

Et scenarie til Fastaval 2012

Af Daniel Benjamin B. Clausen, Jesper Stein Sandal og Peter Cornelius Møller

Lydias Begravelse

Fastaval 2012

Skrevet af:

Daniel Benjamin B. Clausen

Jesper Stein Sandal

Peter Cornelius Møller

Illustreret af:

Lars Rune Jørgensen og Freja Petersen

Spiltestet af:

Adrian Poulsen, Thomas Wepler, Emil Hennild, Frederik Berning, Kathrine Hedegaard
og Karl Johan Hedegaard

Stefan Lægteskov, Louise Skriver, Maria & Jeppe Bergmann Hamming, Uffe Thorsen og
Lars Christian Andersen

Tak til alle vores fantastiske spiltestere.

Forord

Velkommen til Lydias Begravelse.

Omsider!

Lydias Begravelse er en selvstændig fortsættelse til scenariet Lydias Bryllup, som vi skrev til Fastaval 1998.

Historien i dette scenarie er en selvstændig historie, som kan spilles, af både GM og spillere uden nogensinde at have spillet Lydias Bryllup.

Oprindeligt havde vi ikke tænkt os, at scenariet skulle være åbent for en fortsættelse. Men scenariet havde en "fangruppe", som gentagne gange opfordrede os til at skrive en fortsættelse på historien. Efter at have grublet over historien i en lang årrække, besluttede vi os for at gøre idé til handling. Der er nu i mellemtiden gået 14 år. Både i realtid og i spilhistorien, og det er nu tid til "Lydias Begravelse".

Vi håber, at I vil nyde historien.

Now – let's bury the bitch!

Daniel Benjamin Clausen,
Jesper Stein Sandal,
Peter Cornelius Møller

Lydias Bryllup kan downloades på
www.alexandria.dk

Indhold

Forord	3
Tema og synopsis	4
Afvikling	6
Spilpersoner	7
Bipersoner	8
Scenerne	9
Appendiks I: Bipersoner	13
Appendiks II: Godset	18
Appendiks III: Regler	25
Appendiks IV: Handouts	29

Tema: Et spind af intriger

Lydias Begravelse er et godt gammeldags intrigescenarie, hvor alle karakterer har deres egne mål og hemmeligheder. Temaerne i scenariets historie er had, nag, angst, begær og bedrag. Formatet betyder imidlertid, at historien kommer frem i kraft af afsløringer og overraskelser, og det gør spiloplevelsen mere lystig og morsom.

Lydias Begravelse er først og fremmest et intrige-scenarie. Det betyder at alle roller har hemmeligheder, og at spillerne **ikke kender alle hinandens hemmeligheder på forhånd**. En del af morskaben er at få afsløret hemmelighederne undervejs og specielt i spillets sidste akt. Spillerne sidder alle med en lille del af historien og skal forsøge at nå deres mål, før deres hemmelighed bliver afsløret.

Vigtigt: Da rollernes hemmeligheder er en så stor og bærende del af historien og morskaben, så er det vigtigt, at spillerne ikke sidder og læser på hinandens karakterark eller spørger højlydt henover bordet til deres hemmeligheder og aliasser. Husk understrege dette over for spillerne, før du deler rollerne ud.

Forslag: Hvis du vil bevare et spændingsopbyggende forløb under læsningen af scenariet, så anbefaler vi, at du læser rollerne først i den rækkefølge, de står i dokumentet med spilpersoner. Derefter kan du vende tilbage hertil.

Synopsis og baggrund

Handlingen i Lydias Begravelse foregår på Zarellaton-familiens afsidesliggende gods, langt ude på den Envirónske Savanne. Du kan give spillerne et af de kort, der er i appendikset med handouts, og i bedste sandkasse-scenarie-stil, kan de bevæge sig rundt mere eller mindre overalt.

Vores historie starter, hvor Lydias Bryllup slap, dog 14 år senere.

I scenariet *Lydias Bryllup* skulle den unge skønne Lydia Zarellaton giftes imod sin vilje. Hendes far, Hr. Keons, handelskompagni skrantede, og for at rette op på økonomien valgte han at bortgifte sin eftertragtede datter til en søn af et rigt og magtfuldt medlem af Det Envirónske Kejserråd.

Efter et hav af intriger, problemer, snyd og løgne endte det med, at Lydia stak af sammen med sin romantiske fætter Sir Sinbard og efterlod familien i kaos.

Sådan sluttede de fleste Lydias Bryllup-spil på Fastaval i 1998.

I vores fortsatte historie rejste Lydia og Sinbard langt væk sammen og levede lykkeligt til deres penges ende.

Da deres medbragte beholdning af guld slap op, måtte de ernære sig ved tyveri og landevejsrøverier. Det var dog ikke svært for den tidligere Kejserridder Sinbard, for med en skjult fortid som den kappeklædte, kårdesvingende romantikkerdigter Pierre Populanski var det nemt for ham at udnytte sit kostume til i forklædning at røve de rige rejsende.

Tilbage på familien Zarellatons gods var der bitterhed, vrede og fortvivelse.

Lydias fader, Hr. Keron Zarellaton mistede alle sine gode handelsaftaler, da Kejserrådsmedlem Arracost rejste bort i vrede, og den ellers gode, rare købmand gik i hundene og blev både sær, savlende og senil. Sønnen Brennan, Lydias lillebror, var oprindelig en ung useriøs knøs. Men da faderen sank hen i sygdom, savl og selvmedlidenhed, overtog han den stærkt skrantende forretning og måtte træde i karakter. Faderen kunne ikke andet end at mumle Lydias navn i fortvivelse, og Brennan begyndte at bære nag.

Augustus von Warranburg, den efterladte gom, var oprindeligt fuldstændig ligeglad med Lydia. Han havde sine elskerinder og havde nok i dem. Men da Lydia stak af på byllupsnatten, blev han tosset. Ingen kvinde skulle gøre det imod ham. *"Ingen siger nej til en Warrenburg!"*

Lydia var hende, som slap væk, og det skulle der gøres noget ved. Efter at have overtaget sin faders sæde i Kejserrådet (efter faderens uheldige og meget velplanlagte død) var Augustus blevet magtfuld og satte sine penge og resurser ind på at få fanget Lydia igen.

Uafhængigt af hinanden satte flere parter en dusør på Lydias hoved.

Brennan ville fange Lydia og Sinbard levende for at fortælle dem, hvor meget ondt de har gjort familien med deres forræderi.

Augustus ville fange Lydia, først død, men senere levende. For ham handlede det om at genvinde sin ære og respekt, og vise både Lydia, men især omverdenen, at "ingen siger nej til en Warrenburg" – og slipper af sted med det. Augustus ville derfor gennemføre brylluppet med Lydia. Om hun vil eller ej. Og om hun er levende eller ej.

14 år senere lever Lydia og Sinbard stadigvæk et liv på flugt – og det er de efterhånden ved at være godt trætte af. Med sig har de deres 13-årige datter, og en god portion dårlig samvittighed. Datteren har ikke boet mere end to måneder samme sted. Altid på farten. Altid videre til næste sted.

Dusørjægerne er med tiden blevet afløst af lejermordere, fordi Augustus efterhånden er blevet mere ligeglad med, om Lydia var levende eller ej. Men Lydia og Sinbard ved ikke, at det er Augustus, der har sendt lejermorderne, fordi han har gjort det gennem sit hemmelige forbrydersyndikat.

Efter at have haft et par 'close-calls' har parret fået nok. De er forfulgt og fattige, men nu vil de gøre noget ved det.

Selve plottet – kort fortalt

Lydia og Sinbard er klar over, at de altid vil blive forfulgt. Dusørjægerne stopper først, når Lydia er død.

Det giver dem en idé. De vil *fake* Lydias død. Dernæst vil de bringe hendes "lig" til Zarellaton-familiens gods for at overbevise familien om, at hun er død, hæve dusøren og så lige i forbifarten røve familien for alt, hvad de ejer, og så efterfølgende leve lykkeligt til deres dages ende.

Planen er, at Lydia indtager en *polyjuice-eliksir*, så hun skifter udseende og antager identiteten som Kejserridderen Sir Sofus, en af Sinbards gamle venner. Lydias kusine Sinna skal, ligeledes forvandlet, tage rollen som den døde Lydia under påvirkning af både en *polyjuice-eliksir* og en *dødssøvn-eliksir*.

Den falske Kejserridder Sofus tager Sinbard og datteren til fange og fører dem til Zarellaton-godset for at få udbetalt dusøren for Lydia. For at gøre historien mere troværdig narrer de samtidig den dusørjæger, der har forfulgt dem i 14 år, Jarcho van den Hoog, til at følge med dem og bevidne Lydias død.

For at gøre datteren Julias reaktion så realistisk som mulig, har Lydia og Sinbard valgt ikke at fortælle deres datter om deres bedrag. Men hvad de ikke ved, er at deres datter har sine egne mørke hemmeligheder og sit eget mål med turen.

Ved godset skal de mødes med lillebror Brennan og den forsmåede gom Augustus. Sammen skal de nu på overfladen gennemføre den triste begravelse, men hver for sig har de dystre hemmeligheder og mørke personlige dagsordner.

Spillet er sat i gang, og hvem mon egentlig ender i graven, når natten er omme?

Spilpersonernes opgave

På overfladen er sagen nem. Lydia skal begraves. Der skal udbetales dusør, og så er den ged barberet. Meeen, så nemt er det selvfølgelig ikke.

Alle 6 roller har hemmelige identiteter (som spillerne også i starten skal skjule for hinanden, i ægte intrige stil), og parvis har de særlige opgaver og motiver til også at gøre andre ting.

Afvikling af scenariet

Læs det flere gange: Det er altid en god idé at sørge for at læse scenariet så godt igennem, at du ikke behøver at have selve teksten foran dig, når du spiller det. Brug gerne noter med stikord og find på forhånd de sider frem, som du ved, du får brug for under spillet. Så kan du undgå at sidde og læse i scenariet under selve spillet.

