. Det bliver for nemt »bare« at rulle nogle terninger, i stedet for at kaste sig ud i rollespillet. Reglerne er bedst til at løse kampsituationer, men hvorfor skulle kampene blive mere underholdende, bare fordi der er dette tilfældighedsmoment?

Vi syntes det er sjovere, at man i drabelige vendinger fortæller, hvad man gør, og at spillelederen i lige så drabelige vendinger kommer med resultaterne – succes afgøres ikke af held/uheld, men af hvor godt man beskriver sin spillerpersons handlinger.

Det regelløse rollespil kræver at der er et godt samspil mellem spillere og spilleleder – og at spillerne har tillid til de beslutninger, der bliver taget. Men dette ansvar virker også den anden vej! Spilleren kan jo også pludselig få den ide, at hans spillerperson rent faktisk er mesterrytter. OK, det står ingen steder – men når nu spillerne er underlagt spillelederens forgodtbefindende vilje, bør det også gælde den anden vej! Det er spillernes ret at give deres spillerpersoner muligheder, der ikke er definerede på forhånd, og dermed også sætte deres præg på historien.

Lyder det som et rent helvede?

Det undrer os ikke, men vores erfaringer viser, at når man først er i gang, skal det nok gå!

Scenariet er stort set ordnet som det bør læses, men start med at sætte dig ind i ridderne, der er historiens hovedpersoner. Det vigtigste i scenariet er personerne, og i stedet for at opsamle det hele til slut, præsenterer vi dem samlet efter synopsen og baggrunden for scenariet, for at de ikke er fremmede efterhånden som du møder dem i scenariet. Der er også et lille afsnit om De Troniske Øer – det er bevidst, at det er meget overfladisk, da vi ikke vil binde Jer til noget (find selv på noget, eller ring til Thomas for at få inspiration). Til sidst har vi placeret en oversigt, som skulle være dækkende nok, til at spille scenariet efter.

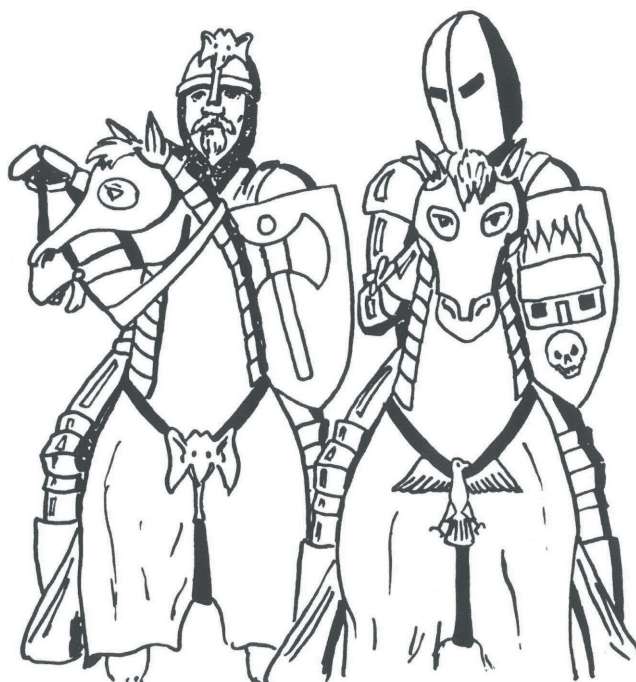
De resterende løsark består af et kort (rent blær, der gives til spillerne fra starten af – skaber en illusion af, at ridderne rent faktisk lever i en verden), et brev til ridderne (giv det videre, når spillet skal begynde – bemærk at ridderne har et hver, selvom vi kun har lavet et enkelt), et brev til Baron Vallen (som ridderne måske får fingrene i), et kort over riddernes værelser i gæstefløjen, en side der er faldet ud af en bog (fortæller lidt om Tårnet og Ærens Vej – ridderne får sikkert fingrene i det) og riddernes drømmebeskrivelser.

Er der ellers nogle spørgsmål mm., er vi som altid til at træffe.

På forhånd tak for hjælpen og god fornøjelse! – vi ses til briefing ca. ½-1 time før spillet starter (hold øje med opslag, eller spørg os i Odense)

Jacob Berg

Thomas Jakobsen



Synopsis

Scenariet forgår på De Troniske Øer – der er beskrevet på næste side – og er et lineært scenarie. Det er ideen, at spillerne får deres underholdning ved at finde ud af hvad der kendetegner en sand ridder – og dernæst ved at tumle rundt i et plot. Derfor kan historien lide et dødsstød, hvis spillerne er ligeglade med, om deres handlinger er forkerte eller rigtige. Derfor er der et alternativt historieforbøb, der giver spillerne et plot at undersøge (side appendikset side XIX).

Scenariets idé

Scenariet består af tre forskellige lag, og bygger på at spillerne bliver konfronteret med situationer, både individuelt og som gruppe, hvor de skal træffe nogle valg. Derfor er scenariets plot ikke er det bærende, hvorimod spillernes valg bliver scenariets midtpunkt. OK, det lyder flot og idealistisk, men vi tror på at det kan lade sig gøre.

De tre konfliktlag

Det dybe konfliktlag handler om de prøvelser spillerne, i rollen som riddere, bliver tvunget ud i. Hvert valg er enten funderet i kravet om en fælles beslutning eller i det individuelle valg. For at tydeliggøre dette, er her nogle eksempler.

Sir Ironbound: En ærekær ridder, der lever 100% efter kodekset. Får valget mellem sit æresord og en appel til hans hjerte, da han af en grædende pige tvinges til at bryde sit æresord.

Sir Utterfaith: Tidligere lejesoldat af værste slags, er blevet »frelst« af kirkens mænd, og nu er stærkt religiøs. Får valget mellem den åndelige og den materialistiske religions-opfattelse via et værdifuldt relikvie.

Sir Oakblood: Blev ridder på grund af familie og tradition. Får valget mellem at sværte sin ære eller sin samvittighed, da han udfordres til duel af en fuld mand.

Sir Truehearth: Den unge ridder, med de knuste drømme og idealer. Får valget mellem glemsel i ridderordenen og sit livs kærlighed – tør han fortælle, at han tog hendes faders liv på slagmarken.

Den umiddelbare konflikt er den opgave ridderne er sendt ud på. De skal besøge en baron (**Baron Vallen**), og overtale ham til at samle til oprør mod sin konge (**Tyrannen Nellthis**) – for dermed at lette det forestående felttog mod landet (Lamoth). Ikke en særlig ærefuld opgave, der yderligere forværres ved at borgen besøges af en krigsherre (**Carboil**) på jagt efter et dragehjerte, der er gemt på borgen. Dragehjertet er i et fritstående tårn, der står i havets bølger ud for borgens mure. Den eneste vej derover, en smal bro, er styrtet sammen. Men legenden fortæller, at en sand ridder kan træde derover ad Ærens Vej – navnet på den manglende del af broen. Tør spillerne tage skridtet ud i det blå, i den tro de er værdige og sande riddere?

Broen er der selvfølgelig, men er magisk og kan kun bære en sand ridder (en ridder der handler efter sit hjerte, og ikke efter usmidige æresbegreber – sammenlign med »Indiana Jones III«, her er broen bare mere magisk og helt usynlig).

Og hvad med Dragehjertet – er det af det onde, eller et våben mod dragerne og krigsherrene?

Det sidste konfliktlag er ridderne imellem, og er på forhånd (delvist) iscenesat med deres forskellige syn på sager, der har med de individuelle valg (prøvelserne) at gøre.

Historiens gang, kort fortalt

Historien begynder med, at ridderne er på vej mod Vallenborg, og indhentes af en rejsevogn med løbske heste, der med **Grev Justian** og **Frøken Veronica** er på vej ud i en brusende flod. Ridderne redder dem selvfølgelig, og ankommer senere til Vallenborg, hvor de modtages standsmæssigt og møder alle der er værd at kende. Handlingen går sin uafvendelige gang mod Dragehertets befrielse/destruktion (alt efter hvilke kræfter, der sejrer og om ridderne klarer at gå ad Ærens Vej).

Opholdet på slottet går mere eller mindre planmæssigt, med løbende møder med de vigtigste bipersoner, afsløringen af en spion og en vildsvinejagt. Der er dog lagt en dæmper på begejstringen, fordi en af **Tyrannen Nellthis'** budbringere har bragt dårligt nyt til **Baron Vallen** – **Krigsherren Carboil** skal modtages som kongen af Lamoths gesandt (med andre ord, en af **Tyrannen Nellthis'** allierede).

Krigsherren Carboil søger imidlertid også Drageherttet, og vil (under dække af **Baron Vallengs** gæstfrihed) besætte Vallenborg og starte en række af forhør for at få fat i Drageherttet. Alt imens presses ridderne, og de prøves af skæbnen for at blive dømt værdige eller uværdige til at gå ad Ærens Vej.

Historien kulminere mens ridderne afgør De Troniske Øers fremtid – skal ondskaben eller det gode sejre?

Baggrunden for scenariet

Det er egentlig ikke særligt afgørende for scenariet, hvor det foregår (budskabet er evigt), men for de interesserede er her lidt information m.m. der kan være med til at krydre historien.

De Troniske Øer

Øerne ligger i en lille afkrog af Myrternes Hav, og bebos af mennesker og dyr som vi kender dem fra middelalderens Europa – floraen er stort set identisk med den europæiske, hvorimod faunaen også er præget af dyr, vi traditionelt forbinder med bl.a. Afrika. Dog er verden påvirket af de strømninger, der er i Myrternes Hav, hvilket betyder at der også eksisterer magi (svær at håndtere sikkert, og forbeholdt de få og fra fødslen udvalgte) og mytiske væsner (lidt trolde mm. i de to bjergområder, samt enhjørninger o. lign. fra den romantiske middelalders forestillingsverden) – og så er der dragerne. Dragerne er ældre og mere mystiske end dem vi normalt beskæftiger os med. De er typiske tilknyttet elementerne (ild, vand osv.), og er mere interesseret i at passe sig selv, end at blande sig i almindelige menneskers hverdag. De bliver tilbudt som halvguder, og de to store guddomme (den beskyttende alfader Pallas Draco, og den ødelæggende Mortis Hydra) bliver da også afbillede som drager. De Troniske Øer er opdelt i ti små kongeriger, der ligger spredt på hoved-øen og de omkringliggende øer. Kongerigerne er traditionelt i mindre stridigheder med hinanden, men disse udvikler sig sjældent videre end grænse-stridigheder.

Øernes historie kan deles op i fire perioder (dateringen er løs pga. af få kilder):

Sagtiden: Den Troniske Ø steg op af havet og Mortis Hydras skød, for at blive belyst af solen og Pallas Draco. Mennesket levede i fred med dragerne.

Dragekrigen: Dragerne følte at menneskerne ikke viste dem nok respekt (og så havde den onde Mortis Hydra en klo med i spillet). Krigene hærgede landet i mange år og de små kongeriger fandt sammen. Til sidst lykkedes det Troldmændene fra Palthesus at fange en af de fire Dragefædre sammen med en masse uudklækkede æg – derved forhindrede de en masse Drageyngel i at se solens lys, og svækkede også dragernes styrke. Dragekrigen sluttede, og som et resultat af samlingen fik Øen sin første Storkonge. Dragerne gik i dvale, og blev atter tilbudt.

Syndfloden: Efter storkongerne i generationer havde ledet Øen, kom en stor syndflod skyllende ind over Øens breder. Dele af Øen blev oversvømmede, andre blev forvandlet til småøer – De Troniske Øer splittedes igen, og Storkongerne blev til et sagn fra gamle dage.

Den Store Krig: Fra solnedgangens horisont mod øst, kom Krigsherrerne og vækkede nogle af de yngre drager (de ældste sover stadigvæk alt for dybt, til at de kan vækkes). Krigsherrerne kunne, samme med dragerne, nemt indtage langt over halvdelen af hoved-øen, og alle øerne øst for dens kyst. Krigen hærgede hoved-øens midtland i nogle år, men for tre år siden vendte krigen. Krigsherrerne tabte en række slag, og i løbet af to år blev Vestmin og Bondseen befriet. Begge sider var udmattede oven på Den Store Krig. Man indstillede krigshandlingerne, og begyndte at samle kræfter.

Der er nu gået et år siden våbenhvilen blev vedtaget. De Frie Kongeriger er ved at forberede et forårsfelttog mod Krigsherrerens sidste erobringer på hoved-øen – og i et forsøg på at sikre den nordlige flanke, vil man med en lille hær, forsøge at sikre sig kongeriget Lamoth (der er allieret med, men ikke besat af, Krigsherrerne).

De tre ridderordner

Under de første Storkonger, opstod et behov for at have en ridderorden der var underlagt Storkongen alene, og uafhængigt af småkongerne. Drageordenen blev stiftet, men dens indflydelse blev så stor, at man senere delte den op i tre forskellige ordener, ledet af Riddernes Råd, der består af de tre ordeners stormestrer.

Elefantordenen, blev skabt af den mest militante del. Ordenen har siden haft ry for, kun at optage de bedste riddere ud i brugen af våben. Den bliver af udenforstående betragtet som ringere end de to andre ordener, men er den største i antal af riddere og slagstyrke. De påtog sig at forsvare æren og den evige loyalitet som de to vigtigste ridderdyder.

Ørneordenen, opstod af de klerikale og religiøst opstemte riddere, der alle havde store rigdomme i klostre og ordenshusene. De påtog sig forsvaret af Pallas Dracos templer, præster og tilbedere som de vigtigste dyder.

Løveordenen, blev dannet af de fornemmeste familier, og bliver derfor også betragtet som den fornemmeste af de tre ordener. Ordenens kampstyrke er ringere end Elefantordenens, og deres rigdom mindre end Ørneordenens, men bliver alligevel stadigvæk agtet højere end de to andre tilsammen. Ordenen påtog sig at opretholde retfærdighed og ærlighed som de to vigtigste ridderdyder.

NB: med henblik på de riddere der optræder i scenariet, vil det være en god idé at fortælle spillerne lidt om de tre ridderordener, og samtidig understrege deres indbyrdes hierarki (se appendikset side XVIII).

Folk og fæ

Generelt kan man sige følgende om folk på Vallenborg, at de fleste er bange for Tyrannen Nellthis' spioner (rygterne om deres effektivitet, og evne til at vide alt, er stærkt overdrevne). Deres frygt gør dem forsigtige, og når dette bliver kombineret med Dragehertets negative indvirkning på deres drømme, gør det, at de fleste vil reagere negativt/aggressivt, når de bliver udsat for dybdegående spørgsmål.

Baron Vallen, Borgherren af Vallenborg

Er modstander af Tyrannen Nellthis (pga. Nellthis kun er en opkomling, der beskatter adelen hårdt og har tvunget Baronens sønner, nevøer og bror i krig mod ridderne). Nu prøver han at samle adelen, for at indsætte den sande arving til Lamoths trone (**Kronprins Morandus**). Han vil være modvillig overfor ridderne, da han ikke stoler på dem.

Ved at Tårnet er gammelt. Han har en nøgle til døren der leder til den sammenstyrtede bro (den ligger på hans værelse), men han ved ikke, hvordan han skal komme over broen (nøglen er formet som en drage, omviklet med lænker).

Baronesse Jrandi, Borgfrue af Vallenborg

Støtter sin mand 100%, men kender ikke til hans deltagelse i et komplot mod tyrannen. Ved hvem **Morandus** er (kronprins af Lamoth). Er en god værtinde, der ikke forstyrrer riddernes gøremål. Kender legenden om Ærens Vej (de samme ting som ridderne kan finde i biblioteket), men tror at det er overtro – vil fraråde ridderne at prøve noget dumt.

Ami, baronens yngste og eneste søn

Er halt og deltog derfor ikke i Den Store Krig. Er enarving til Vallenborg. Han skammer sig over ikke at have været i krig med sine brødre, fætre og onkel. Han drikker for at dulme sjælekvalerne, og falder ofte i søvn eller giver andre skylden for sine ulykker (det er f.eks. riddernes skyld, hvis hans far dør!)