Går det helt galt, så er din væsentligste rolle at holde styr på bipersonerne og undgå at være den, der plaprer ud med spillernes hemmeligheder før tid.

Dette scenarie har kun meget få fastlagte scener, men til gengæld en stor setting, som spillerne kan boltre sig i. Det kræver, at du som GM har god forståelse for huset og dets opbygning og sammenhæng. Dit største arbejde som GM er at kende huset rollerne og bipersonerne frem for selve scenariehistorien.

Appendikser: For at gøre scenarie-teksten så kort som muligt, har vi valgt at trække de længere beskrivelser af bipersoner og huset ud af selve scenarieteksten og har i stedet lagt de uddybende detaljer for bipersoner og alle lokaliteterne i godset i scenariets appendikser. De er beregnet til, at du kan have dem liggende ved din side under spillet og forhåbentligt få et bedre overblik.

3-bordsmodellen: Under vores spiltest viste det sig, at der var rigtig meget snak og rænkespil væk fra spilbordet. Det er, hvad man må forvente til et intrigescenarie med så mange hemmeligheder.

I stedet for konstant at skulle gå uden for døren med en eller to spillere, så anbefaler vi, at du for eksempel bruger 3-bordsmodellen. Selvom navnet måske kunne antyde det, så handler det ikke om at have 3 spilleborde, men blot flere steder i lokalet (med eller uden bord) hvor spillerne kan gå hen, når de i spillet er i et andet rum for at snakke hemmeligt. Udnyt alle lokalets hjørner og tildel på forhånd hjørnerne lokaliteter. F.eks. kan et hjørne være Lydias værelse, et andet er kælderen, et tredje er møderummet og så fremdeles.

Kortet: Med denne scenarietekst følger også kort til print i A4 format som handouts. Kortet bør for overblikkets skyld placeres midt på spilbordet, så alle spillerne kan se det. Sørg for at have godt styr på, hvor i huset spilpersonerne befinder sig. Det burde ikke være nødvendigt med figurer eller brikker, men du må gerne, hvis du vil.

Regler: Vi har valgt at bruge D&D 4th Edition-regler i begrænset omfang til Lydias Begravelse. Både som en udfordring for os selv og spillerne, men også som en hyldest til, at Lydias Bryllup var skrevet til AD&D 2nd Edition.

Men tag reglerne afslappet. Er der tvivlsspørgsmål om reglerne, så har DU selvfølgelig det sidste ord. Det burde ikke være nødvendigt at medbringe regelbøger til scenariet, men skulle du få en gruppe, der insisterer på dungeon crawl, så burde Rules Compendium være rigeligt.

Bipersoners død: Lad være med slavisk at følge bipersonernes hit points. Synes du, at en skurk har fået nok tæsk, kan du lade han dø. Synes du derimod, at spillerne har haft det for nemt, kan du booste ham lidt op.

En karacters død? Lydias Begravelse er et karakterdrevet scenarie. Derfor bør spilpersonerne helst ikke dø i den første 2/3-del af scenariet. Går det alligevel galt, kan det jo være, at præsten Kerilk Goderheim kan holde en pause med spiseriet og dukke op og genoplive den uheldige. Sådant noget kan han bare.

Nu er scenariet skrevet til D&D-reglerne, som kan gøre det farligt at være en enlig spilperson på afveje. Derfor står der også mere om spilpersonernes healing og død i appendikset med scenariets husregler.

I den sidste del af scenariet er der stor mulighed for, at mindst én af spilpersonerne kommer galt af sted. Enten takket være de andre spilpersoner eller en af de skumle bipersoner. Det er faktisk helt okay, at der dør en spilperson eller to. Men det skal være fedt, underholdende og filmisk.

Vi mener, at det er meget vigtigt, at det sker så sent som muligt i scenariet, så spilleren ikke sidder for længe uden indflydelse på spillet. Erfaringen fra vores spiltest er da også, at når først blodet begynder at flyde, så følger scenariets klimaks hurtigt efter.

Maskefald: Det samme gælder afsløringen af spilpersonernes aliser og hemmeligheder. Jo senere de bliver afsløret, jo bedre. Dermed ikke sagt, at én eller to af spillerne ikke undervejs må finde ud af nogle af de andres hemmeligheder. Det gør det kun fedt. Men alles afsløringer over for alle skal ske til sidst. Det er scenariets klimaks.

Spilpersonerne

Sinbard Zarellaton: *Alias Pierré Populanski*

Engang var Sinbard en stolt Kejserridder, og i hemmelighed også romantiker og poet.

Men til Lydias Bryllup stak han af med Lydia, og de har siden levet på flugt. Lydia og Sinbard har ernæret sig ved tyveri og landevejsrøveri. Noget de har holdt skjult for deres unge datter. De har også holdt skjult, at Sinbard er *Pierre Populanski*.

Mål: At få "begravet" Lydia, og overbevise familien og dusørgiverne om, at hun er død, så de frem over kan leve i fred. Samt at stjæle Zarellaton-familiens formue.

Sir Sofus D'Aidilan: *Alias Lydia Zarellaton*

Sofus er officielt Kejserridder, og den der har fanget Sinbard og Lydia. Han bringer Lydias lig, Sinbard, og datteren Julia hjem til familiens landsted og skal indbringe dusøren på dem.

Den RIGTIGE Sofus er en gammel soldaterkammerat til Sinbard. Lydia og Sinbard har lånt noget af hans tøj, hans rustning og fået en stor hårlok. De har i fællesskab lavet en polymorf-eliksir og hældt den på Lydia. **Ergo er Lydia nu Sofus.**

Mål: At befri Sinbard fra fangenskab. Lukke sin kusine Sinna ud af gravstedet. Stjæle familiens guld.

Jarcho van den Hoog: *Alias lejemorderen Høgen*

Jarcho er tidligere dusørjæger. Nu er han også lejemorder. Han var sendt ud for at fange Lydia og Sinbard, men nu er en anden kommet ham i forkøbet og har dræbt Lydia først. Han er bestilt af Brennan til at tage sig af Sinbard, når først Lydia er blevet begravet. Jarcho mistænker dog Brennan for at ville snyde ham og er på vagt. Han har også en stak dusørplakater på sig og vil gerne tjene penge på også at fange andre eftersøgte.

Mål: Skal have betaling fra Brennan (FØR han gør noget ved Sinbard). Skal have konfronteret Sinbard med, hvilket svin han er! Skal holde styr på Julia – da han er tæt på at kende hendes identitet.

Julia Zarrellaton: *Alias Lady Lotiel*

Julia er datter af Lydia og Sinbard og har aldrig haft et fast hjem. Ofte har de boet lyssky steder og haft lovløse venner. Sinbard har tit været overbeskyttende, hvilket har irriteret hende meget. Derfor udviklede hun identiteten som den maskerede røver og klatretyv Lady Lotiel. Denne identitet er allerede ved at oparbejde sig et ry som snedig fræk og forførende swashbuckler. Kort tid før Lydia døde, så Julia sin far kysse med Kejserridder Sofus. Julia hader nu Sofus af hele sit hjerte og vil hævne sig på ham. Hun har en mistanke om, at Sofus står bag mordet på hendes mor.

Mål: Vil vide ting om hendes mors liv i Zarellaton-godset. Vil afsløre Sofus og Sinbards affære. Vil se troldmandens tårn.

Brennan Zarellaton: *Alias Don Durch*

Oprindeligt var Brennan en ung useriøs, pjattet knægt. Men efter faderen er sunket hen i sygdom, savl og selvmedlidenhed har Brennan måttet overtage den stærkt skrantende forretning og træde i karakter. Brennan er DYBT forgældet og har ikke penge til at betale hverken Jarcho eller sine egne røvere, som han har skjult under troldmandstårnet (Hyret under forbryderaliaset Don Durch). Eller til at betale for Lydias begravelse. Derfor har han lavet en skummel aftale med Augustus, den mand som oprindeligt skulle giftes med Lydia. Augustus får nogle timer alene med Lydias lig, efter begravelsen. Hvad der skal ske ved Brennan ikke – og han vil helst heller ikke vide det.

Mål: At få betaling fra Augustus for Lydias lig. At få betalt Jarcho. At få betalt røverne i grotten. At få straffet Sinbard.

Augustus von Warrenburg: *Alias Forbus Finkelheim*

Augustus er en klam satan. Oprindeligt var det ham, der skulle giftes med Lydia, og han kunne ikke være mere ligeglad. Men da Lydia stak af blev Augustus chokeret. *"INGEN siger nej til en Warrenburg!"*

Siden da, har Augustus været besat af at få fanget hende igen. Da han finder ud af, at Lydia er død, lægger han en plan. Han vil få en nekro-præst til at animere Lydias lig, så han omsider kan gennemføre brylluppet og bryllupsnatten.

Mål: At få hvad der er "hans" og få straffet Sinbard (HÅRDT!) for hans tyveri af Lydia. Gennemføre bryllupsnatten med Lydia.

Bipersonerne

I *appendiks I* er der er mere omfattende beskrivelse af alle bipersonerne inklusive regelmekaniske stats på dem, som spillpersonerne kan forventes at komme i kamp med.

I *appendiks IV* er der et billedgalleri af bipersonerne, så du kan klippe dem ud. I bunden af hver bi-person er der et navnefelt, som eventuelt kan foldes ind, hvis du ikke ønsker at spillerne skal se/kende navnet på bipersonen.

Her er en ganske kort gennemgang af bipersonerne i cirka den rækkefølge, spillerne møder dem.

Bedemanden er både kusk og bedemand, og han skal også foretage balsameringen af Lydia. En gammel, svag, sær mand.

Fede Friedrich er Augustus' tjener. Illarrt præst (smerten og lidelsens gud). Tyk, sortklædt, men ellers sød, venlig og rar på overfladen.

Hr Keon er Lydias far, som sidder i sit værelse i en rullestol, udsultet og udmagret og ligner et skelet. Kan kun savle og sige "Lyyydia".