Ved ikke at Morandus er kronprins, og er jaloux over at en »bondeknøs« kommer og trænger sig på. Er bange for Tårnet, og vil ikke nærme sig det – han kan ikke forklare hvorfor. Forklaringen er at Drageherttet hjem søger hans drømme, og vækker hans negative følelser (specielt jalousi mod **Morandus**).

Morandus, kronprins af Lamoth

Bor på borgen, og lever som var han borgherrens yngste søn (hvis nogen spørger meget nærgående, vil det komme frem at hans mor var en bonde pige, og at han er accepteret fordi baronens andre sønner er døde i Den Store Krig – det er den officielle historie). Han vil kun i yderste nød afsløre sig. Han er mest interesseret i at overleve, så han en dag kan sætte sig på landets trone. Kender kun lidt til Tårnet, og tror ikke på ammestuehistorie.

Veronica, ungmø og borgherrens niece

Efter hendes brødre og far døde i Den Store Krig, er hun alene i verden (hendes moder døde for flere år siden). Hvis det skulle ske at **Amil** dør, er det hende, der arver borgen!

Elsker **Sir Truehearth**, som hun har mødt i Canloth. Hun vil først reagere med vrede og sorg, *hvis* hun hører om Sir Truehearths drab på hendes fader – men vil efter en tænkepause (et par timer – til en dag), tilgive ham – det er nemmere, hvis hun får at vide at hendes fader tøvede med at slå **Sir Truehearth** (så vil hun indse, at faderen selv valgte døden, frem for at slå sin datters elskede ihjel – han ofrede sig, for at give ungdommen en chance til at opleve lykken!) – husk også at hun er klar over, at hendes far kæmpede for **Tyrannen Nellthis** og Krigsherrene mod sin vilje (han lagde vægt på at være tro mod sin konge).

Er trolovet med **Grev Justian**, men elsker ham ikke. Ægteskabet er blevet planlagt af hendes onkel, der ville sikre hende en sikker fremtid. Hun kender kun lidt til Tårnet, men har hørt legenderne om, hvordan falske riddere er blevet knust på Ærens Vej (rent metaforisk).

Grev Justian, gæst på vallenborg

Kommer fra en rig familie i Hamill. Er en del af baronens planer, og deltager i forhandlingerne med ridderne. Er imødekomende, og vil være fortaler for ridderne. Ved hvem kronprinsen er. Han er trolovet med **Veronica**, fordi det passede ind i planerne om at styrke alliancen mellem adelsmændene – men eftersom det er et fornuft ægteskab, og ridderne tidligere reddede hans liv, vil han indvilge i at ophæve trolovelsen, hvis **Veronica** måtte ønske det.

Argaun, præst i borgkapellet

Står for borgkapellet, men må i henhold til tyrannens love ikke afholde gudstjeneste for Pallas Draco – men kun den onde gudinde Mortis Hydra (tyrannens love er selvfølgelig dikteret af Krigsherrerne). Kappellets relikvier er alle blevet konfiskeret – på nær det ene, som han har gemt. Dette relikvie er meget helligt (og lavet af guld, ædelstene m.m.) og tager form som en slags alterkalk. Når Krigsherren indtager borgen, vil han overdrage **Sir Utterfaith** relikviet.

Står også for borgens bibliotek, hvor man kan finde informationer om Tårnet m.m.

Coldedge, hovmesteren

Modtager spillerne, og sørger for at de bliver indlogeret på deres værelser. Er venlig og høfligheden selv – viser gerne rundt, fortæller vidt og bredt – og gør hvad han kan for at være til tjeneste (tænk på en krydsning mellem en butler og en natportier). Kender overfladisk til Tårnet, men har ingen (åbenlys) mening om det.

Kender til baronens planer om at samle adelen, og ved hvem **Morandus** er (intet kan holdes skjult for hovmesteren). Han vil beskytte familien, og måske fortælle ridderne om baronens planer – hvis det vel og mærke er til familiens bedste. Har været på Vallenborg i en menneskealder, og er **Baron Vallens** tro undersåt.

Tjenestefolk

Der er færre end Vallenborgs størrelse kræver, men krigsskatterne har tæret hårdt, og der er ikke råd til flere. De er generelt hjælpsomme, men noget mistænksomme overfor fremmede. Vinder man deres troskab, vil de være fremragende allierede. Det er ikke utænkeligt, at en eller flere bliver betalt af **Nellthis** for at spionere – gør hvad du syntes. De taler gerne om Tårnet, som de tror er både hjem søgt og meget andet (historierne er mange, og går noget galt, giver man at Tårnet skylden – det er en reaktion på den ondskab, der siver ud af tårnet, og ind i deres drømme og tanker).

Susan (lille pige) og Annabelle (hendes moder)

Moderen er kokkepige, og datteren hjælper til i køkkenet. På et tidspunkt vil moderen blive »antastet« af Krigsherrens soldater, og pigen vil grædende bede **Sir Ironbound** om hjælp. Scenen er mere overbevisende, hvis spilleme tidligere har set den lille pige lege i borggården, og har talt med hende eller moderen (pres **Sir Ironbound** til at tale med pigen...). Ideen er selvfølgelig, at han for at hjælpe **Annabelle**, skal bryde sit ord – han har måske lovet ikke at forlade gæstefløjen, eller ikke at gribe til vold mod Krigsherrens folk eller noget helt tredje (brug alle midler for at få ham i saksen!).

Corlanus, vagtmester på vallenborg

En flink mand, der vil ofre sit liv i forsvaret af baronen. Lad spilleme lære ham at kende, så de kommer til at savne ham, hvis han dør. Ved hverken mere eller mindre end de fleste, og er en af de få, der kom levende hjem fra krigen. Bærer ikke nag til ridderne, selvom de er tidligere fjender, men lægger i stedet vægt på at adskille pligt og følelser (»this is nothing personal, strictly business...«).

Strongbow, skovfoged på vallenborg

Den typiske ranger. Er mand for et skjult modangreb mod Krigsherren. Når talen falder på andet end jagt, er han af få ord. Han kommer for sent til at redde ungmøen i den første scene, og føler han skylder ridderne stor tak, for at redde hende (var der sket hende noget, ville han have fået skylden). Vil gerne gøre noget for at tilbagebetale sin gæld.

Carboil, krigsherre og skurk

En krigsherre af den værste slags. Han er nys ankommet til de Troniske Øer, og genkender ikke ridderne fjender. Han er drevet af lysten til at genfinde Dragehertjet, og bruge det til at blive Krigsherren over alle Krigsherrer. Under hans kombinerede hjelm og maske gemmer der sig en øglemand (se appendiks for nærmere information om øglemænd).

Når han først har fundet ud af, hvor Dragehertjet er, vil han akkompagneret af Vinterdragernes klagesang, begynde at vække Dragefaderen, der er fanget i Dragehertjet. Det foregår ved en kombination af ældgamle tryllevers på dragesproget og rigeligt med menneskeofringer og trommespil (improviser et imponerende »ceremoni-show« hvis det kommer så vidt).

Ad ærens vej

Kort om scenariets Opbygning

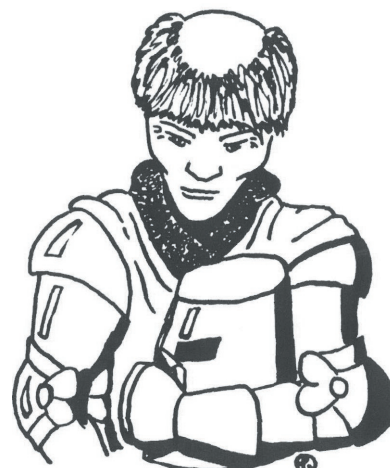
Ad ærens vej er skrevet i tre dele, der hver er delt op i scener. De tre dele følger meget belejligt dagsrytmen i scenariet.

De tre dele og scene opdelingen (flowchart)

1. del hvor ridderne ankommer til Vallenborg, og møder alle de derboende bipersoner, samt stifter det første bekendtskab med Tårnet.
 - åbningsscenen (in medias res og action)
 - ankomst til Vallenborg (præsentation af bipersonerne)
 - velkomstfest i riddersalen (rygter om Tårnet og Ærens Vej og **Sir Truehearths** konfrontation med **Frøken Veronica**)
 - urolig søvn (Dragehjertet begynder at røre på sig)
2. del ridderne har et møde med baronen, afslører en spion, får rig mulighed for at undersøge Tårnet nærmere, tager på vildsvinejagt – samt at scenariet tager sit drejepunkt ved dagens afslutning.
 - møde med Baronen (nærmere bekendtskab med de ledende mænd)
 - **Veronicas** tilgivelse? (har den første ridder bestået sin prøvelse?)
 - møde med **Grev Justian** (bliver afkrævet en ed)
 - rundt på Vallenborg (bl.a. information omkring Tårnet og Ærens Vej)
 - en nysgerrig mands død (action: jagten på en af **Tyrannen Nellthis'** spioner)
 - Vildsvinejagt (fylder blot dagen ud, kan nemt »skrottes«)
 - aftenågen bringer gæster (**Krigsherren Carboils** galejer i horisonten)
 - **Krigsherre Carboil** (præsentation af skurken)
 - **Fader Argauns** hemmelighed (**Sir Utterfaith** overdrages relikviet)
 - aften»gilde« i riddersalen (til middag med skurken)
 - en duel om skyld (**Sir Oakblood** og **Sir Ironbounds** udfordres af **Amit**)
 - mareridtsdrømme (Dragehjertet viser sin magt)
3. del her udsættes ridderne for Krigsherrens luner, og får en chance for at gå ad Ærens Vej. Historiens klimaks og afslutning skulle gerne finde sted her.
 - Carboil slår til (Krigsherren afvæbner vagterne, og »kidnapper« kvinder og børn)
 - forhørene starter (**Krigsherren Carboil** prøver at finde en vej til Tårnet)
 - borgherrens død (episk scene som ridderne sikkert ikke bevidner)
 - en piges gråd (**Sir Ironbounds** chance for at komme **Annabelle** til hjælp)
 - ad Ærens Vej (mænd eller mus?)
 - Dragehjertet i Tårnet (ridderne møder ondskaben)
 - det endelige opgør (showdown med **Krigsherren Carboil**)
 - afslutning (en verden i glæde eller sorg...)

Spilletid

Spiltræf '94 versionen af scenariet er programsat til 6 timer, hvilket vi regner med er ganske passende. Hvis du gerne vil være sikker på at overholde tidsfristen, anbefaler vi at du maksimalt bruger 1-1 ½ time på den første del (med hovedvægten lagt på festmiddagen) – så er tempoet sat i et passende gear.



Ad ærens vej, 1. del

Begynd med at vise spillerne præsentationen af de fire riddere, som de skal bruge til at udvælge deres spillerperson. Dernæst får de hver beskrivelsen af deres ridder. Når alle har sat sig ind deres spillerperson, kan du give dem kortet og brevet fra **Stormester Knighthvalour**. Fortæl dem lidt om De Troniske øer, og vær sikker på at de forstår deres opgave (specielt den del, der understreger at de ikke skal yppe kiv med deres værtsfolk).

Åbningsscenen

Scenariet tager sin begyndelse på kystvejen fra Hamill, hvor ridderne har lejet heste efter en planmæssig sejltur fra Ast-Morgan. Brug lejligheden til at fortælle spilleme, at ridderne kun har det mest nødvendige med – og at så længe de ikke begynder at ville have ekstraordinært udstyr, har alt med, som de får brug for. Ridderne kommer ridende gennem den efterårsfarvede skov, og befinder sig et par timers ridt fra Vallenborg. Pludselig kan de høre heste kommer ridende efter dem med stor hastighed! Hestene (der er fire af dem) trækker med fråden stående om munden en rejsevogn uden kusk. Det er tydeligt at hestene er løbet løbsk. Vognen styrer direkte mod den brusende flod, og ser ud til at ville ramle i vandet nær det store vandfald.

Ridderne gør sikkert et eller andet for at stoppe hestene. Uanset hvad, ender vognen i floden – hvor den vælter og langsomt bliver trukket mod vandfaldet.

Fra vognen kan ridderne redde ungmøen **Veronica** og **Grev Justin** (grevnen har slået hovedet, og er ikke ved bevidsthed med det samme – han kommer sig dog relativt hurtigt).

Lige så snart situationen er under kontrol, kommer en rytter dundrende fra samme retning som vognen. Rytteren er skovfogeden **Strongbow**, der var det unge pars eneste eskorte. Han kan fortælle at hestene blev skræmt af en slange, og at kusken i farten slog hovedet mod en lav gren. Han selv kommer først nu fordi han skulle fange sin hest, efter den havde kastet ham af – hans tøj og skrammer bevidner dette. Lige så snart han har sikret sig at greven og ungmøen er uskadede (eller i det mindste ikke alvorligt skadet), ridder han tilbage for at se til kusken. Kusken er beklageligvis død, og skovfogeden lægger ham på sin hest og vender tilbage.

Vognen kan ikke reddes, men hestene bør ikke lide døden i vandfaldet – så giv ridderne en god chance for at få dem reddet.

Transporten videre til Vallenborg foregår til hest eller fods – **Strongbows** hest bærer kuskens lig, Truehearth giver sikkert giver **Veronica** sin hest, og en anden bør vel stille sin ganger til grevens rådighed. Der er fire heste fra vognen (uden sadler!) som **Strongbow** tager sig af. Ridderne kan få at vide, at det unge par var på vej til Vallenborg fra **Grev Justians** hjem i Hamill. **Veronica** havde været i byen for at købe lidt kjoler og andre varer.

Ankomst til Vallenborg

Når ridderne når inden for synsvidde af Vallenborg (vis spilleme tegningen), lader borgvagten deres ankomst blive kendt ved at blæse i et horn. Ved den tid, hvor ridderne når porten, står **Vagtmester Corlanus** klar til at modtage dem.

Corlanus sørger først til frøken **Veronica** og **Grev Justin**, og efter at have forhørt sig om situationen og sikret sig, at de ikke er alvorligt skadet, takker han ridderne og byder dem hjerteligt velkommen til Vallenborg.

På vej over borggården ser spillerne en pige (**Susan**) løbe mod køkkendøren, hvor en ung dame kalder (**Annabelle**).

Ved hoveddøren står hovmester **Coldedge** på trappens øverste trin, og byder formelt ridderne velkommen til Vallenborg, og ønsker dem et behageligt ophold. Han fører først ridderne til deres værelser, og dernæst til riddersalen – men insisterer ridderne, kommer de først til riddersalen. **Coldedge** er riddernes egentlige vært, og er ridderne høflige og kommer på god fod med ham, vil det gøre deres ophold på Vallenborg nemmere. Ridderne får stillet en etage af gæstefløjen til rådighed, hvor de har egne værelser, et bad og et fællesrum. I riddersalen bliver ridderne modtaget af de sidste store bipersoner på Vallenborg, og udover at **Baron Vallen** affejer alle forsøg på at indlede et møde, bliver de inviteret til at deltage i en fest om aftenen.

Baron Vallen: Er mistænksom overfor riddernes motiver, og vil gerne have tid til at tænke situationen igennem inden han møder dem mere privat. Vil ikke hører tale om nogle vigtigere gøremål end at få afholdt en fest til riddernes ære samme aften (de reddede jo trods alt livet på hans niece, og en af hans få betroede venner).

Baronesse Irandi: Som altid venligheden selv, og takker ridderne hjerteligt.

Amil og Morandus: Forholder sig begge afventende i baggrunden. **Amil** skuler til sin »bror« og drikker vin.

Fader Argau: Glad for riddernes besøg (især **Sir Utterfaiths**), og fører dem på vejs efter velkomsten,

Veronica og **Grev Justin** er der hvis spillerne først tog forbi værelserne, ellers kommer de senere.

Velkomstfest i riddersalen

Ridderne bliver hentet på deres værelser af **Hovmester Coldedge**, der fører dem til riddersalen. Ved ankomsten bliver de præsenteret for de fremmødte, hvorefter de føres til deres pladser nær højbordet (en fornem plads, der viser, at de betragtes som vigtige gæster). Efter at samtalen et øjeblik stopper og alle kigger på ridderne, hæver **Baron Vallen** sit glas, hilser på ridderne og udbringer en skål for deres vel. Dernæst genoptager folk samtalen. Ved højbordet sidder baronens familie og venner, og nær ridderne er **Fader Argau**, **Corlanus** og **Strongbow** bænket. Det er vigtigt at få etableret disse tre som en del af scenariet, da de ellers vil have nemt ved at »glide ud« af handlingen. Derudover lægges vægten på **Veronica** og **Truehearth** (det er tid for hans prøvelse, da de går en tur i rosenhaven), og **Baron Vallen** (der afslår at tale om noget vigtigt – udskyder det til næste dag), den fulde **Amil** (der falder i søvn), og den unge **Morandus** (holder sig i baggrunden, taler mest med **Grev Justian** og **Baron Vallen**). Snakken går primært om hvor heltmodigt det var af ridderne at rede **Veronica** og **Justian**, og om deres bryllup, der er planlagt til foråret. De fleste vil udtrykke deres sympati for **Veronica**, og hvor sørgeligt det er, at hendes far og brødre er døde i krigen – og hvor godt det er, at hendes onkel har taget hende til sig (han har jo også mistet sønner i krigen).

Spørger ridderne til baronens sønner, ytrer de fleste mistillid til **Amil** (selv om de ikke siger det, synes alle, at han er en drukkenbolt) og tiltro til **Morandus** – de ser med milde øjne på, at han er født udenfor ægteskab, og håber på at det bliver ham, der arver godset. Spørgsmål om Krigsherrerne og andre prekære emner, vil folk prøve at undgå mere eller mindre diskret (men lad ridderne fornemme at de er blandt venner).

Er ridderne opmærksomme, og kigger sig godt omkring, vil de på bagvæggen (der er dækket af slægtsskjolde m.m.) kunne ane et større vægmaleri der toner frem bag den ellers hvidkalkede væg. Det er svært at se noget i den dårlige belysning, så ridderne må vente til det bliver lyst nok til at vinduerne oplyser væggen.

Ved midnat kommer en rytter med et brev til **Baron Vallen**, der med bekymret mine trækker sig tilbage med sin viv Irandi. Budbringere rejser videre med det samme – opmærksomme riddere kan se ham sige noget til en page, mens han peger på dem (ridderne).

Da der er alment oprud, vil **Veronica** prøve at lave en diskret aftale med **Sir Truehearth** om at mødes i rosenhaven (hun får en tjener til diskret at give ham en lille seddel, hvis hun ikke selv får chancen for at sige det).

Mødet i rosenhaven afhænger i højeste grad af **Sir Truehearth**. **Veronica** er meget besnærende (men ikke uanstændig) og udtrykker sin store glæde over at gense sin allerkæreste. Hun vil gerne høre, hvordan han har klaret sig i krigen, og er overbevist om at han er en rigtig helt. Se hvad der sker, og spil det så godt du kan (helst skal **Sir Truehearth** vride sig af skam, mens han prøver at få fortalt sandheden.).

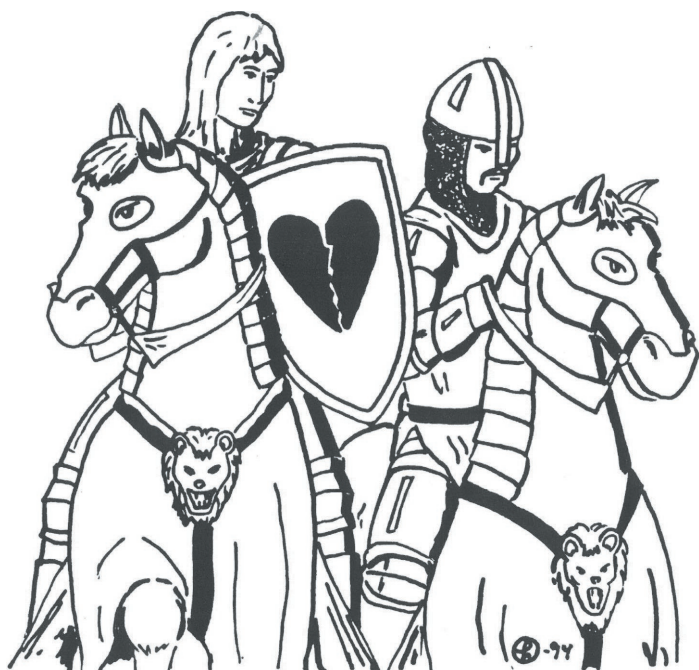
Afslut mødet med en regnbyge, der tvinger de unge elskende i læ.

Urolig søvn

Ridderne vil den første nat, mærke tårnets ondskab i deres drømme. Dragehertjet vil gøre, hvad det kan for at få dem til at miste håbet. Riddernes mareridt får dem til at vågne badet i sved – men de kan ikke huske deres drømme.

De ved kun, at de har haft mareridt...

De vil finde bordet i fællesrummet dækket med morgenbord, og der er en page indenfor hørevidde, hvis de skulle savne noget.



Ad ærens vej, 2. del

Møde med Baronen

Ridderne inviteres efter morgenmaden op til baronens kammer, for at fremlægge deres ærinde. Tilstede er **Baron Vallen** (skeptisk, frygter at ridderne er tyrannens spioner), **Grev Justian** (imødekommende, men går ikke videre end baronen tillader), **Amil** (har tømmere, og skuler en del til **Morandus**) og **Morandus** (tilbageholden – hans tilstedeværelse bør virke usædvanlig på ridderne – han er den yngste søn, og egentlig lidt for ung til at deltage). Mødet er relativt kort, da baronen afslutter det og sender ridderne bort (han bruger enten en uoverlagt bemærkning som undskyldning til at blive vred, eller også sender han dem bare væk). Årsagen er at han vil drøfte riddernes troværdighed med de andre, og at han vil fortælle dem om brevet (det fortæller, at der næste dag kommer en Krigsherre til borgen, og at han skal behandles værdigt – brevet er fra **Tyrannen Nellthis**). Resultatet af mødet bliver, at de fire enes om at se ridderne an, og bare håbe på at det hele går. **Grev Justian** får pålagt at tage nærmere kontakt med ridderne (da han er den mest positivt stemte overfor dem, og de allerede kender ham) – og få et bedre indtryk af dem.

Veronicas tilgivelse?

Hvis **Sir Truehearth** bestod sin prøvelse aftenen forinden (fortalte sandheden om hendes faders død), vil **Veronica** kontakte ham – enten når ridderne går forbi hendes kammer på vej væk fra mødet, eller senere på dagen i rosenhaven (eller hvad du nu kan finde på).

Veronica vil tilgive **Sir Truehearths** drab på hendes fader (det var jo ikke hans skyld, og hun bebrejder tyrannen **Nellthis**). Hun erklærer sin fortsatte kærlighed til ham (og giver ham et fint tørklæde som pant på sin kærlighed), og understreger at hendes trolovelse med **Grev Justian** ikke er noget alvorligt, men blot hendes onkels (**Baron Vallen**) måde at sørge for hende.

Møde med Grev Justian

Ridderne bliver kaldt til grevens kammer (der ligger i gæstefløjen ligesom deres egne, men en etage højere oppe – der er en stor balkon og en bedre udsigt). Han fortæller dem, at han er positivt indstillet overfor deres planer, og gerne vil hjælpe dem med at overtale **Baron Vallen**. Han fortæller også, at baronen venter en gæst, som han er tvunget til at behandle venligt – da gæsten har tyrannens velsignelse, og alt andet ville være ensbetydende med at forberede sig på en død som landsforræder.

Han beder ridderne være varsomme når gæsten kommer, og om at passe på ikke at krænke gæsten. Jo hurtigere gæsten er rejst, jo hurtigere kan et nyt møde med baronen arrangeres. Han vil ikke sige hvem gæsten er, selvom han ved det (han mener det er nemmere at få ridderne til at love ham noget, hvis de ikke ved det er en Krigsherre der kommer).

Rundt på Vallenborg

Ridderne har resten af dagen til at gå rundt på borgen, og det er vigtigt at de både ser og hører om Tårnet. Benyt enhver lejlighed til at fortælle ridderne om det (Tårnet er noget der ligger de fleste på Vallenborg mere eller mindre på sinde).

Fortæl dem også om borgbiblioteket (så de har en chance for at finde pergamentet), og lad dem eventuelt se porten til Ærens Vej.

Her er en oversigt over nogle af de steder, ridderne kan finde på at undersøge (vi har taget alle de steder med, der blev besøgt ved spilletestningerne samt en enkelt eller to mere). Finder ridderne på noget andet, må du selv improvisere.

Borgkapellet: Alt er dækket af støvede hvide klæder, og der bliver ikke afholdt gudstjenester. **Tyrannen Nellthis** har (på Krigsherrernes bud) bandlyst Pallas Draco tilbedelse, og har konfiskeret alle de relikvier han har kunnet få fat i. Det meste af kapellet er ødelagt af tyrannens hærværkere (soldater). Kapellet bliver ikke brugt til ceremonier mere, og på gulvet er der kun spor efter **Fader Argau** og troende, der kommer forbi og beder til Pallas Draco trods forbudet.

Riddersalen: Udenfor spisetiderne er der ikke meget liv. Der bliver enten gjort rent, dækket bord eller ryddet af (alt efter tidspunktet). Undersøgelser af bagvæggen afslører at der under kalken er et gammelt vægmaleri, der for nogle hundrede år siden blev kalket over for at bagvæggen kunne bruges til ophængning af skjolde (våbenskjoldene repræsenterer slægt, venner og vasaller til Vallenborg gennem de sidste hundrede år). Det er umuligt at se hvad vægmaleriet forestiller.

Borgbiblioteket: Dette lille bibliotek bestyres af **Fader Argau**n, der kender de fleste af bøgernes ordlyd og kan finde resten. Bøgerne er ikke ordnet efter meget andet end størrelse, eftersom at **Fader Argau**n alligevel kan finde hvad man skal bruge.

Spørger ridderne til *Tårnet*, vil han fortælle, hvad han ved – og ved samme lejlighed komme i tanke om et pergament der fortæller noget om Tårnets formål. Han kan huske at pergamentet, der stammer fra et manuskript, der ellers er gået tabt, omtalte en teori om at Tårnet var et Dragefængsel. Han tilbyder at finde pergamentet frem, men regner med at skulle bruge nogle timer på at finde det (en ting er orden i bøgerne, noget andet er at have orden i en stor bunke løse pergamenter uden et kartoteksskab).

Spørger de i stedet til *vægmalriet* i riddersalen, kan **Fader Argau**n hurtigt (ca. 15 min.) finde en bog frem, hvor der er en aftegning af det originale vægmaleri. Tegninger, der ikke er alt for tydelig, beskrives i den tilstødende tekst som en afbildning af myten om Tårnet og viser en ridder gå ad Ærens Vej. Kigger man efter på tegningen, forestiller den Tårnet og den klippe Vallenborg rejser sig op fra forbundet af en gylden bro. På broen går en ridder med fremstrakte hænder, og det ser ud som om han holder noget skinnende frem for sig – det er ikke til at se, hvad det er, men kunstneren afbillede et hjerte, som symbol på den sande ridders ære.

Stalden: skulle ridderne føle trang til at se til deres heste, bliver de passet efter alle kunstens regler og lider ingen savn. Staldknægtene er ærlige og friske drenge, der går op i deres arbejde.

Rosenhaven: Haven bærer præg af efteråret, og står langt fra i sin fulde pragt. Regnpytter gør en tur til en våd fornøjelse for fodtøjet, og den uforsigtige risikerer at rive sin kappe eller sig selv på de mange torne. Er man meget opsat på at finde noget, kan man finde en lille ørering (**Veronica** tabte det mens hun ventede på **Sir Truehearth** efter velkomstfesten).

Køkkenet: Her kan ridderne få sig lidt at spise, mens de taler med **Susan** og **Annabelle**. Det er oplagt at lade **Sir Ironbound** møde **Susan** i en gang, hvor hun støder ind i ham mens hun kommer løbende. Grædende vil hun sige undskyld – og hvis ellers **Sir Ironbound** gør sig den ulejlighed at berolige pigen lidt, vil det på den ene eller anden måde lede til et møde med pigens mor (manipulér gerne lidt med **Sir Ironbound**, da det er vigtigt han møder **Annabelle**). Susan kan fortælle om den dæmon, der bor i Tårnet (en gammel amnestuehistorie hendes mor har fortalt hende »hvis du ikke opfører dig ordentligt, kommer dæmonen fra Tårnet og ta' r dig!«).

Vagtstuen: Her kan ridderne få en snak med **Vagtmester Corlanus** over et krus øl eller glas vin, mens der bliver snakket om krigen. Men selvom Corlanus ikke bærer nag til sin kongens fjender (læs: **Tyrannen Nellthis'** fjender), ser han ridderne som sine venner, og som modstandere han nødtigt bekæmper. Det er ikke utænkeligt at en eller flere af borgvagterne tager ridders tilstedeværelse ilde op. Brug evt. en borgvagt, der har mistet sin bror i den Store Krig, til at få ridderne op på tåspidserne – men gør det med omtanke, da situationen nemt kan gribe om sig og løbe ud af kontrol.

En nysgerrig mands død

Ved en velvalgt lejlighed, kan en eller flere af ridderne afsløre en page har gennemført deres bagage (det er tydeligt, han har rodet rundt). Pagen lukker hurtigt tre brevduer ud af et bur, og flygter ud gennem vinduet – og en jagt for de vovemodige kan begynde.

Jagten går henover en tagryg, hvor man skal springe buk over en skorsten. Dernæst springer pagen over på en balkon, hvorefter han kravler videre ned af muren, ved at holde fast i forskellige klatreplanter. Han hopper gennem et vindue (i en ubrugt fløj), gennem et par tomme stuer (støvede, møblerne dækkede af klæde, rotter i hjørnerne), ud af et andet vindue, op langs en støttebjælke til taget hvor jagten ender. Det sker ved at pagen glider, og slår sin fod. Han vender omkring og trækker en kniv. Hvis der stadigvæk er flere efter ham, så find på en undskyldning til kun at få en af dem op på taget. De to mænd kommer i klammeri, og mens de står og bryder (og ridderen er ved at miste fodfæstet), bliver pagen skudt med en pil gennem halsen. Pilen er affyret af **Strongbow** nede fra borggården. Antyd overfor ridderen, at det på grund af solen og afstanden er muligt at tage fejl af hvem, der er hvem – så måske ramte pilen ikke den rigtige?

Det er selvfølgelig kun tomme spekulationer, men det giver ridderne noget at tænke over (gør hvad du kan for at antyde skovfogedens forræderi med indirekte antydninger – og lad Dragehertets negative indflydelse få skylden for ridders paranoia!).

Strongbow har også skudt to af brevduerne (de faldt i havet), men der er altså stadigvæk en løs. Ridderne har dog ikke noget at frygte, for pagen havde ikke nået at skrive en besked – men det ved ridderne jo ikke. Hvis ridderne ikke jager pagen (eller giver op undervejs), så lad ham alligevel blive skudt af Strongbow i en lignende situation – bare med en borgvagt, i stedet for en af ridderne.

Strongbow skyder pagen for at undgå, at han får sin forfølger hevet i døden oppe fra tagryggen (ja, han har falkeblæk og et sikkert sigte med sin bue).