Stuepigen Kea er en mager, grim, loyal kvinde, som tjener Brennan både som stuepige, butler, staldknægt, tjener, rengøringsdame og meget mere. Hun er vist Ivans elskerinde, søster, eller – begge dele.

Kerilk Goderheim er Jelvvartar præst (guden for fred og frihed). Familiens præst, tyk mand i åbenstående hvid præstekåbe og altid spisende.

Alfred er Brennans kæleedderkop. Sidder i en grotte i kælderen og er på størrelse med en flodhest. Og meget meget sulten.

Boris Bænker er familiens gale kok, som har en stor kødøkse og forstand på at bruge den.

Ivan den Ivrig er leder af Brennans bande i kælderen under troldmandstårnet.

Kusine Sinna. Forklædt som Lydias lig.

Scenerne

Introszene 1 – Karetten

Jarcho, Sinbard, Sofus og Julia sidder i en karete. De har kørt siden solopgang.

Lydias ”lig” ligger i kisten på karettens tag. Sinbard er bekymret for den bumpede vej, som er blevet endnu værre end sidst, han kørte på den, hvilket siger en hel del.

Kusken kører hurtigt på den dårlige vej. Der kommer indtil flere meget voldsomme bump, og kisten bliver rystet godt og grundigt.

Nogen der vil gøre noget?

Giv scenen til spillerne og lad dem bare starte stille og roligt på den.

Stemningen er ikke særlig munter. Julia sidder og spejder efter godset i det fjerne. Langsomt dukker det op i horisonten. De er der snart.

Introszene 2 – trappen (valgfri)

Brennan står på toppen af den glohede sandstenstrappe og vipper nervøst med foden. Han har stået sådan længe med sammenknebne øjne i middagssolen og kigget henover den tilgroede gårdsplads, ud forbi den rustne jernport, ud af alléen, og ud på savannen. I det fjerne dukker en støvsky op. Karetten er på vej.

I det samme han konstaterer det, kan han mærke en person bag sig. Augustus er lydløst kommet ud af huset.

Lad de 2 spillere tage en stille og rolig samtale på trappen, imens de venter på, at karetten kommer ind. De må meget gerne tale om deres aftale, men cut straks scenen af, hvis de kommer ind på for mange detaljer.

Formentlig vil samtalen handle om, at Brennan tigger om en tidlig betaling af Augustus.

Karetten kører ind ad alléen.

Brug gerne tid på en ret malerisk beskrivelse af den indtørrede oase og området omkring godset. De brune visne træer, udtørret græs, forfaldne stalde, faldefærdigt hegn. Brug eventuelt kortet til at forklare stedet. Beskriv for Jarcho og Sinbard (som jo har været der før), hvordan det hele er i forfald. Nedbrudt. Støvet. Beskidt. Der er ingen heste tilbage. Kun en enkelt karete (Augustus' karete).

Velkomst

Karetten kører ind på gårdspladsen. Halvvejs rundt om det indtørrede, støvede springvand og standser foran hovedtrappen. Den gamle kusk (og bedemand) er så sløv og langsom til at komme ned fra sit sæde, så Julia – eller en anden af spillersonerne – har formentlig allerede selv lukket sig ud af karetten.

Da Brennan ser Julia tror han i sit begyndende vanvid, at det er Lydia, der er vendt hjem levende. Beskriv det, som om hans søster lyslevende træder ud af karetten og lad dette synsbedrag vare ved et stykke tid.

Augustus og Sinbard står omsider ansigt til ansigt. Hvordan reagerer de?

Hvordan modtager Brennan Sinbard?

Kisten

Bedemanden løsner alle rebene som holder kisten på plads, og begynder egenhændigt at trække den ned. Kisten trækkes bagud, og vippes ned over bagenden af karetten. Hvem hjælper den stakkels gamle mand? Hvis ingen hjælper, vil han ikke kunne holde kisten alene, og den vil brage ned i den støvede jord. Måske springe op?

Bemærk: Ved vores spiltest brugte spillerne / spil-personerne MEGET tid på at snakke og diskutere osv. med hinanden. Så hold lidt øje med tiden.

Kisten skal bæres ind. Kusken/bedemanden hjælper til, men der er brug for 5 andre. Men hvem skal hjælpe? Og hvem giver Brennan lov til at bære kisten? Igen kan der opstå lange diskussioner.

Kisten skal bæres ind på et podium i balsalen. Vil nogen åbne den og sikre sig, at det er Lydia der er i kisten?

Indkvartering og afslapning

De rejsende har brug for at få vasket rejsesøvet af og blive indkvarteret. Lad Brennan vise rundt i huset. Det mest logiske er, at Julia får Lydias gamle rum (rum 3, 1. sal), men lad det være op til Brennan, hvor han vil placere de andre gæster henne. August bor dog i lokale 12 på 1. sal, som var det rum faderen Arracost boede i under brylluppet.

Balsameringen

På et eller andet tidspunkt vil bedemanden af sig selv gå i gang med balsameringen af Lydia. Det skal naturligvis ske på en måde, således at spilpersonerne kan nå at stoppe det. Lad gerne bedemanden gå mange gange frem og tilbage mellem kareten og kisten med Lydia. Han henter store glaskrukker med væsker i. En jordmoderlignende taske og en masse forskelligt grej. Bl.a. en sav!

Han opgave er at skære Lydias lig op. Tage alle indre organer og tarme ud af hende og lægge dem til konservering i de store glaskrukker i noget konserveringsvæske.

Hvis ingen stopper ham, vil han til sidst åbne kisten op. Han skærer tøjet af Lydia, og gør klar til at sprætte hende op.

På nuværende tidspunkt burde flere af spilpersonerne for længst have grebet ind.

Hvis ikke, så lad Fede Friedrich stoppe bedemanden, enten meget åbenlyst, eller stille og diskret uden at nævne noget til nogen (måske bortset fra at hviske det til Augustus).

Balsameringen skal gøres, fordi Lydia ikke skal begravnes, men skal lægges til hvile i et mausoleum af sten. Derfor skal alle indre organer mv. fjernes og placeres i krukker efter lokal forskrift. Således rådner kroppen ikke og kan være køn for evigt.

Sir Sofus og Sinbard bør i hvert fald gøre alt, hvad de kan for at stoppe balsameringen (det er jo deres skindøde kusine Sinna).

Augustus burde også være interesseret i, at Lydias krop forbliver så hel som mulig, og hvis Brennan har en lille idé om, hvad Augustus vil, så bør han følge trop.

Jarcho og Julia derimod vil måske ligefrem advokere for, at balsameringen bliver gennemført. De ønsker jo ikke, at Lydia skal rådne op, men derimod forblive køn for evigt.

Konflikter: Alle spiltet viser, at allerede her vil der være mange konflikter og skænderier i scenariet. Det kan være svært at forudsige hvilke, men vi anbefaler, at du som GM undgår, at scenen trækker for langt ud.

Begravelsen

Når solen begynder at gå ned, gør bedemanden og/eller Kerilk Goderheim i gang med at gøre klar til begravelsen. De tænder en række fakler og laver en lys-allé fra terrassedøren ved balsalen, henover stenterrassen, ned ad den lille trappe, henover græsset og ind til mausoleet i skoven. En tur på ca. 75 meter.

Folk samler sig i balsalen. Kerilk Goderheim byder velkommen. Du kan eventuelt lade ham uddele begravelsesritualet på skrift (findes som handout i Appendiks IV).

Der skal bruges 6 personer til at bære kisten. Hvem?

Tip: Hvis du spiller med musik til scenariet, så er det nu, du skal sætte noget ekstra stemningsfuldt musik på og lave en flot beskrivelse af kisten, der bliver båret ud.

I mausoleet: Her bliver kisten stillet på et lille lavt stenbord. Der er 6-8 andre gravpladser. Der er meget sparsom belysning i mausoleet (på Brennans ordre), og det er meget svært at se gravpladserne. Det skyldes, at Brennan har fjernet alle udsmykninger, guldplader med navneinskriftioner mv. fra gravstedet. Alt af værdi er ribbet.

Planen er, at der skal holdes en bøn og nogle taler, herefter skal Lydias kiste åbnes. Der skal, måske, synges en salme. Den indbundne (og forhåbentlig IKKE balsamerede) Lydia skal løftes ud og lægges ind i en dyb stenhvælving sammen med blomster mv.

Når hun er lagt der, skal hvælvingen forsegles med en stor tung stenplade.

Scenen ser nogenlunde ud som forsidebilledet til scenariet.

I punktform består begravelsen af følgende:

- Kort bøn til Jelvvartar
- Taler fra familien (spilpersonerne)
- Lydias kiste åbnes
- Salme?
- Lydia lægges i gravstedet
- Der lægges gaver/blomster
- Forsegling af gravstedet

Salmen

I appendikset med handouts er der en begravelsessalme på melodien ”Altid frejdig når du går”. I behøver ikke at synge den, hvis I ikke vil.

MEN – lad det være op til spillerne, hvis der er nogen der har lyst, så lad dem. Forhåbentlig er det lige så falsk og akavet som til en virkelig dansk kirkelig ceremoni.

Hvordan slutter begravelsen? Det er uforudsigeligt, hvordan begravelsen slutter. I et af vores testspil gik spilpersonerne i kødet på hinanden allerede her, hvilket resulterede i en hurtig kamp og et hektisk klimaks på scenariet.

I et andet testspil gik spilpersonerne fra hinanden. Brennan var sur efter et skænderi med Sinbard og Jarcho og nægtede at servere mad for gæsterne, som derfor gik til ro.

Lad spillerne styre showet, men prøv at holde bare en smule samling på dem.

Gravmiddagen

Efter begravelsen serverer Brennan en fattig gravmiddag. Den består formentligt af en tynd suppe med brød til. Manden er så fattig, at han ikke en gang har råd til ordentlig mad.

Over for Brennan må du gerne beskrive måltidet som forholdsvis festligt. Der er jo rent faktisk kød i suppen (mere kød end han har spist i månedsvis). Og over for de andre må du gerne beskrive maden som virkelig ussel og ringe.