Vildsvinejagt

Kort tid efter jagtens tragiske udfald, modtager ridderne en invitation til at tage med **Amil** og **Grev Justian** på vildsvinejagt. Med på jagten er en stor gruppe klappere, nogle tjenere og **Strongbow**. Jagten begynder med en jagt frokost i en lille lysning i den tætte skov, mens klapperne rykker i position. Efter frokosten – hvor ridderne kan opleve en behagelig side af **Amil** (han er ikke fuld, og i godt humør) – lader **Strongbow** jagthornet lyde. Klapperne begynder deres arbejde, mens jagtselskabet får udleveret jagtknive og vildsvinespyd – jagten kan gå i gang. Jagten foregår til hest inde i den tætte underskov, men lad vegetationen være så tæt og tornet, at du tvinger ridderne til at dele sig og stige af hestene. Den eneste måde at komme frem på, er via de forskellige dyreveksler. Den rette stemning opstår, når **Strongbow** lader sig falde tilbage og gør sin bue klar (paranoide riddere vil frygte en »jagtulykke« med pile i ryggen). Lad ridderne frygte snigmord, og overrask en af dem (en ridder hvis spiller, du godt kunne tænke dig at hive lidt mere ind i handlingen) med en stor vildsvineorne, der kommer løbende mod ham langs dyrevekslen. Gør kampen kort og blodig (måske med et grimt sår i benet?). **Amil** og **Grev Justian** nedlægger også hver et vildsvin (en orne og en so). **Strongbow** afblæser jagten, og alle drager tilbage til lysningen, hvor tjenerne har gjort et lille måltid klar. **Amil** drikker lige lovligt meget, og bliver noget opstemt (men stadigvæk i et overordentligt godt humør).

Aftentågen bringer gæster

I løbet af eftermiddagen toner fem af Krigsherrernes galejer frem i horisonten under et truende skydække. Trommerne kan høres længe før de når kysten. Skyerne følger med indover borgen. Ridderne ser efterhånden at det er Krigsherregalejer der kommer, men **Grev Justian** tager sig tid til at berolige dem. Han kommer forbi deres værelser (eller hvor han nu kan finde dem samlet), og understreger at det er vigtigt ikke at vække tyrannens vrede eller mistanke, da deres planer ellers bliver kastet i grus (med andre ord: ridderne skal lægge gode miner til slet spil, og ikke opføre sig fjendtligt mod Krigsherren).

Krigsherre Carboil

Med solnedgangen lægger de fem Krigsherregalejer til længere nede af kysten. Ombord på galejerne er der en mindre hær, der også har et par store krigs-elefanter med samt en del heste. Ved aftenstid har Krigsherrens soldater slået lejr omkring slottet, og sammen med sine officerer bevæger **Carboil** sig under sin fane (en sort høj med blodige klør på en gul dug) til Vallenborg. Da gruppen nærmere sig vindebroen, stiller **Vagtmester Corlanus** sine folk op i to rækker med fakler i hænderne hele vejen fra borgporten til borggården. Hvis ridderne ikke selv er gået ned til borggården, sender **Baron Vallen** bud efter dem (han ved, at det er umuligt at holde deres tilstedeværelse hemmelig for Krigsherren, og gør det for at undgå anklager om at holde dem skjult). I borggården stopper **Carboil** op sammen med sine mænd. Faklerne skinner i rustninger og våben. **Carboil** løfter sin arm mod himlen. Ned fra de lavhængende skyer kommer en stor sort høg svævende, og sætter sig på hans udstrakte hånd – han har ikke en særlig kraftig handske på, og det er tydeligt at høgens klør går ind i hans hånd (beskriv blodet, der drypper fra hans hånd, mens han går). **Carboil** går med sikre skridt forbi modtagelsesdelegationen og styrer direkte mod riddersalen. Riddersalens døre bliver lukket, Krigsherrens soldater stiller sig op uden for alle indgange og **Carboils** næstkommanderende annoncerer, at den »ærværdige **Krigsherre Carboil** bliver natten over«. Ridderne kan bemærke, at alle borgvagterne bærer en tungere rustning og bevæbning end tidligere, og der er blevet posteret bevæbnede vagter i den fløj hvor **Baron Vallen** og hans familie bor (**Baron Vallen** har beordret Vagtmester Corlanus til ikke at tage nogle chancer med sikkerheden).

Fader Argauns hemmelighed

Når det er gået op for alle på Vallenborg, at det er en Krigsherre der kommer, vil **Fader Argaun** opsøge **Sir Utterfaith** (de har sikkert allerede talt Pallas Draco tilbedelse og lignende med hinanden – ellers sætter **Fader Argaun** bare sin lid til, at **Sir Utterfaiths** medlemskab af Ørneordenen er nok). **Fader Argaun** vil hemmelighedsfuldt tilspørge **Sir Utterfaith** om hans tro på Pallas Draco er stor (hvortil **Sir Utterfaith** kun kan svare ja), og om han kan betros en vigtig opgave (igen kan han kun svare ja). **Fader Argaun** betror **Sir Utterfaith**, at selvom **Tyrannen Nellthis** har beslåglagt en masse relikvier, har han gemt et væk. **Fader Argaun** overdrager **Sir Utterfaith** en tøjbylt, der er svøbet omkring en prægtig alterkalk i guld og besat med juveler, og pålægger **Sir Utterfaith** at forhindre at alterkalken falder i Krigsherrens hænder ved at kaste den i havet (**Fader Argaun** er selv tryllebundet af alterkalkens skønhed, og kan ikke få sig selv til det). Dernæst skynder **Fader Argaun** sig tilbage til sit kammer, for at bede Pallas Draco om styrke til at stå overfor Krigsherren.

Det er tvivlsomt om **Sir Utterfaith** går direkte op på borgmuren, og kaster alterkalken i havet, men jo længere tid han beholder den, jo mere skal du minde ham om, hvor flot og værdifuld den er. Ikke desto mindre ligger hans frelse i, at kunne løsrive sig fra den materielle del af sin tro, og indse at ægte gudsfrygt findes i hjertet og sjælen, og ikke i overdådige relikvier (det kan siges sådan, at enten smider **Sir Utterfaith** alterkalken i havet, eller også falder han selv i, hvis han prøver at gå ad Ærens Vej!). Det er nok det bedste, hvis en eller flere af de andre riddere kan overvære denne samtale fra en diskret afstand, så de ved at **Sir Utterfaith** har fået noget af **Fader Argau**n. Deres kendskab til alterkalken, vil også give dem en mening om, hvad der skal gøres med den (og chancen for at de er uenige med **Sir Utterfaith** om dens skæbne er rimelig stor – dette bevirker at spillerne bagefter kan pege fingre af hinanden, og sige »se, hvad sagde jeg« eller »det var også dig, der sagde, at vi skulle beholde den«, og det er jo altid sjovt at være bedrevidende bagefter).

Aften»gilde« i riddersalen

Ved aftenstid er der »gilde« i riddersalen, hvor **Carboil** og hans officerer har sat sig ved højbordet, og **Baron Vallen** m.fl. er blevet bænket ved langbordene (hvor **Morandus** skumler, **Veronica** og **Irändi** sidder blege og **Amil** drikker tæt). **Carboil** (der ikke selv spiser) og hans officerer bliver indlogeret for natten i en fløj, der ellers står tom. Ridderne lægger mærke til den trykkende stemning, der er i riddersalen under måltidet – det skyldes at alle kan mærke, der er noget under opsejling og en generel modvilje mod **Carboil**. **Fader Argau**n taler lidt med **Sir Utterfaith** (for at gøre scenen med ham mere troværdig). **Sir Ironbound** får et æble af den lille pige (**Susan**), der genert løber væk.

En duel om skyld?

Efter »festen«, eller ved en anden lejlighed, hvor han har mulighed for at give ridderne skylden for sin egen ulykke, vil **Amil** udfordre en ridder til duel. Han vil komme til ridderne, stærkt beruset og meget aggressiv og provokerende. Først bliver **Sir Oakblood** udfordret og anklaget for at være skyldig i både det ene og det andet (improviser). Forhåbentlig afslår han og prøves ved, om han kan forhindre en duel mellem den fulde **Amil** og **Sir Ironbound**! Der sker nemlig det, at efter **Sir Oakblood** har vist sig som en »kujon«, vil **Amil** falde over **Sir Ironbound**. **Amil** vil være mere sur end før, og vil i sine provokationer blive rigtig grov (han vil, hvis alt andet slår fejl, gå så langt som at anklage **Sir Ironbound** for at have ligget med sin egen søster – det skulle meget gerne få **Sir Ironbound** til at tabe kontrollen og trække sværdet).

Sir Oakbloods frelse ligger i, at forhindre en, for **Amil**, skæbnesvanger duel med **Sir Ironbound** – det er ideelt hvis han helt forhindrer duellen, men også tilfredsstillende, hvis han bare forhindrer **Sir Ironbound** i at slå **Amil** for fode med sit sværd.

Mareridtsdrømme

Hvordan dette gøres er en smagssag og et spørgsmål om tid. Du kan give hver ridder sin drømmebeskrivelse, og lade dem læse dem igennem, eller du kan fortælle hver ridder hvad han drømmer (enten udenfor døren, eller i de andres overværelse). Hver metode har stærke og svage sider, og du gør som du selv føler er bedst. Riddere der holder sig vågne, vil blive trukket ind i mareridtsdrømmen alligevel.

Drømmene kort:

Sir Ironbound: drømmer han er en elefant, der tromler gennem en skov gennemvævet af tjæreragtige sorte spindelvæv – da han endelig ser lys længere fremme – og lægger de sidste kræfter i – falder han ned fra en klippeskrænt mod havet.

Sir Utterfaith: drømmer han er en højtflyvende ørn over skoven. Nedenfor kan han se Vallenborg dækket af store sorte spindelvæv. Så mærker han frygten. Noget skygger for solen, han mærker en brændende smerte, og styrter ned mod klipperne i havet.

Sir Oakblood: Drømmer om en løve der løber over en eng. Pludselig glider en stort skygge, af et stort væsen med vinger, ind over løven – der panisk flygter. Løven løber mod det beskyttende skovbryn, men det lange græs holder fast i den. Lige inden den når skovbrynet slår skyggen ned over den.

Sir Truehearth: Drømmer om **Veronica**, der leende løber gennem Vallenborgs gange. Pludselig bliver hun bange og flygter fra ham. Han er blevet til noget frygteligt. Om et hjørne venter **Veronicas fader** ham med sit sværd. Han falder om i et blodsprøjt. **Veronica** skriger af angst. Skriget får borgen til at styrte. Han begravnes af mørke.

Ad ærens vej, 3. del

Det begynder at sne kort efter solnedgang samtidig med at det blæser op med en kold vind ude fra havet. To Vinterdrager lægger sig omkring Tårnets spir i løbet af natten (først efter det hele er sneet til). Efter dragernes ankomst foler **Carboil**, at han har den fornødne styrke til at tage kontrollen over Vallenborg. En gruppe af hans livvagter slår brovagnerne ihjel og sænker vindebroen. Krigsherrens folk strammer ind og begynder at udføre deres hverv. Borgvagterne bliver afvæbnet og de genstridige bliver lagt i lænker i fangekælderen (heriblandt **Vagtmester Corlanus**).

Kvinder og børn føres til Nordtårnet, der bliver afskåret fra resten af Vallenborg – og der posteres bevæbnede vagter ved alle døre ind til Nordtårnet og riddersalen (hvor **Carboil** indretter sit hovedkvarter).

Baron Vallen og **Grev Justian** kommer til riddernes værelser, omtrent samtidig med at de vågner fra deres mareridtsdrømme. De bønfaller ridderne om ikke at gøre noget overilet, der vil kunne bringe gidslerne i fare. Ridderne, der uanset hvor kampglade de er, vil sikkert ikke have uskyldige kvinder og børns død på samvittigheden (og slet ikke den kære **Veronicas**) – og skal derfor nok love at lægge beslag på sig selv, og ikke handle overilet. Gør hvad du kan, for at få ridderne til at sværge ved Pallas Draco, så de virkelig sidder i saksen (de vil sikkert være genstridige, men gør alt hvad du kan, for at få dem til at sværge på ikke at blande sig – om du så skal trygle, bede, råbe, true eller tvinge dem til det). Uanset om ridderne sværger eller ej, vil de være klar over situationens alvor, og (måske) være påpasselige med at starte en udvikling, de ikke kan styre.

Forhørene starter

Carboil gætter hurtigt, hvor Dragehertet er gemt, men tror ikke på det humbug med Ærens Vej – han er overbevidst om at der må findes en hemmelig tunnel eller tilsvarende. For at få sandheden at vide, vil han begynde at forhøre de fanger, han har lagt i lænker. Dette vil foregå i fangekælderen, hvilket betyder, at de fleste af hans mænd vil være posteret i og omkring fangekælderen – og det giver ridderne relativt frie hænder.

Der er selvsagt ikke nogle af borgvagterne, der kender nogen anden vej til Tårnet end Ærens Vej (og de er ikke helt enige om hvad det er) – og efter at have tortureret dem alle til døde (på nær **Vagtmester Corlanus**), bliver deres lig bragt op i borggården, hvor de bliver sat på stager til almen afskrækkelse.

Borgherrens død

I sin jagt på en løsning af gåden om Ærens Vej, slår **Carboil** sig ned i riddersalen igen, og sender sine mænd af sted for at føre **Baron Vallen** og **Vagtmester Corlanus** til riddersalen.

Når han får bragt fangerne til sig, begynder han at piske **Vagtmester Corlanus** (som hidtil har udholdt torturen i fangekælderen), for dermed at knække **Baron Vallen** – og da dette ikke virker, sender han bud efter **Veronica** (der hentes i Nordtårnet), og begynder at true med at udsætte hende for samme behandling. Det får Baronnen til at bryde sammen, og han falder på knæ for Krigsherren. Vreden over at se sin baron ydmyget, får **Corlanus** til, med en overmenneskelig styrke, at springe sine bånd, og kaste sig over Krigsherren. I den almene forvirring, taber **Carboil** sin hjelm, og da alle pludselig kan se hans sande ansigt, flår han indvoldene ud på **Vagtmester Corlanus**. Imens har **Baron Vallen**, der kan se at hans værdighed er gået tabt (og for at ære sin afdøde vagtmester), fået fat i en kniv, og stukket sig selv ihjel. Baronens sidste ønske, er en stille bøn til Pallas Draco om, at beskytte hans niece mod **Carboil**. Om det er Pallas Draco der griber ind, eller om det er en tilfældighed, vides ikke – men i hvert fald rammer en kraftig snestorm kysten. **Carboil** og hans officerers tilstedeværelse bliver påkrævet nede ved galejerne. Krigsherren efterlader rigeligt med vagter til at bevogte portene, køkkenpersonalet (se næste scene) og Nordtårnet, hvor kvinderne og børnene bliver holdt fanget. I forvirringen lykkedes det **Veronica** at slippe væk, og gemme sig i en øde afkrog af Vallenborg.

Og mens vindens sorgfulde tuden i Vallenborgs tårne blander sig med Vinterdragernes klagesang, rinder baronens blod ud over gulvet i riddersalen – det gulv, hvor Vallenslægtens våbenskjold i generationer har været mejslet.

De sidste scener kan sagtens foregå før dette punkt, eventuelt i løbet af natten. Føl dig ikke forpligtet til at overholde rækkefølgen, gør hvad der skal gøres, for at få historien til at fungere – men hvis det bliver nødvendigt, må du tvinge ridderne gennem de sidste prøvelser, inden de går ad Ærens Vej. Skulle de prøve på det inden, må du finde på noget der kan stoppe dem...

En piges gråd

På det tidspunkt hvor kvinder og børn bliver ført til Nordtårnet, er det lykkedes den lille pige **Susan** at gemme sig nær køkkenet (det kommer først frem nu, hvor det har betydning for historien). Her sker der også det, at der skal laves mad til »festen« aftenen i forvejen, og derfor er bl.a. **Annabelle** blevet hentet i Nordtårnet. Hun bliver fortsat holdt fanget i køkkenet, da man jo forsat skal have mad. De vagter der passer på køkkenpersonalet opdager ikke **Susan**, og da de finder ud af, at deres officerer er med **Carboil** nede ved galejerne, benytter de chancen til at more sig lidt med køkkenpigerne...