Sinbard, Lydia og Julia har besøgt mange usle fattige kroer og har været udsat for det ringeste hundæde i deres liv.

- det her mad er ringere!

Fra nu af, bliver scenariet mere og mere løst og sandkasseagtig.

Hvilke skænderier opstår til middagen. Hvem laver aftaler med hvem?

Brug lokalets hjørner til de spillere hvor deres spilpersoner går afsides for at snakke hemmeligheder og intriger.

Nogle af spilpersonerne vil formentlig foregive at gå til ro for natten.

Natten

- and now it all begins!

Hvad der sker i løbet af natten på Zarellaton familiens gods, er komplet uforudsigeligt.

Som GM kan du dog være sikker på, at spillerne nok vil forsøge på følgende:

Augustus' ritual. Augustus vil gennemføre ægteskabet med Lydia. Ham og Friedrich vil gå ned og åbne mausoleet, og Friedrich vil begynde på sin mørke magi. *En magi han i øvrigt har brugt en del tid på at klargøre på Augustus' værelse.*

Hvis ingen stopper dem, vil Friedrich opdage, at han IKKE kan animere Lydias lig (men ikke vide hvorfor). Han vil gå i panik i overbevisning om, at hans magi (eller Gud) har svigtet ham, og løber ud på græsset foran huset, river sin kåbe af, og begynder at piske sig selv til blods.

Hvis INGEN stadigvæk er dukket op for at gribe ind, vil Augustus få en ustyrlig lyst til at gå i kødet på den kolde døde Lydia.

Hvis han går langt nok, så kan du vælge, at han får vækket Sinna af hendes magiske søvn. Hendes reaktion er op til dig, men det er ikke utænkeligt, at hun bliver så forskrækket, at hun bruger sin magi og for eksempel forvandler Augustus til en stenstøtte (en effekt der varer præcis lige så længe, som det er passende for historien). Det kan også være, hun vælger at gøre Augustus til sin slave og give ham igen af hans egen medicin.

Brennan og Jarcho. I løbet af aftenen har disse to formentligt lavet en aftale om, hvordan de snupper Sinbard og fører ham ned i torturrummet i den hemmelige kælder. Bare lad dem plotte løs.

Sinbard og Sir Sofus. Har forhåbentlig lavet forberedelser mht. at få Sinna ud af gravstedet. Derfor er det sandsynligt, at de afslører Augustus midt i hans skumle ritual. Medmindre selvfølgelig at Sinbard på dette tidspunkt har travlt med at blive tortureret til døde.

Julia er komplet uforudsigelig. Går hun på opdagelse på egen hånd? Betror hun sig til Jarcho? – og så fald, hvad gør han ved det? Konfronterer hun Sinbard og Sir Sofus med sin viden?

Finder hun Keon i naboværelset? Finder hun de hemmelige gange og kælderen?

Afslutningen

Hvordan det hele slutter, ja – det er op til dig og dine spillere. Der er uendelig mange måder, den her fortælling kan slutte på.

Ved vores to spiltests endte det begge gange med, at Sir Sofus, Sinbard, Julia og Jarcho sloges imod Brennan og Augustus.

I det ene spil blev Brennan slået ihjel af Lydia, som var blevet sig selv efter midnat og efter, at Sinna var vågnet i graven. I det andet spil blev han blot taget til fange.

I begge spil forsvandt Augustus ved at bruge sin ”Ikke denne gang...” evne.

Du kan eventuelt bruge nogle af scenariets bipersoner til at gøre et endeligt opgør mellem spilpersonerne mere lige, hvis flere rotter sig sammen mod nogle få, men som udgangspunkt bør det være spillerne selv, der afgør deres skæbne.

I begge spiltest havde vi nogle helt utrolige scener mellem Julia, Sinbard og Sir Sofus, hvor Sinbard og Sir Sofus blev anklaget for at have et homoseksuelt forhold.

I den ene spiltest døde Sinbard (eller rettere, Sinbard gav et indtørret lig fra krypten sit tøj på og fodrede liget til Alfred. De andre så kun tøjresterne og troede, at han var blevet spist). Sinbard skiftede til Pierre Popurlanski, og resten af scenariet spillede spilleren ham. Overraskende nok, så troede de andre spillere, at spilleren havde fået lov til at spille en biperson, fordi hans karakter var død. Hvilket medførte en utrolig øm afslutning sidst i scenariet, da den nu forældreløse Julia betroede sin store kærlighed til Pierre med ordene: *”Pierre – vil du ikke nok tage dig af mig!?”*. Hvortil Pierre smider maske og kappe og siger *”Julia – jeg har ikke gjort andet hele dit liv – for jeg er – din far!”*.

Overblik – overblik – overblik. Uanset hvad, så vil den sidste time af scenariet være temmelig kaotisk, og det gælder for dig som GM om at have stort overblik og holde godt styr på hvor spilpersonerne er.

Du kan jo umuligt være med i alle spillernes samtaler, og lad dem endelig spille løs, hvis du kører en scene et andet sted i huset med kun nogle af spillerne. Lad dem endelig lave aftaler og intriger på kryds og tværs.

Lav eventuelt en kort pause inden klimakset og saml alle tråde igen. Få styr på hvor alle spilpersonerne er, og hvad deres planer er.

Maskefald

Den sidste scene, hvor den end udspiller sig, skal selvfølgelig udspilles omkring bordet, og her må alle masker godt falde (også selv om spilpersonerne måske ikke kender hinandens hemmeligheder endnu).

Hvis dine spillere ellers har været dygtig til at holde på deres hemmeligheder, så vil der nok være en del morsomme overraskelser.

Efter scenariet

Slut hele fortællingen af med en opsummering af, hvad der efterfølgende sker med hovedpersonerne. Får Sinbard og Lydia deres frihed, eller starter jagten blot forfra? Får Brennan og Augustus fred i sindet, eller bliver det endnu værre? Kan Julia tilgive sine forældres bedrag? Får Jarcho sin betaling? Får han fanget nogen af forbryderne i scenariet?

Du skal være forberedt på, at spillerne nok gerne vil drøfte scenariet en del efter spillet. Er der masker, der endnu ikke er faldet, så afslør dem alle efterfølgende. Hvem var hvem? Hvem var personerne på efterlysningsplakaterne. Hvem var i kisten? Osv osv.

Appendiks I: Bipersoner



Alfred

Alfred er Brennans gamle fugleedderkop, som nu sidder i spildevandsøen under huset. Som barn brugte Brennan Alfred til at skræmme livet af huset gæster. Siden da har Alfred vokset sig større. Meget større.

Alfred er fanget i grotten under huset, fordi han blevet for stor til at komme ud derfra. Hvis du har brug for ham i resten af kælderens, så kan han dog lige akkurat godt klemme sig ud af gangen til hovedkælderrummet. Alfred er for så vidt fredelig, men han er også sulten, og han er vant til, at Brennan sørger for at fodre ham. Mennesker som ikke kommer med foder, risikerer selv at ende som dagens måltid for Alfred. Når Alfred er mæt, kan han til gengæld ligefrem virke legesyg.

Level 7 large brute

AC	Fortitudo	Reflex	Will
18	14	18	16

Initiativ: 1d20+0

Hit Points: 50

⊕ **Bid:** +11 vs. AC (2d8+6 i skade)

⊖ **Hårsky:** +10 vs. Fortitudo mod alle, der står foran Alfred (1d8+4 i skade, og de bliver slået omkuld)

Alfred har to angreb. Det ene er et kraftigt bid med en gift, der er beregnet til at opløse organisk væv, så Alfred kan indtage sit foder som en smoothie.

Det andet angreb er faktisk mest et forsvar. Når Alfred føler sig truet, kan han rejse sig på de bagerste ben og slå sin krop og forben hårdt ned i jorden. Det kan slå de fleste omkuld og samtidig frigiver det en sky af små hår fra Alfreds krop, som borer sig ind i huden som nåle og giver en ubehagelig kløe.

Mod en gruppe af spilpersoner: Hvis du vil gøre Alfred til en udfordring for mere end én enkelt spilperson, som tilfældigt støder på Alfred, så kan du gøre ham sværere. Øg Alfreds hit points med 35 point og lad hans angreb gøre 2 ekstra point i skade pr. ekstra spilperson.

For meget? Hvis det viser sig, at Alfred er ved at fortære spilpersonerne på et tidspunkt, hvor det ikke passer ind i historien, så er det ikke usandsynligt, at Alfred kunne finde på at stikke af, hvis spilpersonerne har haft held til at halvere hans hit points. Og hvis spillerne vælger at stikke af, så er det muligt at slippe fra Alfred, som er for stor til at bevæge sig hurtigt i de snævre gange.

Ups, død spilperson: Hvis en enkelt spilperson er så uheldig at tabe en kamp til Alfred, er det ikke sikkert, Alfred vil fortære spilpersonen med det samme, men måske blot vikle spilpersonen ind i spind og gemme som en snack til senere. På den måde har spilpersonen er chance for at blive reddet.

Friedrich von Morbius



Nekromantiker-præst og Augustus von Warrenbrugs tjener. Han er nekromantiker og hjælper Augustus med at lave udøde, som han bruger til de virkelige grimme opgaver i sit forbrydersyndikat.

Friedrich er præst af Illart, som er lidelsen og smertens gud, og igennem det virke skal han animere Lydias lig, efter hun er stedt til hvile i familiens mausoleum.

Udseende & væremåde: Ca. 40-50 år. Tykke fede kinder. Stor næse (lidt lige som Wormtail, aka. Peter Pettigrew fra Harry Potter, bare tykkere). Sort kutte med hætte. Kuttens har udsmykninger langt kanten. små øjne. Opfører sig meget stille, taler med en spinkel, stille sød venlig stemme. (måske med stemte S'er)

Level 6 medium controller

AC	Fortitudo	Reflex	Will
19	17	19	16

Initiativ: 1d20+3

Hit Points: 66

⊕ **Scepter:** +11 vs. AC (1d6+5 i skade)

⊕ **Den klamme hånd:** +10 vs. Fortitudo (1d6+9 i skade)

Dårlig lugt: Når Friedrich sveder mere end normalt, begynder han at lugte virkelig fælt af kvalmende sød råddenskab. Alle der er i nærkamp med Friedrich får -2 til deres angreb.