Sir Ironbound, som det er vigtigt du tidligere har fanget i en snare af løfter, bliver opsøgt af den lille pige **Susan**. Hun vil grædende fortælle, at hun fra sit gemmested, har set at »de onde mænd vil gøre min mor ondt...«. **Sir Ironbound** bliver selvfølgelig nød til at komme **Annabelle** til hjælp, men skal samtidig tvinges til at bryde sit ord. Prøvelsen vil kun fungere efter hensigten, hvis **Sir Ironbound** virkelig bliver nødt til at bryde sit ord (som f.eks. ikke at krydse en bestemt dørtærskel, ikke at spilde blod indenfor Vallenborgs mure – eller hvad du nu har fundet på) – og at han er klar over, at det ikke sømmer sig for en ridder af Elefantordenen at bryde sit æresord, og tabe kontrollen over sine følelser (du bliver nødt til at nævne det sidste for spilleren, hvis han har for travlt med at komme til hjælp).

NB: denne scene har hidtil vist sig, at være startsignalet til et mere hektisk historieførløb med vold og action, og at der herefter ikke er langt til scenariets klimaks (turen ad Ærens Vej mm.) – prøv at holde tempoet, da et temposkift vil virke meget forkert på spillere, der efterhånden har opbygget en lyst til at få lidt action.

Ad ærens vej

Dette vil være sandhedens time, og resultatet af riddernes prøvelser vil nu åbenbare sig. Broen, der ikke er synlig for øjet, og kun kan bære en sand ridder, vil vise de riddere der prøver at gå ad Ærens Vej, om de har klaret deres prøvelser med succes – svaret kommer prompte og nådesløst.

For at komme ud til den sammenstyrtede bro og Ærens Vej, skal riddere have åbent en stor egetræsport i muren (nøglen befinder sig i **Baron Vallens** varetægt). Porten leder ud til en lille platform, hvor den ene ende af broen stadigvæk »stikker« frem. Bare porten bliver åbnet en lille smule, vil den snestorm som Vinterdragerne har afstedkommet, slå porten op med et brag, og kaste riddere tilbage. Riddere må stride sig vej gennem stormen, for at komme udenfor.

Denne scene er på mange måder svær at have med at gøre. Beskriv med alle midler, hvor farligt og tåbeligt et foretagende det er, at gå ad Ærens Vej (at tage et skridt ud i den tomme luft, med risiko for at falde i ned på klipperne, der stikker og af det frådende og iskolde hav). Uanset ved riddere prøver på, er det vigtigt du hele tiden prøver at lokke dem til at gøre det »forkerte« (at få de ægte riddere til at blive tilbage, og lade dem der ikke bestod prøvelserne tage skridtet til den sikre død). Sørg for, at de riddere der faktisk har klaret deres prøver bliver nervøse/bange (beskriv kulden, havet, dødsfrygten, angsten sved mm.), og prøv at lokke de fortabte riddere ud i den sikre død (f.eks. hvis **Sir Utterfaith** har beholdt relikviet, kan han mærke det bliver varmere, de ser lyset stramme ud fra døren i Tårnet og danne en bro af lys, de hører behagelige toner i deres hoveder osv.). Det bedste ville være, hvis den første ridder, der tager skridtet, er en af de fortabte og styrter i havet – helst en ridder, som de andre var sikre på ville klare det. Det kræver nemlig i sandhed en ridders ædle hjerte, at prøve bagefter, hvis han føler sig sikker på at han ikke er værdig og vil dø.

En lille finesse er, at hvis **Sir Truehearth** falder i havet, vil riddere kunne høre et skrig oppe fra borgmuren – det stammer fra **Veronica**, der er slap væk i den forvirring der opstod, da **Baron Vallen** døde og snestormen begyndte.

NB: hvis spillerne tænker for meget på »Indiana Jones og det sidste korstog«, og prøver at lægge ting ud på broen (selvom de kan se sneen flade lige igennem), vil alt hvad de smider/lægger på broen falde i havet.

Dragehertet i Tårnet

Kommer riddere ad Ærens Vej over til Tårnet, finder de en aflåst dør. Døren kan enten åbnes med samme nøgle som porten, eller slås ind – uanset hvad, skal der lægges kræfter i for at få den op (i århundrede har salt-aflejringer fra havet sat sig fast på døren, og Vinterdragernes nærhed, har dækket døren med et tyndt lag is).

Gør Tårnet mørkt og uhyggeligt (og håb på at en novemberstorm udenfor vinduerne gør sit til at hjælpe på stemningen), og skræm videst muligt livet af riddere.

Tårnet er hult, og består kun af et eneste cirkulært rum. Midt i rummet hæver en forhøjning sig, og der befinder Dragehertet sig oven på et stativ af sort snoet jern (minder utroligt meget om en gotisk lysestage). Ud fra Dragehertet strækker et sort spind af tjæreagtige og nærmest organiske tråde sig udover rummet, som et net af blodårer. Lang væggene ligger en masse Drageæg (minder om hajæg, bare ovale i formen), og lyden fra Drageynglen inden i dem, får det til at risle de fleste koldt ned af ryggen. Udenfor hyler stormen, men på mærkværdig vis kan riddere alligevel høre Vinterdragernes klagesang oppe fra spiret. Find Tårnets stemning, ved

at tænke på dronningekammeret i »Aliens«.

Det eneste lys, er hvad ridderne kan skaffe (der er en gammel fakkel på væggen lige indenfor døren), og derfor vil det meste af rummet ligge hen i mørke.

Ridderne må hakke/brænde sig vej frem til Dragehertet, og mens »blodårerne« væsker og sætter sig fast på ridderne selv og deres sværd (en klæg sort masse) når bliver hugget over, »nøjes« de bare med at sprutte og hvisle, hvis de bliver brændt over (men de efterlader sig en ulækker lugt af brændt hud og blod).

Lad Dragehertet være en værdig modstander, og hvis en ridder tager det op i hånden, skal du beskrive den forførende magt han mærker. Prøv at lokke denne ædle ridder (der har gået så meget igennem) i fordærv en sidste gang, og mens han bliver fristet af magten, vil Dragehertet i hans hånd begynde at udspy det ulækre sorte væv om hans hånd (varmen er både behagelig og det føles trygt og beskyttende). Lad farten af dette vævs spredning, bestemme af hvor fristet ridderen virker! Nu er der kun to muligheder – enten lader ridderen sin hånd/arm (alt efter hvor meget han tøver), hugge af, eller også bliver han kvalt af det sorte væv!

Ved Dragehertets endelige tilintetgørelse, er Tårnets magi brudt, og det begynder at styrte sammen. Lige før spiret styrter, letter Vinterdragerne, og i frustration falder de over Krigsherrens galejer ved kysten!

NB: der står mere om Dragehertet i appendikset (side XVIII).

Det endelige opgør

Krigsherren **Carboils** sande ansigt viser sig, når ridderne i hast forlader det sammenstyrtende tårn. Vel ovre på den anden side af broen, ser ridderne **Krigsherre Carboil** og hans livvagter komme løbende mod dem. Lad ridderne blive yderligere belemret af **Veronica**, der henholdsvis enten er lykkelig eller knust af sorg, alt efter om **Sir Truehearth** styrtede i havet, eller om han vidste sig som en sand ridder. Løsningen er fx. at en eller flere dækker tilbagetoget til gæstefløjen (eller hvor de nu søger hen) for Veronica og sårede riddere.

Krigsherren Carboil afslører sit sande ansigt, og kommer i duel med en af ridderne. Lad livvagter stå diskret i baggrunden med sænkede spyd og trukne sværd, mens kampen raser. Lad kampen være hård og nervepirrende, giv ridderen tæsk i starten, så flere tæsk – og til slut det store comeback hvor han alligevel vinder (bare tænk på plottet i en Rocky film) – men slå ikke ridderen ihjel (det vil være for stort et antiklimaks).

Efter **Carboils** død, vil han ralle og om muligt falde i havet (sørg for at manøvrere de kæmpende ud på platformen, så han kan dø som en ægte skurk, uden liget nogensinde bliver fundet).

Afslutning

Der er to slutninger – den sørgelige, hvor ridderne fejler, og du med gravens alvor i stemmen, fortæller hvordan De Troniske Øer langsomt bukker under for pest og krig og falder i Krigsherrernes hænder, mens den onde Mortis Hydra triumferer over Pallas Draco (beskriv også hvordan deres drømme bliver knust, og at de vil blive forbandet og hadet i de næste generationer, og hvordan deres familier og de tre ordener lider pga. de fejlede).

Der er selvfølgelig også mulighed for en »happy ending«, hvor ridderne med succes får knust Dragehertet. Fortæl med smil og store fagter, hvordan de svømmer i hæders- og æresbevisninger, og får deres ønsker opfyldt. (**Sir Ironbound** får lov til at dø i kamp som sin ordens Stormester, mens hans søstersøn vokser op til at blive en stor ridder der en dag vil prøve at overgå sin onkels bedrifter. **Sir Utterfaith** bliver ridderklerk, og skaber med sine prædikener en ny gren af Ørneordenen, der lægger vægt på det åndelige og ikke materielle, og med sine mange almisser bliver elsket og tilgivet af de fattige bønder. **Sir Oakblood** der kæmper krigen til ende, og på trods af han får sin families velsignelse, dør som en ensom gammel mand, der spreder budskabet om at respekterer livet og ikke den ødelæggende krig. **Sir Truehearth** får sin elskede **Veronica**, og bliver med tiden ridderherrer af Løveordenen og bliver baron af Vallenborg (dør **Amil** ikke i løbet af scenariet, omkommer han stærkt beruset ved en jagtulykke)). Det er vigtigt at runde scenariet ordentligt af, så spillerne får et indtryk af, at deres gerninger havde en virkning, hvad enten den var god eller dårlig på riddernes omverden, og det hele ikke bare var spild af tid.



Appendiks

Her er samlet alle de informationer, som der ikke var lejlighed til at placere andre steder. Det meste er baggrundsinformation og lignende, som kan bruges efter lyst og forgodtbefindende.

Dragehjertet

Dette symbol på ondskab ligner til forveksling en sort ædelsten, der pulserer af sort lys. Den er mystisk, og kan derfor kun beskrives mystisk. Den blev skabt for mange år siden, da troldmænd fra Palthesus fangede Dragefaderens sorte sjæl, og lukkede den inde i dette fængsel.

Den har en negativ indflydelse på sine omgivelser, og dens ondskab er så stærk, at den materialiserer sig ved at udsende en slags sort (harpiks-agtig og organisk) væv.

Den kan ikke uden videre slås i stykker. Det første slag mod den, vil sikkert slå et sværd (eller hvordan man nu prøver at ødelægge den) i stykker, og resultere i at den revner. Dernæst vil der ud af revnen stige en hypnotiserende og fascinerende sort røg (ridderne kan med andre ord, ikke gøre andet end at kigge det første stykke tid) der tager form af en stor drage, der langsomt er ved at bryde ud af Dragehjertet (forestil dig Dragehjertet som et æg, med et lille hul, hvor en kolonorm drage begynder at klemme sig igennem!).

Øglemænd

Denne ældgamle race, står i fjernt slægtskab med dragerne, hvilket også er forklaringen på at de kan tale dragernes sprog, og også har dragernes hjælp. Deres ældgamle traditioner lægger bånd på deres levevis (f.eks. hverken spiser eller drikker de i menneskers selskab, eftersom mennesker er underlegende slaver, der med deres tilstedeværelse besudler både maden og den gode appetit).

De gør meget for at skjule deres sande identitet (mennesker er simpelt hen ikke værdige til at se deres ophøjede udseende), og er rene mestre i at dække deres skæl, klør og hale m.m. under rustninger og store kapper. Når de endelig afslører deres sande identitet, vil det som regel være for hensynsløst at dræbe deres modstandere.

Mif eliminatoren

(en Mif [Mig-ikke-forstå] er en spiller, der med sin medfødte stupiditet driver alle til vanvid)

Uanset hvad man gør, dukker der altid en Mif eller to op – og så er det jo meget rart at kunne »skaffe sig af med problemet«, inden »det« griber om sig og tager fornøjelsen fra alle andre. Derfor er det vigtig allerede fra starten af, at gøre sig klart, hvordan man løser Mif-problemet...

Heldigvis er ingen af ridderne afgørende for scenariet gennemførelse (og selvom den unge **Sir Truehearth** spiller en stor rolle i starten, bliver han hurtigt lige så (u)vigtig som de andre), og der er altså ingen grund til at passe specielt på med hvem af spillerne, der får hvilke riddere.

Du kan med ren samvittighed benytte følgende stykker »værktøj« i den gode sags tjeneste, og gøre spillergruppen en Mif »fattigere« – skulle nogen klage, sender du dem videre (så farer de forhåbentligt vild, og vender aldrig tilbage).

»Uheldet«: den mest diskrete metode. Her kommer ridderen uforvarende til at dumme sig, og bliver derfor offer for et hændeligt (?) uheld. Oplagte muligheder er fald fra hesteryg (meget indiskret) eller fald fra tagryg (mindre indiskret – bare du lige inden det skæbnesvangre øjeblik lader en advarende bemærkning falde), derudover er der selvfølgelig druknedøden (hvis det skulle være en mulighed), eller faldet ned af trappen. Man kan også lade en lysekroner falde ned, og sådan kunne man jo blive ved. Det er sikkert nemmest, at vente på at Mif dummer sig, og så lade straffen falde...

De hævnerrige borgvagter: er en meget tydelig problemløser. Her lader du den stakkels ridder (stakkels fordi han bliver spillet af en Mif, og derfor skal dø!), møde en gruppe borgvagter. De er sure fordi deres venne/brødre er blevet slået ihjel af ridderne. De er klart i overtal, og da der tilfældigvis (?) ikke er nogen, der kan komme til hjælp, må ridderen efter en hård, men uretfærdig kamp, lide døden. Er du i rigtig dårligt humør, kan du prygle ridderen ihjel med stokkeslag, det virker meget stærkere, hvis man beskriver det helt rigtigt i al sin grusomhed...

Snigmorderen: en ekstremt tydelig metode. Du skærer det ud i pap for Mif, at du har fået nok ved at lade ham blive snigmyrdet. Rent plotmæssigt, kan du undskylde dig med at en af tjenestefolkene på Vallenborg, er en snigmorder i Tyrannen Nellthis' tjeneste. Ridderen kommer til dage ved at blive forgiftet, stukket i ryggen, kvalt i søvne eller skudt i hovedet med en armbrøst bolt. Her er ingen nåde, ingen tilfældigheder. Døden kommer hårdt og brutalt, kynisk og skåret ud i pap – og så er det ellers farvel og tak til Mif!

Riddernes hierarki

Alle erfaringer viser, at spillerne vil prøve at gennemskue hvem af dem, der har den højeste rang. Det er fra vores side bevidst lavet sådan, at de tre erfarne riddere alle er af omtrent lige rang – og kun ungridderen Sir Truehearth kan placeres i det indbyrdes hierarki (nemlig direkte underlagt Sir Oakblood).

Sir Ironbound, er den ældste og højest rangerende af dem alle, og derfor en mand der nyder stor respekt.

Fremmede vil antage ham for rådgiver eller leder, alt efter hvordan han opfatter sig selv (og dermed opfører sig).

Sir Utterfaith, er troens mand, og den eneste af de fire der kan trække på Ordenens rigdomme. Fremmede vil se ham som riddernes åndelige leder, men vil ikke blive overraskede hvis han viser sig at være riddernes talsmand.

Sir Oakbloods, de fleste vil tro han er riddernes leder. Skulle noget andet vise sig at være tilfældet, vil man ikke nære ringere respekt for ham end tidligere (folk vil blot tro han er med som rådgiver, og for at vise sin protege verden).

Sir Truehearth, er – som den yngste og med sin lave rang – ikke den som folk tager for lederen. De fleste vil tro, at han altid ved hvor de andre riddere er henne, og at de bare kan bruge ham som sendebud/kontaktperson til de andre.