Fluernes herre: Hvis Friedrich kommer ned på 0 hit points eller derunder, letter en tyk sværm af sorte fluer fra indersiden af hans kutte. Alle i nærheden, som ikke løber væk, tager 5 i skade fra fluernes bid i hver runde, de opholder sig i nærheden af døde Friedrich.

Boris Bænker



Boris er kok og det har han været i over 30 år. Han er et ordentlig brød af en karl, og det kan dårligt ses på ham, at han har sultet i mange år. Er udover Kea den eneste ansatte på godset, hvis han da ellers fik løn, men Boris har ikke noget andet sted at tage hen.

Hans knægt, Ivan, manglede for år tilbage arbejde, og Boris gik i forbøn for Brennan og

bad om et job til Ivan. Det førte til, at Brennan nu bruger Ivan til alt sit lyssky arbejde. Senere kom også flere af Ivans meget tvivlsomme venner til.

For 14 år siden havde Boris muligheden for sit store gennembrud i de finere gastronomiske kredse, da han skulle stå for maden til Lydias bryllupsmiddag. Men så stak hun af. Boris liv blev ødelagt. Men Boris er ikke skuffet. Han er FUCKING RASENDE!

Udseende & væremåde: Ca. 50 år. Stor mand. Beskiddt forklæde. Usoigneret. Bærer altid en stor tung kødøkse. Han er altid brysk på grænsen til at være virkelig vred. Han råber konstant og bander og svovler højlydt, og giver sine udråb ordentligt eftertryk ved at svinge med kødøkse.

Level 6 medium elite brute

AC	Fortitudo	Reflex	Will
16	20	15	17

Initiativ: 1d20+3

Hit Points: 174

⊕ **Kødøkse:** +9 vs. AC (1d6+5 i skade)

⊕ **Kødhammeren:** +9 vs. AC (1d6+5 i skade)

Hakkebøf: Boris kan angribe sin modstander med både kødøkse og kødhammeren i samme tur, og altså lave to angreb.

Halvblind: Boris' syn er ikke så godt længere, hvilket nok er meget godt i betragtning af de råvarer, han får at arbejde med. Det gør det også let at forvirre ham, for han vil forfølge den modstander, han kan høre. En spiller kan bemærke Boris' dårlige syn med et Perception eller Insight-tjek på 12 eller derover.

Kok amok: Hvis Boris kommer under 100 hit points, begynder han blot at slå ud efter det nærmeste, der bevæger sig. Slå tilfældigt for, hvilken modstander eller allieret omkring sig, han angriber i sin tur.

Ivan den Ivrige

Level 7 medium brute

AC	Fortitudo	Reflex	Will
18	20	16	18

Hit Points: 85

⊕ **Kølle:** +11 vs. AC (4d6 i skade)

Ivan er godt træet af at sidde gemt af vejen i en kold hule, uden at få sin betaling. Så han sørger for at få mest muligt ud af det, og det inkluderer et godt indhug i det øl, vin og brændevin, der er tilbage i landstedets kælder.

Der er derfor en god sandsynlighed for, at Ivan er godt tilrilet. Hvis det er tilfældet, så er hans kampevner lidt uforudsigelige.

Slå 1d6 i begyndelsen af hver tur

1-2: Ivan vakler lidt, ser forvirret ud, og snupper sig en ordentlig tår af den nærmeste flaske eller ølkrus, men angriber ikke i denne tur.

3-4: Ivan kan frit handle som normalt.

5-6: Ivan udbryder en sømandsed og tager et ekstra voldsomt sving mod sin modstander. Eller bruger det nærmest spisebord som våben. Hans angreb giver 3d6 ekstra i skade i denne tur.

Bemærk: Det er helt op til dig, om du vil bruge ovenstående tabel, eller om Ivan er helt ædru i dag.

Alene eller med sine bøller: Du kan enten bruge Ivan alene eller sammen med 4 eller flere af de almindelige bøller. Hans nuværende stats er en stor udfordring for én spilperson, mens flere end to spilpersoner nemt burde kunne sætte ham ud af spillet. Hvis du vil bruge Ivan alene mod tre eller flere spilpersoner, så kan du øge hans hit points til 130 (eller 170, hvis han er oppe mod alle spilpersonerne).

For sej? Ivan kan slå en uheldig spilperson ihjel på to runder. Hvis Ivan er oppe mod flere spilpersoner, så lad ham angribe en ny person hver runde. Hvis Ivan er oppe mod én enlig spilperson, kan du vælge at gøre det lidt sværere for ham at ramme (f.eks. -2 til hans angreb), eller du kan vælge, at han blot skal rammes to gange for at blive besejret.



Ivan er søn af kokken Boris og en værre bølle. Før han kom tilbage til Zarellaton-familiens gods, var han daglejer og en drukkenboldt. Han forsøgte engang at forgribe sig på den unge **Julia**, hvilket resulterede i et hårdt knæ i skridtet og en stjålet pung. Derefter tog han hjem, og via sin far fik han arbejde for Brennan. Der gik ikke længe, før at de fandt på at begå røverier imod handlende, og den hemmelige kælder under troldmandstårnet var det

perfekte gemmested for Ivan og hans venner.

Hvis Ivan møder Julia, vil han muligvis genkende hende, og ønske hævn... eller... Han er jo voldsomt tiltrukket af den unge kønne kvinde.

Udseende: Brutal firkantet type. Stor næste. Ar i ansigtet. Skægstubbe. Kort hår. Simpelt tøj (ærmeløs grov kofte, bredt bælte. Langkniv).

Brennans Bøller

Level 5 medium soldier (minion)

AC	Fortitudo	Reflex	Will
16	13	15	13

Initiativ: 1d20+5

Hit Points: 1

⊕ **Nærkamp:** +7 vs. AC (1d6+1 i skade)

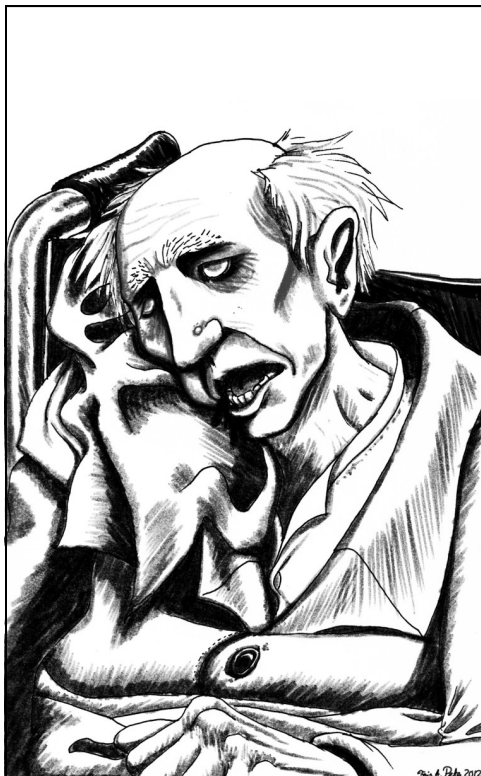
Bemærk: Brennans Bøller er alle *minions*. Det vil sige, at de kun har 1 hit point. Derfor er 4-5 bøller en lige kamp mod én spilperson, mens der skal flere til, hvis de skal være en udfordring for en gruppe af spilpersoner.

Mod en gruppe af spilpersoner: Øg bøllernes hit points til 48. Du behøver ikke øge det for alle bøllerne, men kan lade enkelte være mere seje end andre. For hver spilpersoner ud over én, bør én af bøllerne have forøget sine hit points.

Eksempel: *Jarcho og Julia støder ind i fire af Brennans Bøller. Da bøllerne er oppe mod to spilpersoner, så er det heldigt, at den ene bølle er lidt sværere at overvinde, da han har 48 hit points, mens hans kammerater falder efter blot ét enkelt hug.*

Ekstra svært: Hvis du har brug for at gøre kampen mod bøllerne til en ekstra udfordring, så kan du enten øge antallet af normale bøller op til 4 gange antallet af spilpersoner, som skal kæmpe mod dem. Eller du kan bruge én normal bølle med 1 hit point og én ekstra sej bølle med 48 hit points for hver spilperson i kampen.

Keon Zarellaton



Keon er Lydia og Brennans gamle far, som er senil, sur, gammel, savlende, blind, svag, døende. Oprindeligt var han familiens overhoved og en munter og praktisk mand. Men nu er han døende.

Han sidder i en stol / rullestol i sit værelse på 1. sal. I mørke, i et hjørne. Alene. Indimellem banker han hovedet ind i skabet, som hans stol er lige op af. Hvis en spilperson lister sig derind, er det ikke engang sikkert, at vedkommende opdager ham sådan lige med det samme.

Det eneste, han utydeligt kan mumle, er: "Lyyydia..."

Omkring ham står en masse halvtomme medicinflasker og brugte tallerkner, med forskellige grader af mug på. Kea (og indimellem også Brennan) kom, indtil nyheden om Lydias død, op med mad til ham. Men efter nyheden om Lydia, har Brennan glemt alt om ham.

Udseende: Ekstremt tynd. Hud over knogler. Nærmest skeletagtige hænder og ansigt. Vender det hvide ud af øjnene, nærmest som en zombie. Store øjenhuler. Tydelige tænder (igen lige som en udød) Tynde hår-tjavser. Har skæg af en slags, eftersom ingen rigtig har passet ham i ugevis.

Kea



Kea er stuepigen som ved ALT, hvad der foregår i huset, men det er ikke sikkert, man kan få et forståeligt svar fra hende. Brennan sætter stor pris på den egenskab.