Alternativt historieforbånd

Her er et udkast til nogle alternative scener (hvis der er tid/stemming), og hvordan scenariet kan blive mere plotorienteret, ved at lægge mere vægt på Kronprins Morandus' rolle.

Alternative scener.

En ridders spøgelse. Man kan lade spøgelsen af Veronicas fader tone frem. Det vil hjemsøge Sir Truehearth, som det enten vil tilgive eller forbande. Tilgivelsen kan komme, hvis Sir Truehearth fortæller alt til Veronica, men hun endnu ikke har tilgivet (i al hans fortvivlelse og ulykkelighed, kan spøgelsen tone frem og tilgive ham, og fortælle at han gjorde det rigtige for en ridder). Forbandelsen, kan du bruge til at lede Sir Truehearth i fortabelse (hvis han ikke har fortalt noget til Veronica, og spøgelsen forbander hans dåd, vil han sikkert ikke søge tilgivelse hos Veronica).

Bål og brand. Bliver der brug for en hændelse, der kan ryste ridderne, kan Fader Argaun lide en grusom død. Lad nogle af Krigsherrens soldater opsøge borgkapellet for at plyndre det. De finder selvsagt ikke noget af værdi, og i skuffelse over ikke at kunne plyndre borgkapellet, beslutter de sig for at brænde Fader Argaun levende i borggården!

En pil i natten. Hvis du ikke har fået slået Strongbow ihjel, kan du lade en af hans pile gribe ind i handlingen, ved f.eks. at vingeskyde Krigsherren Carboil. Problemet med Strongbow er, at han allerede har udfyldt denne rolle tidligere, og det hele måske godt kan virke lidt tamt – anderledes stiller det sig, hvis ridderne er overbevist om at han er forræder, og en af dem pludselig ser ham i øjenkrogen pegende på sig med en ladt bue (Strongbow sigter selvfølgelig på et-eller-andet bagved ridderen, som ridderen ikke har set – fx. en af Krigsherrens officerer med en stor dolk).

Morandus Plottet.

Hvis ridderne er kommet ud på et sidespor, så kan man tillægge intrigerne omkring **Kronprins Morandus** og samlingen til oprør mod **Tyrannen Nellthis** en større betydning.

Underhandlingerne. Hvis man vil lægge mere vægt på samlingen af adelen, kan man lade **Baron Raen** af Raenborg komme på besøg inden Krigsherrens ankomst (husk at udskyde ankomsten med en dag eller så – ellers bliver der ikke tid til at få det hele med). **Baron Raen** kommer for at forhandle med **Baron Vallen**, og er ikke klar over hvem **Morandus** er (han bliver fortørnet over, at **Baron Vallen** lader en »bastard« deltage i deres møder). Imens baronerne mødes, kan ridderne snakke lidt med baronens følge. Ventetiden kan eventuelt bruges på lille, og rent venskabelig, turnering mellem baronernes mænd – og hvis de ønsker at deltage, ridderne.

Morandus' livvagter. Hvis det kommer ridderne for øre, at **Morandus** er kronprins af Lamoth, vil de eventuelt beslutte sig for at beskytte ham i det skjulte, eller kontakte ham (og der blive betroet hans beskyttelse). Mens ridderne er kronprinsens livvagter, har **Tyrannen Nellthis** opsporet sandheden, og vil prøve et snigmorde kronprinsen. Snigmordet får ridderne forhåbentligt forpurret, og de får derved stor anseelse, hos alle der kender til historien. Man kan eventuelt lade **Morandus** tilkalde ridderne, for at få dem til at sværge ikke at rabe hans hemmelighed, og siden få deres troskabsed – og dermed selv anskaffe sig nogle livvagter, mod det snigmord han forventer.

Morandus den Gale. Hvis plottet har været meget orienteret omkring **Morandus**, vil det virke bedre, hvis det er en mere eller mindre sindssyg **Morandus**, der kommer ridderne i møde, efter at de har været i Tårnet. **Morandus** vil kræve Dragehertjet udleveret i kongens navn (han er påvirket af Dragehertjets onde indflydelse, og besat af drømme om magt og et samlet Storkongerige) – ridderne har nu valget mellem at bryde deres troskabsed til **Morandus** (og derved frelse de Troniske Øer), eller gøre som der bliver sagt (og starte en borgerkrig, der vil hærge samtidig med Krigsherrernes hærgen – i sandhed undergange for De Troniske Øer).

Oversigt

(romertallene i parentes henviser til sider, hvor du kan finde nærmere informationer)

Ridderne rejser mod Vallenborg for at få en alliance med **Baron Vallen**. Undervejs er de ved at blive reddet ned af en rejsevogn med løbske heste. De redder **Grev Justian** og **Frøken Veronica** i vandfaldet og møder **Strongbow** (IX). Ved ankomst til Vallenborg møde de **Vagtmester Corlanus** ved porten, **Hovmester Coldedge** ved døren, og i riddersalen er præsentation af de resterende bipersoner (IX).

Om aftenen er der velkomstfest i riddersalen, hvor ridderne høre rygter om Tårnet og Ærens Vej, og knytter tættere bånd til bipersonerne. **Baron Vallen** modtager bud fra **Tyrannen Nellthis**, der fortæller at Krigsherren kommer og gæster Vallenborg næste dag (X).

Sir Truehearth har en måneskinsaftale med **Veronica** i rosenhaven, hvor det vil vise sig om han tør stå ved sine gerninger, og indrømme han har slået **Veronicas** fader ihjel – har han den fornødne styrke, er han en sand ridder (X).

Efter en nat med urolig søvn (hvor Dragehjertet er begyndt at spinde ridderne inde i sit spind af ondskab), kan ridderne se frem til en dag, hvor alle med spænding ser frem til hvem det er baronen venter som gæst.

Ridderne har tidligt på dagen et møde med **Baron Vallen**, hans søn **Amil**, **Kronprins Morandus** og **Grev Justian**. Mødet forsætter efter ridderne er gået, og man prøver at finde ud af hvad man gøre ved situationen (XI).

Ridderne afslører en spion der gennemroder deres bagage, og efter en jagt henover borgens tage, ender jagten brat, med at **Strongbow** skyder spionen (XII).

Der er i løbet af dagen rig mulighed for at undersøge Tårnet nærmere, besøge borgens bibliotek og/eller kapel, snakke med folk eller tage på vildsvinejagt med **Strongbow**, **Grev Justian** og **Amil** (XIII).

Hen under aften toner **Krigsherren Carboils** galejer frem i horisonten, og lægger efter mørkets frembrud til ved kysten, samtidig med at lavthængende skyer ligger sig trykkende henover Vallenborgs tårne (XIII).

Mens Krigsherrens folk slår lejr, bliver **Sir Utterfaith** indviet i **Fader Argauns** hemmelighed omkring alterkalken, og han overdrages relikviet, så han kan kaste det i havet – og dermed vise sig som en sand ridder.

Krigsherren Carboil gør sin entre, og kalder Vallenborgs beboere til aften»gilde« i riddersalen. Middagen ødelægges af den dårlige stemning, og der er tidligt opbrud fra riddersalen (XIV).

Inden ridderne når gæstefløjen, vil de møde en kraftigt beruset **Amil**, der først udfordre **Sir Oakblood** til en duel, og hvis han afslår denne, udfordre **Sir Ironbound**. Lykkedes det **Sir Oakblood** at forhindre duellen (eller i det mindste **Amils** død), har han en sand ridders dyder (XIV).

Sir Ironbounds chance for at vise sig som en sand ridder, opstår da han af **Susan** bliver bedt om at komme **Annabelle** til hjælp – problemet er bare at han for at gøre det, bliver nødt til at bryde sit ord, som han har afgivet tidligere (XVI).

Som en reaktion på den dårlige middag, får Dragehjertet kontrol over riddernes drømme, og påvirket af riddernes egne drømme og den forestående tid, lader Dragehjertet riddernes søvn blive ødelagt af mareridsdrømme (XIV).

Midt om natten slår **Krigsherre Carboil** til, og mens borgvagterne bliver afvæbnet, lader han kvinder og børn fare til Nordtårnet, der bliver afspærret fra resten af slottet (XV).

Carboil begynder sine forhør i fangekælderen, for at finde en vej over til Tårnet. Da dette slår fejl, tvinger han **Baron Vallen** til et sammenbrud ved at true **Veronica**. **Vagtmester Corlanus** ofre sine sidste kræfter, og i de tumulter der opstår, lykkedes det **Baron Vallen** at aflede opmærksomheden fra **Veronica** ved at begå selvmord, og det lykkedes derved **Veronica** at slippe væk. Samtidig rammer en kraftig snestorm Vallenborg (forårsaget af Vinterdragerne), og **Carboil** haster til lejren for at sikre sine galejer (XV).

Ridderne har stort set frit spil på Vallenborg under snestormen, og vil sikkert prøve at komme over til Tårnet.

Endeligt er der tilbage, at finde ud af hvor mange af ridderne, der kan (og tør) gå ad Ærens Vej, og nå Tårnet, hvor de kan ødelægge Dragehjertet og løse det greb det havde om Vallenborg (XVI).

Gør de arbejdet ordentligt, vil Vinterdragerne i frustration slå **Krigsherre Carboils** galejer til pindebrænde (XVII). Og ridderne har imens dette sker; det sidste opgør med **Krigsherre Carboil** og hans livvagter (XVII).

Om enden er god eller skidt, er ikke til at sige – men uanset hvad, skal du og spillerne helst have haft nogle underholdende timer i forbindelse med scenariet!

Mareridsdrømmene

Sir Ironbound

»Du er skovens konge, Elefanten – det mægtigste dyr af alle. Ingen andre i skoven har din styrke, så du har intet at frygte. Dine skridt får jorden under dig til at gungre. Dine mægtige stødtænder, det prægtige våben du blev født med, er som to ubrydelige lanser. Du blæser en fanfare til din egen ære – du er uovervindelig, og du ved det.

Mens underskovens buske og træer må vige eller blive trampet ned mærker du en pludselig kulde. Træernes løvhæng bliver tættere, mørket sænker over en fremmed del af skoven.

Du går ind i et spindelvæv, der må give efter for din styrke, men der er flere. Oppe i trætoppene kan du se det sorte væv, det har bundet træerne sammen, kvalt dem og vævet dem ind. Vævet bliver kraftigere i underskoven, de sorte tråde klistre sig fat til dine stærke ben, mens du strider dig frem.

Træerne er som spundet ind i tjære. Dine stødtænder bliver tynget af væv der sætter sig fast på dem. Vævet har lukket din snabel. Vævet er stærkt, du river buskene op, de klæber til dine ben. Det smerter af udmattelse hver gang du tager et skridt. Skovbunden er dækket af væv, hvis du stopper, kvæler det dig. Videre, videre.

Dine nakkemuskel kremper, vægten af dine stødtænder og de mange grene der er viklet ind i dem, tynger dit hoved nedad. Du får det sorte spind i øjnene, munden mærker den beske smag af vævet, klæber sig sammen.

Længere fremme ser du lys. En sidste anstrengelse, du skal klare den. Smerten vokser, du river et træ op, du sætter i løb. Tramper de sidste forhindringer ned. Du når lyset. Din fart er for stor. Du styrter ned over klippen. Havet kommer hastigt nærmere. Klipperne rækker op efter dig!«

Det er nat, udenfor trækker det op til storm. Skodderne er blevet slået op, sneen ligger over din seng. Du er badet i sved. Havets brusen udenfor vinduerne minder dig om skrækken, skrækken for at drukne, at skulle dø.

Sir Utterfaith

»Du, den prægtige ørn, flyver højt over skoven. Fuglenes konge og hævet over resten af verden, svævende på dine umådelige vinger. Din majestætiske himmelflugt fører dig langs floderne mod kysten, og snart kan du i det fjerne se havet og horisonten flyde sammen til en blåhvid tåge.

Du flyver højere og højere, og lader solen skinne på dig og få dine fjer til at lyse. Under dig strækker kysten sig, og du nyder synet af bølgerne mens de slås til skum langs kysten. I det fjerne kan du se Vallenborg rejse sig – du lader vinden styre dig nærmere. Du er hurtigt nær, og lægger mærke til at en stor skygge hviler over Vallenborg. Mens du nærmer dig, kan du se, at Vallenborg er blevet spundet ind i et sort væv, der som et tæppe er lagt over borgen. Det sorte væv, udsender en urovækkende kulde, og du fornemmer den kolde magt, der har spundet dette væv af ondskab.

Du svinger i en stor bue indover Vallenborg, og bemærker, at det ser ud som om, at hele vævet er vokset ud af tårnet i havet, som var det et levende tæppe. Inden du kan se nærmere efter, mærker du kulden og frygten. Du taber højde, og nærmere dig bølgerne med høj hastighed. Under dig, kan du i havets overflade se enorm skygge, der stedse bliver større efterhånden som du nærmer dig. Bag dig hører du de store vingers sus. En brændende smerte slår ned i ryggen på dig. Lange klør gennemborer din ryg, brækker dine vinger – og lader dig styrte mod klipperne, der stikker frem fra havet. Kulden lammer dig. Klipperne kommer stadigvæk nærmere!«

Du ligger på gulvet, øm i skulderen efter faldet ned fra sengen. Du fryser af kulde, og er gennemblødt af sved. Skodderne står og blaffer, og din natlampe er gået ud. Udenfor er det mørkt, men den nyfaldne sne der ligger indenfor vinduet og lyser svagt rummet op.

Mareridsdrømmene

Sir Oakblood

»Du er dyrenes konge, den gyldenmankede løve. Du er i løb gennem det høje græs. Dine trin er elegante, dine bevægelser smidige. Solen skinner fra en skyfri himmel, spreder varmen i hele kroppen. Du er ikke længere løven, du glider ud af den – mister varmen, bliver til en svævende sjæl. Under dig forsætter løven sin tur gennem den bølgende græsmark. Alene og uden en sjæl, men udenpå stadigvæk lige elegant og majestætisk. Kulden og ensomheden bider sig fast i din svævende tilstand, du prøver at indhente løven, blive en del af den igen – men det er for sent. Du har skåret båndet imellem jer over, det kan ikke heles igen. Uden håb og mål begynder du at svæve rundt alene. Ensomheden er overvældende, så stor at du ikke mærker hvad der sker med det samme. Pludselig mærker du angsten og kulden. Du er ikke alene, noget ondt, koldt og dog meget mægtigt fylder tomheden ud. En stor skygge glider ind over græsmarken. Du ser hvordan de enorme vinger skygger for solen, lægger et tæppe af frygt og mørke henover løven. Den begynder at løbe for livet, nærmere og nærmere kommer løven det frelsende skovbryn. Græsset bliver højere, griber fast om løvens ben – den er bange, river panisk græsset op med sine poters klør. Så slår den ned. Du ser kun vingernes skygger, og de store klør der flår løven op. Indvoldene forrådner lige så hurtigt som de falder ud, blodet siver ud i græsset. Løven, dyrenes konge er død. Tomheden er større end før, du har ikke engang din tidligere følgesvend at holde dig til!«

Du vågner ved at skodderne slår op. Udenfor er det mørkt, og du ser at sneen falder tungt, og bliver blæst ind af dit vindue. Du ligger alene og mærker ensomheden, kulden og angsten, der ligger som et tykt tæppe over dig. Du er gennemblødt af sved, dit sovetæppe ligger på gulvet. Alene i mørket. Alene med sorgen og ensomheden.