Sær pige. Måske Boris' datter, eller Ivans elskerinde – eller begge dele! Det lader vi være op til dig som spiller at beslutte. Hun fungerer som Brennans stuepige, butler, staldknægt, tjener, rengøringsdame og meget mere.

Hun er alle steder. Ved alt. Kan alt. Dukker op bag åbne skabslåger eller døre lige når de bliver lukket i. Står pludselig bag ved én, når man kigger i et spejl. Står LIGE foran en, når man åbner en dør. Mystisk, sær og skræmmende. Taler med en barnlig hæst legende stemme.

Udseende: Tynd, ranglet, grim, viltet hår. Manisk ansigtsudtryk. Stuepigeuniform, som er slidt, men ren.

Kerilk Goderheim



Kerilk er præst af guden Jelvvartar. Guden for fred og frihed. Det er også den gud, som Kejserridderne tilbeder.

Han var præsten, som stod for brylluppet, og nu også den, der skal stå for begravelsesceremonien. Kerilk er en venlig, forvirret, tyk, klodset mand, som aldrig helt virker, som om han er "til stede".

Når han taler, er det med en klangfuld stemme, nærmest syngende.

Kerilk deler gladeligt ud af sine helbredende evner, og uanset hvor forædt og fortrukken han er, er han altid i stand til at bruge sine evner. Ydermere har han en sær evne til lige at dukke op på det rette sted på rette tid. Han vil hjælpe alle spillersoner, uanset om de er gode eller onde.

Udseende: 40-50 år, men et gavmildt fedtlag får ham til at se yngre ud.

Stor mand. Tykke kinder. Tyk. Langt, halvkrøllet hår (uden at være rigtig krøllet). Hvid præstekåbe, som ikke kan nå helt omkring ham. Kåben står derfor åben henover maven. Han har altid et kyllingelår i hånden eller et glas vin. Spiser hele tiden. Madpletter på kåben.

Bedemanden



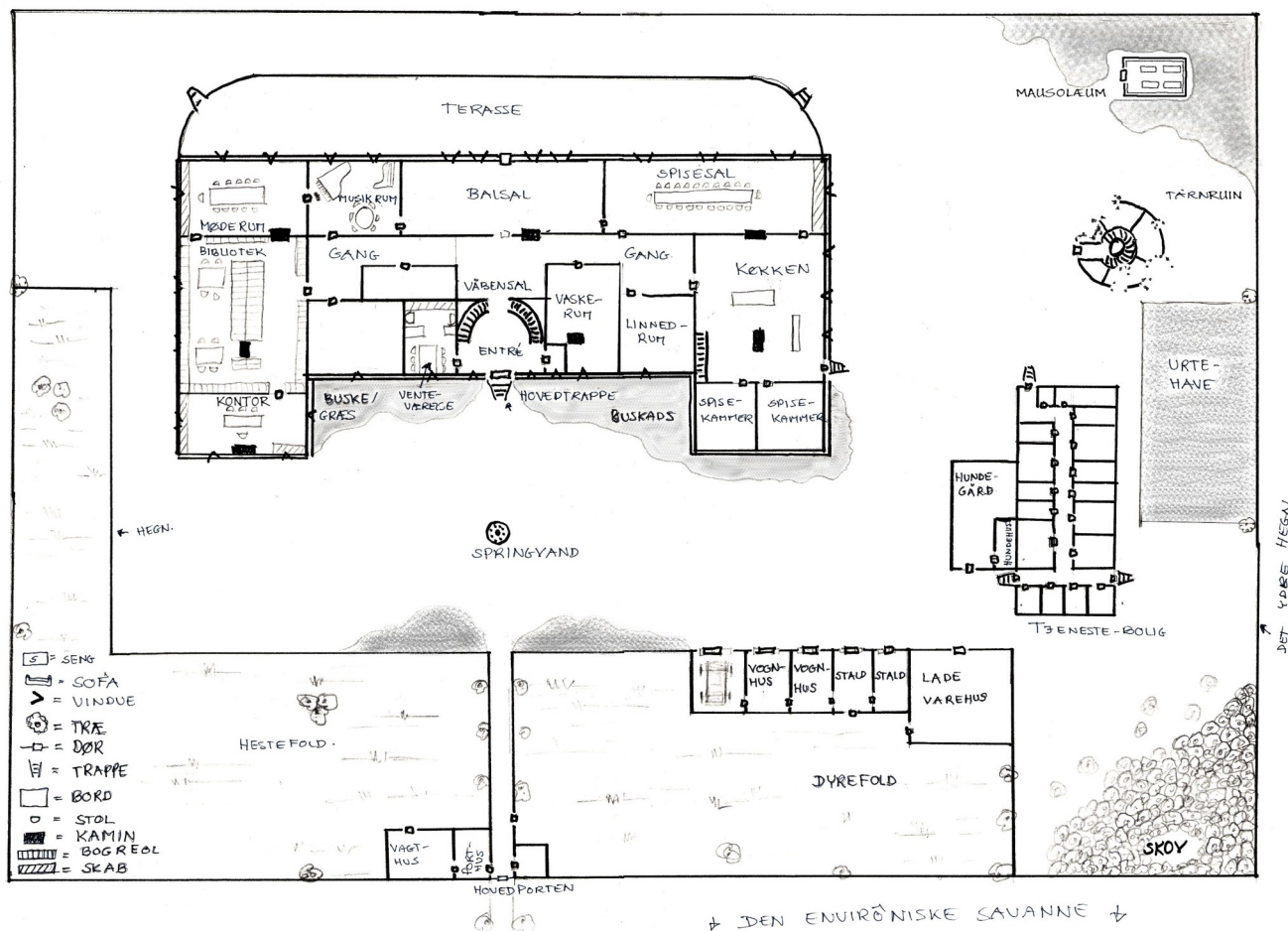
Krumrygget, tynd, krognæset mand, med høj hat, sort tøj, og en taske, som minder om en gammeldags jordmodertaske. Små øjne.

Han lugter dårligt. Af konserveringsvæsker, råddent kød og krydderier.

Fluerne flyver omkring hans ansigt. Bevæger sig utrolig langsomt, og taler endnu langsommere, med en gammel, usikker og rusten stemme.

Han er landets absolut billigste bedemand (hvilket nok mest skyldes at han er nærmere døden end de fleste af hans klienter). Men det var, hvad Brennan havde råd til, med de penge han ikke har.

Appendiks II: Kort over godset



Med til scenariet er der et stort kort over godset og grunden omkring det.

Derudover er der kort over 1. salen og kælderen, samt et GM kort over de hemmelige gange i huset og kælderen.

Spilpersonen Brennan, har også som et tillæg til sin rollebeskrivelse et kort over husets hemmelige gange.

Kortene er lavet i dungeon-stil, med hemmelige døre, gange osv. De er relativt detaljeret, men det er selvfølgelig op til dig som spiller at bestemme den endelige indretning af huset.

Kortet på bordet.

Kortene kommer til god gavn i løbet af spillet når du og spillerne skal holde styr på, hvem der er hvor i huset og hvornår. Samt når du skal holde styr på, hvilke bipersoner der befinder sig hvor, og hvilke af de hemmelige gange der er benyttet.

Husets hemmeligheder:

På dine egne kort kan du se de hemmelige gange markeret. Alt efter forogdtbefindende kan du lade der være indgange til husets hemmelige gangsystem i alle skabe i de rum der støder op til en hemmelig gang. De hemmelige døre der i skabene, er skydedøre af træ, der er bygget ind i skabets bagvæg. En grundig undersøgelse af et skab vil nemt kunne afsløre døren. Er spilpersonerne først nået ind i husets hemmelige gangsystem kan de tydeligt se, hvor de andre hemmelige døre befinder sig og benytte disse. Det samme gælder de mange kighuller, der er overalt i væggene.

På væggen i huset ud for kighuller hænger der for det meste portrætter sat op på en måde, så de passer med, at kighullerne er lavet i portrættets øjne.

De ydre omgivelser

Det første man ser, når man kommer kørende mod familiens gods, er den en gang flotte allé af poppeltræer, som førte fra den ydre hovedport og ind til godset. Engang var den grøn og flot.

Nu er hovedporten faldet af dens hængsler, og træerne er visne og triste. Hestefolden er forladt og græsset brunt. Der er ingen vogne eller heste tilbage (dem har Alfred og røverne for længst ædt. Altså – hestene ik? Ja – okay – røverne har nok også ædt lidt af læderbetrækket fra Brennans gamle karet).

Gårdspladsen

I midten af gårdspladsen er det, der en gang var et prægtigt springvand. Det er slukket nu. Tømt for vand, og vandelementarånden, som drev det, er blevet solgt. Gårdspladsen er tilgroet og beskidt.

Tårnet og tjenesteboligen

Til højre for huset, når man kommer kørende ind ad alléen, ligger de sammenstyrtede ruiner af et troldmandstårn. Familiens hustroldmand havde bortført Lydia på hendes bryllupsnat, og da det blev afsløret den efterfølgende dag, gik både bryllupsgæsterne (og en deling Kejserriddere) amok på tårnet. Tilbage er en bunke ruiner ca. 5 meter høje.

Tjenesteboligen er næsten forladt, (Her bor kun Boris og Kea) og bygningen har store huller i taget. Men står stadigvæk nogenlunde pæn.

Hovedbygningen

Udefra ser hovedbygningen ud til at være i hæderlig stand, men dog overbegroet med visne slyngplanter. En stor flot sandstenstrappe fører op til den store brede egetræshoveddør.

Det er tydeligt at se, at godset en gang har tilhørt en rigmand, og at det ikke gør det længere.

Rundt om hovedbygningen er der en dårligt trimmet græsplane, som tydeligvis har kendt bedre dage. På modsatte side af huset er en flot stenterrasse, hævet cirka en halv meter over græsset. Fra stenterrassen fører to små trapper ned på plænen.

Udover hoveddøren og terrassedøren i balsalen, er der kun én yderligere indgang. Det er en todelt dør ind til køkkenet.