Sir Truehearth

»I løber gennem Vallenborgs gange. Veronica er hele tiden to skridt foran, hun ler. Hver gang hun kigger sig over skulderen smiler hun til dig – blot for leende at løbe rundt om endnu et hjørne. Du er lykkelig, forelsket og elsket. Gangene bliver mørkere, i er kommet ud i de yderste gange, der hvor der ikke er andre mennesker. Du lader dig lede gennem halvmørket af Veronicas latter. Længere fremme stopper hun op i skæret fra en enlig fakkel. Hun venter på dig. Du sætter farten ned, nærmer dig med langsomme skridt. Ser faklens lys flamme i hendes øjne, den røde mund, hendes blussende kinder. Du mærker en ild tændes i dig, du ser hendes krop, den stramme kjole over de runde bryster, hvordan den svajer over hendes hofter. Hende læber former et ord, hendes kærlighed er din. Du træder det sidste skridt, ind i faklens lys, med udstrakte arme. Hun skriger af skræk. Blodet forlader hendes ansigt, frygten får hende øjne til sorte. Hun vender omkring. Løber. Flygter. Væk fra dig. Du løber efter, mærker hvordan du er blevet forvandlet. Du elsker ikke længere, du hader. Du vil smage hendes blod. Hendes frygt giver dig vellyst, hendes skrig tænder dit begær. Hun forsvinder om et hjørne. Du løber efter, og ser hendes far foran dig. Han står klædt til kamp, i hånden holder han sit sværd. Han tøver ikke, hadet lyser ud af hans øjne. Han vil slå dig ihjel. Du mærker styrken, og ser hans hoved forsvinde i et sprøjt af blod. Det varme blod er på din hånd, du fører den op til munden, Smager det, mærker varmen. Veronica skriger gennemtrængende, får dit hjerte til at flække. Borgen styrter sammen omkring jer. Alt bliver mørkt...«

Med bankende flyver du op af sengen. Skodderne er blevet slået op af vinden, udenfor er det begyndt at sne. De hvide fnug falder ind gennem vinduet. Du mærker smagen af blod i munde, du har bidt dig selv i tungen. Du mærker hvordan du ryster af kulde. Du er gennemblødt af sved – mærker et tåre er på vej.

Ordenriddersnes Hus, Camloth



å vegne af Riddersnes Råd, er det mit ønske, at I lader jeres pligter i Ast-Morgan hvile, og søger skibslejde til havnebyen Samill i Tyrannen Nellthis af Lamoths' land, og derfra fortsætter til hest mod Baron Vallens borg.

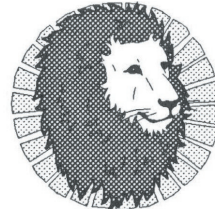
Som I ved, er Lamoths Tyran allieret med Krigsherrerne, og derfor Vor fjende. Men vores kilder fortæller, Nellthis også fik Adelen som fjende, da han som Rigets Marsk væltede Kongen, og fratog adelen en række privilegier. I skal overtale den indflydelsesrige Baron Vallen til at samle Lamoths Adel til kamp mod Tyrannen, så de I fællesskab med vore Riddere kan vælte Tronraneren Nellthis.

I forhandler på vegne af Ridderrådet i Camloth, og kan udover våben, forsyninger og riddere, tilbyde De Tre Ridderordners øjeblikkelige troskab til Lamoths nye Konge og Toldfri handel med de frie kongeriger i et år.

Rejs varsomt og uden følge, og undgå at yppe kiv med jeres værtsfolk.

Må Pallas Draco våge over jeres færd.

Lord Knightsvalour
Stormester af Løveordenen





ine studier af det gamle *Borgtårns* mysterium, har ledt mig til de følgende resultater.

Tårnet stammer fra før *Vallenborg* blev bygget, og kan dateres helt tilbage til *Dragekrigen*. Det er tilsyneladende ikke bygget som *Bolig* eller *Fæstning* – men som et *Fængsel* og *Opbevaringssted* for en mægtig *Onskab*. Denne *Onskab* sættes i forbindelse med *Drageyngel* og sort *Magi*, og hvis mine teorier viser sig sande, er onskaben intet ringere end en *Trælbundet Drage* – muligvis en *Dragefader*. Denne *Drage* er tilsyneladende bundet i et stærkt *Magisk Fængsel* – skabt af de mægtige *Troldmænd* fra *Palthesus*.

For at forhindre at denne *Drage* sættes fri, er *Tårnet* beskyttet af *Hvid Magi* – og adgangen til *Tårnet* kan kun opnås, hvis man går ad den legendariske *Ærens Vej*.

Legenderne fortæller, at kun en sand og ægte *Ridder* kan gå sikkert ad *Ærens Vej* – og at den for alle andre, er den sikre *Død*.

Jeg har ikke kunnet erfare, hvorledes dette *Dragefængsel* tager sin form, men *Legenderne* advarer om *Dragens Onde kræfter*, så træd varsomt i dette *Onskabens Spind*.

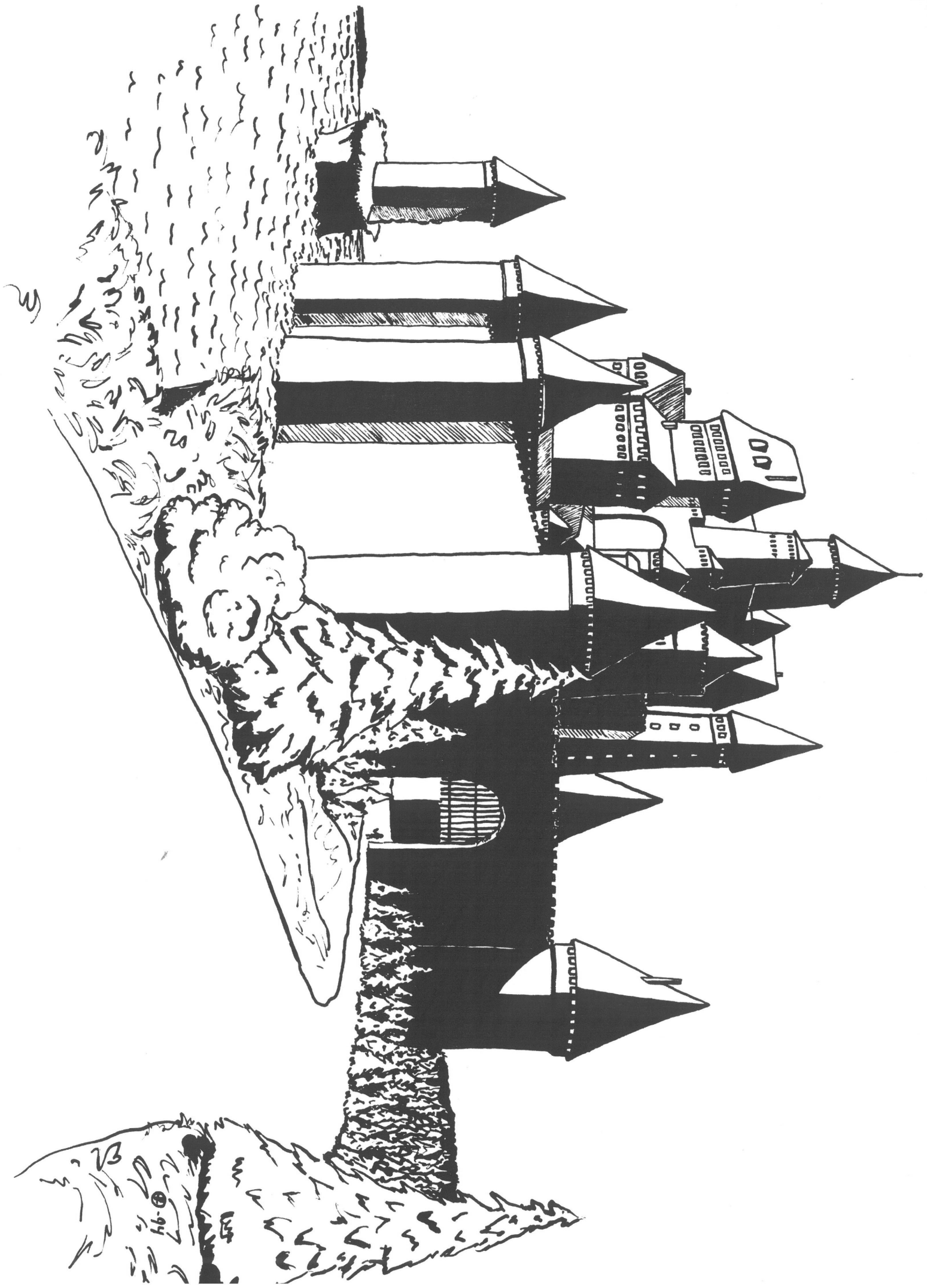
Kongeslottet, Lamothe



aron Vallen af Vallenborg,
en af mine Allierede, Krigsherren
Carboil, rejser til vort rige, og Vi har
erfaret, hvilken glæde det vil berede ham,
at tilbringe en dag på Vallenborg. Derfor anmoder
vi Eder om, at udvise denne prægtige Allierede
Eders gæstfrihed. Hvis denne Anmodning kommer
ubelejligt, beder vi Eder om at meddele det til
Brevets Overbringer – men det vil ikke bringe Os
glæde, og De vil snart erfare vor Vredes sande
Væsen, der er i stand til at ryste selv det prægtige
Baroni Vallenborg.

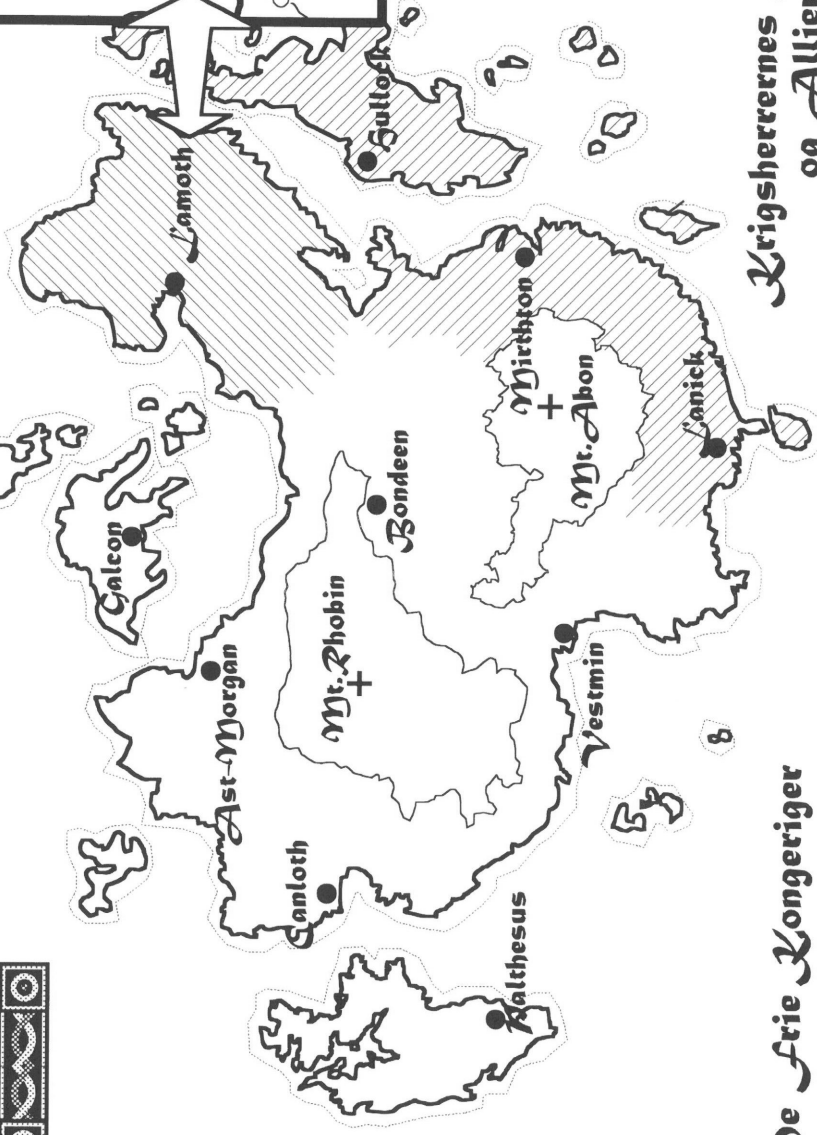
Wellthis den første
Konge af Lamothe

Post Scriptum, Vi ville, ganske som De, ikke
ønske, at der kom Hindringer for den planlagte
Forening mellem Eders niece og den unge Grev
Justian af Hamill – men vær tryk ved Vores
Velsignelse, så længe Vi er ved godt lune.





De Troniske Øer



De Frie Kongeriger

Krigsherrernes Erobringer
og Allierede

Ad ærens vej

De fire Riddere



Sir Oakblood

- Løveridder af Løveordenen, 31 år

Den tragiske helt. Idealist, selvopofrende og villig til at dø. Har set krigens grusomhed, og de mange ofre der er givet. Alligevel kæmper han videre, og mange er de folk, der husker, hvordan han har reddet dem, eller deres kære – og givet dem troen og drømmene tilbage. I kampen er han, med det rosenindgraverede arvesværd i hånden, mere effektiv end han egentlig ønsker.

Præsentation

»Jeg havde, hvad I drømmer om: en sikker plads i Løveordenen, et stort landsted og flere penge end I kan tjene i et helt liv – men det var ikke mine drømme. Jeg græd første gang, jeg så blod blive spildt i kamp, jeg græd første gang mit sværd krævede en andens blod – men jeg følte ingen sorg eller smerte, da mit eget blod flød. I ved sikkert at jeg er uden ære, at jeg ikke forsvarede min ære da den blev krænket. Min familie vendte mig ryggen, og nu er de alle døde og min slægtsborg brændt ned – alt imens jeg kæmpede en krig, jeg ikke ønskede. Nuvel, jeg kæmper stadigvæk – ikke for min egen skyld, mine drømme er alligevel slukkede, men for de uskyldiges skyld. Alt for mange har lidt i denne krig, og med sværdet i hånden, vil jeg kæmpe de uskyldiges sag – Jeres sag, riddersnes sag, betyder intet for mig.«

credo: »blod er kostbart, hvorfor spille det i vrede og udåd?«

Sir Truehearth

- Ungridder af Løveordenen, 22 år

Den unge adelsmand. Er velanset som en god ven og kriger på trods af sin unge alder. Han har gjort sig fortjent til sine sporer, men krigen har knust hans hjerte og taget hans drømme. Tilbage har han kun sin ære, og troen på den gode sag. Han har indset at krigen er af det onde, og ønsker kun at få den overstået hurtigst muligt.

Præsentation

»Jeg husker dengang, hvor jeg stadigvæk kun var væbner og ubekymret. Det var før jeg fik mine gyldne sporer. Krigen var stadigvæk kun et rygte, og mit hjerte svulmede af kærlighed til en ung adelsfrøken. Vores kærlighed var i starten umulig, men hendes fader fandt hendes lykke større end tradition og status – vi var lykkelige og forelskede. Det hele endte på grund af krigen, vores hjerter blev skilt, og jeg er ikke længere værdig til hendes kærlighed. Jeg valgte ridderens vej, ikke troubadourens – og da pligten kaldte drog jeg i krig, og blev ikke tilbage som en kvinde eller et barn. Jeg har siden gjort mig fortjent til min riddertitel, og har med ære kæmpet side om side med store riddere – jeg ser frem til denne rejse, hvor jeg håber at I, de erfarne riddere, kan lære mig den sande ridders vej. Mit sværd er rede.«



credo: »for en ridder er der kun kampen for retfærdighed, ære og Pallas Draco«

Ad ærens vej

De fire Riddere



Sir Ironbound

- Ridderherre af Elefantordenen, 45 år

Den erfarne ridder. Følelseskold, kontrolleret, ubøjelig som hærdet stål, og en ridder af den gamle skole. Har oplevet krigen, og har tillært sig krigskunst og følelseskontrol på den hårde måde. Kendt som en mand man respekterer for hans evner og faste karakter, hvis æresord er så sikkert, som var det hugget i granit.

Han respekterer styrke, ære og ordholdenhed hos andre, og foragter svaghed og blødsødenhed, hos andre såvel som hos sig selv.