Huset ~ stueetagen

Kommer man ind i hovedbygningen, bliver man mødt af en flot hall. To store udsmykkede trapper fører fra hver sin side af entréen op til førstesalen.

Trappen til højre er imidlertid pilrådden og venter blot på at én eller anden går igennem. (1 på 1d6)

Under trappens platform fører en åbning ind til den gamle **våbensal**. Her hang engang flotte sværd, skjolde og rustninger på væggen. I dag er kun omridset tilbage. Nogle steder er væggen maling pænere og mindre beskidt end andre. Dvs. at ikke alle våben mv. er fjernet på samme tid, men over en længere periode.

Fra entréen kan man også gå ind i **venteværelset**. Det var her, at Keon i gamle dage bød folk velkommen. Når butleren tog imod folk, blev de bedt om at vente her. Ofte med en lille drink eller en bid mad. Her er et lille bord med 4-5 stole omkring, en blød lænestol og nogle reoler.

Kigger man nærmere efter, kan man se at lænestolen er boltet godt og grundigt fast til gulvet. Kigger man virkelig grundigt efter, kan man se, at lænestolen er placeret på en stor faldlem. Går en spilperson rigtig grundigt til værks, kan vedkommende se, at en lysestage i væggen fungerer som udløserhåndtag til faldlemmen.

Fra våbensalen er der døre ind til balsalen, spisesalen, et musikrum, et bibliotek og til køkkenet.

Balsalen er en stor tom sal. I dagens anledning er et sort podium stillet midt i salen. Her skal Lydias kiste stilles, når hun først er kommet hjem. Det er her, at Lydia skal gøres klar til begravelsen. Fra balsalen fører en stor flot havedør ud på stenterrassen.

Spisesalen har et stort gammelt slidt egetræsbord i midten og en lang række solide stole. Faktisk et af husets pæneste rum.

Musikrummet indeholder et flygel, en harpe og andre musikinstrumenter. Ingen af dem er stemt eller i stand til at frembringe bare noget der minder om køn musik.

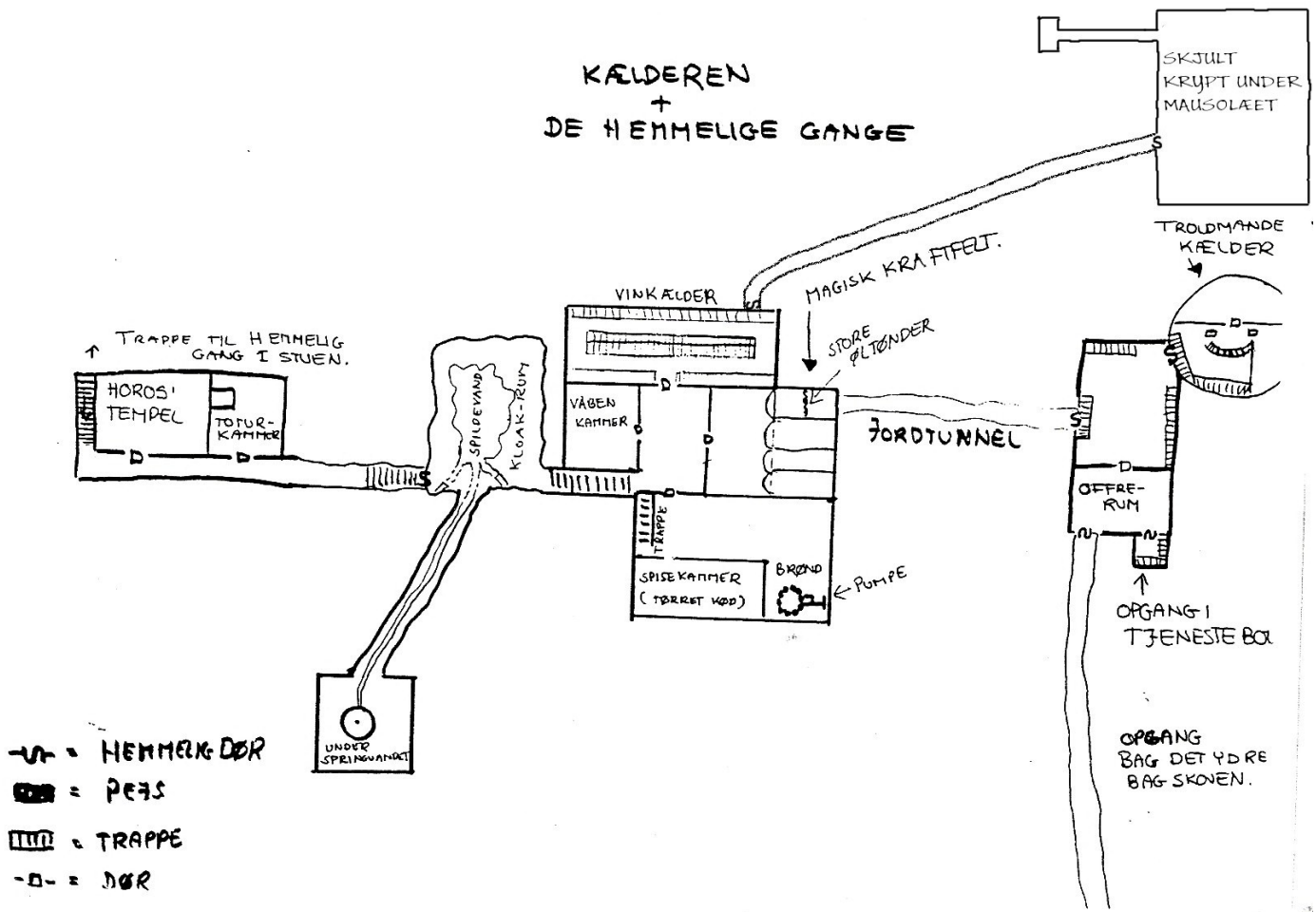
Møderummet har et større mødebord, en masse stole og en stor dyb pejls. Møderummet kunne være et oplagt sted til en velkomstdrink, når gæsterne ankommer til godset. F.eks. kunne Augustus også byde på vindruer eller små lette pindemader (af en væsentlig bedre kvalitet end noget andet som Brennan kan diske op med).

Biblioteket & kontoret har stået mere eller mindre ubrugte hen de sidste mange år og er som sådan noget nu engang er. De er ikke vigtige lokaliteter for vores historie. Dog er der i bogreolen i østsiden en skjult smal trappe som fører fra 1. sal, til stuen og helt ned i kælderen. Trappen (eller indgangen til den) er nærmest umulig at finde fra selve bibliotekssiden af, men går man inde i den skjulte gang, er det meget nemt at se bagsiden af de skjulte døre i bogreolen.

Køkkenet bærer vidnesbyrd om familiens storhedstid. Den gang det ikke var unormalt, at der blev lavet mad til 20-30 mennesker af gangen. Nu er det tomt, trist næsten ubrugt.

Der er kogeøer, kæmpe køkkenborde, og fra loftet hænger stegepander og gryder. Faktisk er køkkenet (takke være kokken Boris) forholdsvist rent og velholdt. Der er også 2 tomme spisekamre i køkkenet.

Langs væggen fører en smal trappe ned til kælderen, hvor der engang var kød, vin og øl på køl.



Kloakken (Alfreds hule)

Kælderen – den officielle del.

Fra køkkentrappen fører en smal stentrappe ned til et køligt, fugtigt og mørkt stenrum. Det er tomt, men i det østlige hjørne er en brønd. Der er også nogle rustne rør og resterne af en form for pumpemekanisme som engang pumpede vand op til en stor beholder på husets loft. I spisekammeret er der ikke andet end udsultede rotter tilbage, som kigger med et grådigt, sultent blik på enhver, der stikker næsen deri.

Et lille rum fører videre til henholdsvis vinkælderen, ølkælderen og et våbenkammer.

For år tilbage var der i hjørnet af det tomme rum en lille tremmecelle. Men lågen til den er rustet fast.

Ølkælderen indeholder 4 kæmpestore øltønder som er muret fast i væggen. Vinkælderen er næsten helt tom på nær en masse støvede reoler (heri også en skjult gang til krypten under mausoleet). Våbenkammeret indeholder en række rustne, næsten ubrugelige sværd mv. og så er der gangen til kloakrummet.

Ved siden af våbenkammeret fører en gang nedad nogle glatte trin. Gangen er meget smal (og gudsketakoglov for det). Den cirka 20 meter lange ulækre, smalle trappe fører ned i en stor mørk grotte, som i praksis fungerer som husets kloak. I loftet stikker en masse rør ned, som fører op til de overliggende vaskerum. Her stinker af urin, lort og døde dyr. I midten af rummet er en lille beskidt klam sø af slam.

- og - så er der Alfred.

Brennan var heldig at få lokket Alfred i kloakken, og nu er han blevet for stor til at komme ud derfra. I mørket lurer nu den kæmpestore fugleedderkop, og rundt omkring ham ligger knoglerester fra Alfreds ofre. Uheldige tjenere, uforsigtige kreditorer og stakkels besøgende som Brennan ikke brød sig om (eller banditter som faldt i unåde hos Don Durch). Alfred er ved at være temmelig afmagret og er snart tynd nok til at klemme sig ud gennem gangen. Om han gør det – er helt op til dig som spiller.

I det vestlige hjørne af Alfreds grotte er en skjult stendør, som fører ind til en hemmelig del af kælderen.

Kælderen – den hemmelige del

I den vestlige side af kælderen er en lille gang. Den fører forbi 2 rum og hen til en trappe op gennem huset.

Torturkammeret er et ubehageligt rum og uhyre velholdt! Her er der pinebænk, lænker, kæder, knive, tænker, sakse og skeer!

Der er indbygget en faldlem i gulvet i ventesalen, som er lige ovenover. Lemmen er under en lænestol. Den kan udløses både ovenfra og nedefra. Når lemmen svinger ned, falder personen, der sidder i lænestolen ned et metalbur, som er placeret lige under lemmen. Herefter svinger stolen og lemmen op på plads igen.