Præsentation

»Jeg ser at Jeres blik flakker, I har sikkert allerede hørt historierne – de historier, der altid spredtes bag ryggen på store mænd, og som ingen tør fortælle mens mænd af ære lytter. Denne spredning af løgne og usandheder er så typisk for de bander der er blevet samlet under fanerne i disse ufredstider – den er ikke udbredt mellem riddere, der er mænd af ære. Det er rigtigt, at jeg trak sværdet mod min svoger, der havde talt bag min ryg. Pallas Draco skænkede mig sejren, og jeg har siden ladet sagen ligge på den hede, hvor min søsters mand faldt.

Jeg ser ikke frem til at gøre denne rejse – underhandlinger er forbeholdt købmænd og de kujoner der gemmer sig bag deres magi – jeg er ridder, født til at kæmpe og falde med sværdet i hånd.«

credo: »en ridders kærlighed til andet end ordenen og Pallas Draco, er tegn på svaghed«

Sir Utterfaith

- Ridderabbed af Ørneordenen, 36 år

Den troende ridder. En dyster fortid tynger hans skuldrer. Han levede i krigens kølvand, indtil han søgte tilgivelse og blev frelst af Ørneordenen. Religiøs og troende, med ry for at være dygtig stridsmand, og mådeholden i det daglige. Han er mærket af fortidens synder, og bevidst om sit ansvar overfor andre og sig selv. Har arbejdet for sin rang, da han ikke er adelig.



Præsentation

»Jeg er ikke adelsmand, og blev født til at pløje marken og høste kornet. Krigsherrerne ødelagde den landsby levede i, og tog mit levebrød – livets levebrød – fra mig, og gjorde mig til dødens håndlanger. Jeg samlede andre bønder til kamp mod Krigsherrerne, og vi kæmpede til vi segnede af sult og kulde. Vi lærte på den hårde måde, at vi var anderledes fra vores tidligere ligesindede, bønderne værdsatte ikke hvad vi gjorde – forstod det ikke – og riddere så ned på os, på grund af vores lave byrd. I krigens sidste år, hvor jeg oplevede en grusomhed, som I, højtstående adelsmænd, ikke kender, fandt jeg frelse for mine synder i religionen. Jeg blev frelst og fik tilgivelse for tidligere udåd, og blev sammen med dusinvis af ligesindede indvie i den hellige Ørneorden. Jeg tjener ikke længere den højstbydende, men vores alfader Pallas Draco – thi Hans ord er evindeligt.«

credo: »Pallas Dracos vilje bør ske fyldest, og mit sværd skal tjene ham til døden«

Ad ærens vej

Sir Ironbound



Ridderherre af Elefantordenen

Ved faderens dødsleje

Med tunge skridt gik du ned afgangen. Forbi æresvagtens tændte fakler. I din faders værelse, sad din søster ved sengen, og græd. Ingen ridder bør som det sidste høre en kvindes gråd – det er slemt nok, at han ikke dør i kamp. Vinteren havde taget hårdt på din fader. Han skræmte dig. Hvor var den stolte ridder, der altid havde lært dig ridderordenens sande dyder?

Han vinkede dig hen til sengen.

»Min søn, nu er tiden kommet – jeg må til Pallas Dracos borg, og tjene min herre.«

Hans stemme vidnede om styrke, og du huskede første gang I red i kamp sammen.

En tåre gled ned af din kind.

»Stop det pjat!« – din kind sveg efter lussingen. Stoltheden fyldte dit hjerte, selv ikke sygdommen havde fået ham til at glemme sin stolthed.

»Hør dette sidste råd: mens jeg har hvilet, har jeg fortrudt min ungdoms hovmod

overfor kirkens mænd. Lov mig, at du vil lytte til præsterne – de er tættere på vores herre Pallas Draco end andre, og de taler hans vilje. Sværg min søn, sværg ved mit dødsleje, at du vil følge præsternes råd!«

Dødens retfærdige budbringer

Du gik ned afgang, og mindedes din fader. Det var flere år tilbage han rejste til Pallas Draco, før Krigsherrerne bragte krigen over jer. Døren stod åben. Din søster stod ved vinduet. Hun vendte sig, med tårevædede kinder.

»Broder – hvor er min husband, hvorfor kommer du fra krigen alene?«

Du huskede, hvordan han havde læst op af din søsters breve – om hendes venten på ham og deres barn. Hvordan han havde leet af hendes svagthed, når han troede du ikke hørte det.

»Hvorfor siger du ikke noget!?«

Du havde været syg af længsel om nyt fra fødslen, mens han havde drukket sig fuld. En aften havde han sadlet sin hest, og råbt og skreget om krigens tabte mening. Han havde hånet riddernes påtagede værdighed. Han vanærede ordenen, sig selv og din familie med sin drukkenskab.

»Nej – han er ikke død, sig han ikke er død – se på mig«

Den morgen duellerede I ved daggy. Kampen var hurtigt overstået – du var en bedre ridder end han, og Pallas Draco havde givet dig sejren i hænde. Da morgendisene lettede, faldt Krigsherrerne over jer.

»Du tier forsat – hvad er du bange for bror? Hvad er der sket?«

Enetale

»Du tænker sikkert: hvorfor? Er det så svært. Jeg er ridderherre, en titel der giver mig et ansvar overfor ordenen og mine undersåtter. Jeg må være et forbillede for ungriderne – specielt overfor min søstersøn, der er født til at arve mig. En ridder af Elefantordenen, og de andre ordener, bør altid at stå ved sit ord, værne om sin ære og følge Pallas Dracos bud. En gang har jeg tabt kontrollen over mine følelser, og min svoger faldt for mit sværd. Jeg må bøde for min udåd og leve med skammen. Pallas Draco tilgav mig. Det er min pligt at tjene min herre, Pallas Draco, gennem Elefantordenen – ikke at stille spørgsmål til Hans bud!«

en ridders kærlighed til andet end ordenen og Pallas Draco, er tegn på svagthed

Ad ærens vej Sir Oakblood



Løveridder af Løveordenen

Slægtens byrde.

Det var din sidste sommer som barn, næste år ville du blive en mand. Du syntes stadig at det var sjovt som tingene kunne ændre sig på bare en vinter. Du havde set døden, da I var blevet overfaldet af simple røvere, og var ikke interesseret i at gense den. Riddere er ikke bange, og du kunne stadigvæk mærke frygten i dit blod. Hvis bare din far kunne forstå det...

»Hvad siger du! Vil du vende ryggen til dit ansvar, og ikke tage det sværd i hænde som retmæssigt tilhører dig! Ved Pallas Draco, det er din pligt at følge i din slægts fodspor i ordenen. Løvens orden er den fornemste af alle ordnerne, og du vil ikke bare vanære dig selv, men også mig og vor slægt, hvis du ikke påtager dig dit ansvar!

Mens han forsatte, tænkte du kun på det blod, der flød fra de døde – røvere såvel som soldaterne fra jeres følge.

Tanken om al denne død gjorde dig syg. »Hvad er du bange for – at dø som en mand med æren i behold? Tænkter du aldrig på andet end dig selv – hvad med din familie, hvad med vores ære. Hvis vi mister vores ære, mister vi vores ret til at blive Løveriddere – og hvad skal der så blive af dine brødre?«

Du kiggede på det roseindgraverede sværd over ildstedet. Det havde været din farfars, og nu skulle det være dit. I stedet for de smukke roser, skulle det dækkes af andre mænds livsblod – hvad smukt var der i andres død?

Det svære valg

Du havde været Løveridder i mange år da krigen kom, og dens rædsler overgik alt du tidligere havde set. Du havde været med til at farve slagmarkerne med de faldnes blod – og du hadede det stadigvæk lige meget. Du var reddet ud af lejren, væk fra alle de forhærdede riddere. Ved en lille bæk fandt du hvile. Hvorfor forsætte dette galmandsværk? Du havde mistet din ære for år tilbage.

Dengang du lige var blevet ridder, havde en ung ridder i fuldskab krænket din og familiens ære. Ifølge kodekset skulle du møde ham i duel. Men du kunne ikke se formålet med at dræbe en mand på grund af tåbelige ord. Din familie havde vendt dig ryggen, og du var rejst ud i verden. Nu var der kun dig tilbage. Du havde hørt at dine brødre var blandt krigens utallige ofre, og din familie var omkommet da dragerne havde styrtet jeres slægtsborg i grus. Hvorfor leve videre? Det ville være så nemt at gøre en ende på galskaben lige nu og her. Du lod solen glimte i sværdets indgraverede roser, mærkede den skarpe æg med fingrene – du lod dine fingres blod farve roserne røde.

Du havde dræbt før – hvor var forskellen, om det var dit eller en andens mands blod på sværdet?

Enetale

»Krigen har taget hårdt på mig. Mine drømme om et liv i fred er blevet kastet i grus. Jeg har mange gange været ved at opgive kampen, men altid fortsat den. Ikke for kampens skyld – ej heller for min æres skyld – men for de uskyldiges skyld. Jeg kæmper for dem, der stadigvæk tør drømme – og for at deres drømme kan blive til noget. Alle kender sorgen, og har set mere død og ødelæggelse end nogen burde se – men dem der stadig giver liv til håbet, må ikke give op. For dem kæmper jeg, og for dem er jeg villig til at dø. Mit liv betyder intet, hvis det redder drømmene fra at blive slukket.«

blod er kostbart, hvorfor spillede det i vrede og udåd

Ad ærens vej

Sir Trueheart



Ungridder af Løveordenen

Sjertesorg

Du glemmer aldrig den efterårsdag, hvor vinterkulden kom til Canloth og dit hjerte. Sommeren var gået som en leg, med riddertræning og i den skønne frøken Veronicas selskab. Rygterne om krigen havde fået ridderne til at skærpe træningen, og du havde derfor ikke set hende i nogle uger. Du hastede gennem byens gader, fuld af stolthed og drømme og ridderdåd.

Det eneste du fandt, var et tomt hus. Hun var rejst uden du havde haft mulighed for at tage afsked med hende. Det eneste du havde, var det brev hun havde efterladt.

»Min kære ridder, krigen nærmer sig vort hjem, og min faders tilstedeværelse er nødvendig hjemme. Jeg rejser med ham, men efterlader en del af mit hjerte her hos

dig. Du vil altid være min ridder, men krigen kræver din indsats – og jeg frygter for at miste dig. Lev vel, din for altid hengivne Veronica.«

Den dag svor du, at hvis du ikke kunne få din kære, ville du hellige dit liv til Løveriddernes ærværdige orden – og indtil din død, ville du værne om dens ære og kæmpe for retfærdighed. Aldrig skulle solen skinne over den dag, du ville afslå en æreværdig kamp for din ære, og drømme om ridderdåd.

Drømmen brister

I kom ridende gennem skoven, da I så røgen stige op fra et øde tempel. Krigsherrernes soldater havde skændet templet, og var nu ved at brænde det. I havde øjeblikkeligt angrebet gudsbespotterne. Kampen var hård og bitter, og pludselig var du overfor deres leder, der allerede havde sendt to af de andre af hestene. Han tøvede et øjeblik, og du benyttede chancen til at sende ham af hesten med et dybt sværdhug. Da kampen var forbi, opdagede I at lederen ikke var død. Du tog hjelmen af ham, og opdagede at det var Veronicas fader. Du plejede ham, og i fem dage bad du for hans liv. Men han kom aldrig til bevidsthed, og døde til sidst da feberen ramte ham. Den nat tilbragte du i bøn til Pallas Draco, i et håb om et tegn – glemt var drømmene om ridderdåd og ære.

Næste morgen skinnede solen for første gang gennem skydækket, siden kampen ved templet. Du tog det som et tegn for Pallas Dracos gunst, og du valgte at forsætte kampen i Hans tjeneste – og for altid beskytte Hans templer og relikvier mod gudsbespottere.

Enetale

»Jeg er stadigvæk ung, men har allerede mistet mit livs kærlighed. Jeg har med sværdet i hånd ødelagt håbet om at få min tabte kærlighed igen. Jeg er ikke længere værdig til min elskedes kærlighed, og må bære sorgen over hendes faders død. Det eneste jeg har tilbage er min ære – uden den, vil jeg miste troen på Løveriddernes orden og kampen for Pallas Draco. Ved at forsvare min ære, kan jeg rense min samvittighed, og lindre smerten over min tabte kærlighed. Krigen er ikke god, den har taget så meget fra mig – og mere fra så mange andre – lad os få den overstået, så sårene kan heles!«

for en ridder er der kun kampen for retfærdighed, ære og Pallas Draco

Ad ærens vej

Sir Utterfaith



Ridderabbed af Ørneordenen

Dødssynden

Krigens grusomheder havde lært dig vreden at kende. Nåde var for de svage, og de svage blev ligesom de fattige ofre. Du havde samlet en gruppe af trofaste mænd, og sammen red I rundt i det krigshærgede land, og gjorde hvad I kunne for at overleve. Nogle ville kalde jer røvere og lejesoldater, men vinteren havde været hård – og I havde ikke fået den betaling, I var blevet lovet. Hvis I ikke selv tog, hvad I havde brug for, ville I dø af sult – og så ville I ikke kunne bekæmpe ondskaben. Det var til bøndernes eget bedste, at I tog hvad I skulle bruge! I havde slået jer ned i en lille landsbykro, og rundt omkring kunne du høre den grove latter fra dine mænd, mens de drak øl og råbte af landsbyens indbyggere – I havde samlet dem i kroen, for at de ikke skulle hente hjælp.

Du husker ikke meget, men du var faldet i søvn i på et værelse. Du vågnede, da der blev råbt brand. Med sværdet i hånden, sparkede du vinduet ud, mens røgen fyldte værelset. Du sprang for livet.

En gammel dame greb dig i armen, »Hvor er min datter, hvad har du gjort ved hende?«. Du huskede den unge pige du havde slået med op – hun havde bidt dig, og i vrede havde du slået hende. Hårdt. Og gjort hvad du havde lyst til. Hun lå stadigvæk oppe på værelset, mens kroen brændte ned.

Pallas Dracos tilgivelse

Det var sommer, og du havde angret dine gerninger. I Vestmin havde præsterne genopbygget templet. Du havde søgt deres tilgivelse, og efter præsternes instruktion helligede du dit liv til Pallas Dracos tjeneste som bod.

Ridderklerkens ord lød i tempelhallen, mens han indviede dig og andre angrende syndere i et Ørneordenens nyoprettede regiment.

»...samlet under Pallas Dracos tag. I har angret jeres synder, og skal være tilgivet. Jeres liv og legeme tilhører nu Pallas Draco, og som riddere i Hans Ørneorden skal I tjene Ham til døden. I skal forsage syndige gerninger, og lyde præsternes bud. Kun gennem tjeneste i Ørneordenen kan I finde frelse.« Han fortsatte, mens du drømte om at takke Pallas Draco. Du var frelst, og et bedre menneske – som tak, ville du ikke blot tjene ordenen, men bygge et tempel til Hans ære. Ved at bringe Pallas Dracos ord ud til de fattige, ville du i sandhed kunne tjene Ham, og bøde for dine synder. Dit tempel skulle være det flotteste og rigeste af alle.

Enetale

»Hele mit liv har jeg levet i fattigdom. Jeg blev født af bønder, og levede som fattig på landet. Da Den Store Krig kom, ramte ulykken de fattigste hårdest – og vi blev af nøden tvunget til at begå grusomheder. Vi vidste det var forkert, men fortrængte det – vi blev rige, og kunne tage hvad vi ville. En magt vi aldrig havde oplevet før. Men man kan ikke flygte fra sit ansvar, og jeg ser i dag, hvor forkert det var. Der hvor en ung pige døde som offer for mit begær, vil jeg rejse et prægtigt tempel – og fra denne dag vil jeg samle guld og hellige skatte til mit tempel, og forsage det kødelige begær, der ledte til den største synd af alle. Må Pallas Draco give mig styrke til at tjene Ham!«

Pallas Dracos vilje bør ske fyldest, og mit sværd skal tjene Ham til døden