Lydias tempel. (Horos tempel)

Direkte under det gamle butlerværelse, havde husets gamle butler Horos et lille tempel til Lydia. Her ”tilbad” han Lydia.

Midt på bagvæggen er et stort vægmaleri af Lydia. (*I øvrigt lavet af kunstmaleren Viggo Misgod, en kendt Envirønsk kunstmaler*) Derudover er der en masse af Lydias gamle beklædnings dele af mere delikat art hængt op på væggene. I midten er der et alter. Herpå ligger en slidt dukke. Udklædt som Lydia. Lignende Lydia. I rummet er der tusindvis af halvt nedbrændte, støvede stearinlys.

Dukken på alteret kunne umiddelbart godt ligne en voodoo dukke og rummets opsætning kunne tyde på, at her engang blev lavet magiske ritualer. Lydia selv har aldrig set dette rum, men kun hørt om det fra Sinbard.

Den unge Lydia på maleriet ligner i øvrigt Julia virkelig meget.

Den falske øltønde

I ølkælderen er der fire store øltønder muret ind i væggen. Hver 2 m. i diameter og ca. 5 meter lange. Engang var der øl i alle fire tønder, men nu er de tørlagt. Den ene af tønderne fungerer som hemmelig gang til røvernes hule. Tønden har i fronten en indbygget rund hemmelig dør. Døren er 2 m. i diameter, ligesom tønden og ca. en halv meter tyk. Oprindeligt var der øl i den hule dør.

For at åbne døren skal man dreje hele tappehanen to omgange rundt. Dernæst kan man gå ind i den 5 meter lange tunnel, som den tomme tønde udgør.

I midten af tunnelen var der i gamle dage et magisk rødt lysende kraftfelt, der spærrede for gennemgang. Det er næsten drænet helt for kraft og virker kun sporadisk (men måske er det lige det tidspunkt spillpersonerne skal igennem?).

Kraftfeltet rister alle genstande der bliver smidt/stukket igennem det. Kraftfeltet er dog så svagt, at det kun giver 1d6 i skade til den, som går igennem. Det er op til dig som spilleren at beslutte, hvor meget det skader de personer, der efterfølgende går igennem.

Røvernes hule

Bag øltønden fører en underjordisk tunnel hen til røverbandens hule. Det var engang et troldmandsbibliotek og laboratorium, men nu er det kun en stor rodebunke af smadrede møbler, tøj, skind, tomme kister og udsultede røvere.

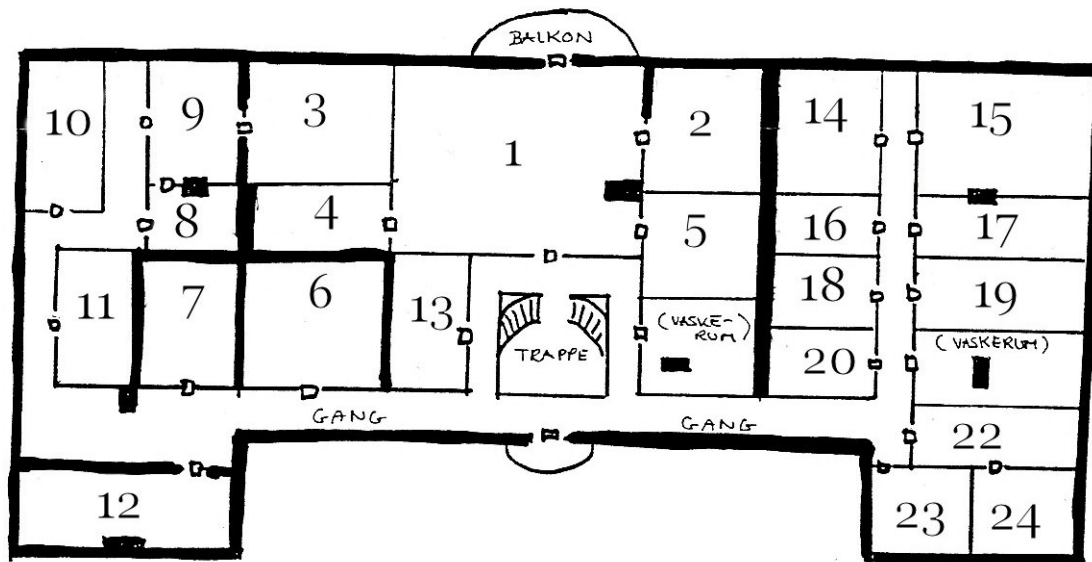
”Rævehulen”

Røverbanden har 4 gange til/fra hulen:

Der er gangen, der fører til øltønden.

Derudover er der en udgang gennem en ødelagt bogreol og ud i en delvist sammenstyrtet kælder under tårnet. En vindeltrappe af sten går op til en lem i ruinerne af troldmandstårnet.

I det gamle offerrum hænger et slidt, mølædt vægtæppe. Bag det er der 2 udgange. I den ene side fører en snæver trappe op til et rum i tjenesteboligen. Den anden fører ad en lang jordet tunnel helt uden for godsets ydre hegn og op til overfladen gennem en simpel camoufleret lem skjult bag en busk. Det er den, røverne bruger, når de skal på røvertogt.



Huset – 1. sal

Den støvede trappe fører op til 1. sal. Ved gangen til østfløjen er der sat et stort stykke stof op for at afspærre vejen til fløjen. I Vestfløjen (rum 1- 12) er der faktisk blevet gjort rent for nylig. Sådan – efter Keas bedste evner.

For ikke at afsløre for spillerne, hvad der er i hvilke rum (eller hvem), har vi valgt at sætte numre på alle rummene i bedste dungeonmap stil. Her er hvad lokalerne indeholder:

1: Brennans master bedroom.

Før i tiden var det her, Keon og hans kone Fiola havde deres opholdsrum. Døren herind til er altid låst.

En stor flot altandør fører ud til en bred stenbalkon. Det er muligt at kravle over balkonens rækværk og ud på en smal gesims som går hele vejen rundt om husets 1. sal.

Fra det store værelse fører døre ind til 3 andre rum.

2: Keon og Fiolas soveværelse.

Dette rum har ikke været åbnet i årevis. Her i sengen ligger Fiola, Lydias mor, død i sengen. Brennan glemte en dag at se til hende, og ja, nu har han ikke tænkt på hende lige siden (også derfor at der ingen info står om hende i rollen). Hvis Brennan-spilpersonen kommer ind i rummet og ser sin mor i sengen, kommer han pludselig i tanke om, at hun da vistnok også havde sovet en smule over sig forleden dag (for sådan ca. 2 år siden).

3: Lydias gamle værelse

Står næsten uforandret hen fra brylluppet. Brennan har dog fået Kea til at gøre rent for nylig. Men brudekjolens slæb hænger stadigvæk henover den påklædningskærm, som står i den ene halvdel af rummet. Lydias gamle tøj er stadigvæk i skabe og skuffer. Sengen stadigvæk redt.

Det er et gigantisk stort klædeskab fyldt med tøj. Bagerst i det er en halvt åben skydedør, som åbner ind til huset hemmelige gange.

Hvis man står ved klædeskabet, og der er helt stille kan man svagt høre nogle dunkelyde, og/eller en sagte mumlen. De kommer fra naborummet, Rum 4.

4: Hr. Keons rum.

I dette mørke rum uden vinduer har Brennan parkeret sin døende far. Her sidder Keon i en rullestol og savler ned af sig selv og banker hovedet ind i klædeskabets tynde væg. Han mumler "Lyyyyydia" igen og igen, uden at være mentalt klar over, hvad han siger eller hvorfor.

Hans mumlen er så utydelig, at det det er svært at høre præcis, hvad han siger.

Han vil blive ved med at savle og mumle, selv om andre kommer ind til ham.

MEDMINDRE – det er Julia eller Sir Sofus. I så fald vil han vågne op, rette sine blinde øjne mod dem, forsøge at rejse sig på sine tynde svage ben, række ud imod dem og højlydt sige "LYDIA!!!". Hvis han ser Julia, vil han tro, at hun er Lydia.

Hvis Sir Sofus er i rummet, vil han række ud mod ham og sige: "Jeg kan mærke din sjæl Lydia... du er vendt hjem igen".

Prøv dog på alle måder at beskrive det, som om han rækker ud efter Julia (eller bare generelt ud i rummet).

5: Fiolas gamle personlige rum.

Rummet er fyldt med sy-ting mv.

6: Brennans gamle værelse.

Forladt tomt og støvet.

7: Gæsteværelse

Augustus boede her under brylluppet.

8: Sissinas værelse.

Lydias gamle tjenerinde /barnepige

9: Forværelse til Lydias rum.**10: Tomt gæsteværelse.****11: Tomt gæsteværelse,** uden vinduer.**12: Gæsteværelse.**

Et lidt større og finere gæsteværelse, hvor Augustus far, Arracost, boede under brylluppet.

Nu er det Augustus, som bor her.

13: Balders værelse.

Dette var husnarren Balders gamle værelse. Engang var Balder fuld af sjov og spas, men nu ligger han bare stille i sengen. Iført narretøj, og gøglerhat. Hans nu kødløse kranie har et gabende hul i baghovedet. Balder var Lydias elsker før brylluppet, og hun havde planer om at stikke af sammen med ham. Men troldmanden slog Balder ihjel og lagde den døde krop i sengen, så det så ud som om han sov. Sådan har han ligget lige siden, og det er jo ikke særlig sjovt.

14: Tomt gæsteværelse.

Jarcho boede her til brylluppet.

15: tomt gæsteværelse. Med pejs.**16: Tomt gæsteværelse** inkl. badekar.

Sinna boede her til brylluppet.

17: Tomt gæsteværelse. Med pejs.**18: Tomt gæsteværelse.**

Sinbard boede her under brylluppet.

Måske ligger der en ekstra Pierre Popurlanski forklædning i hans gamle oppakning?

19: Kerilk Goderheims gæsteværelse.

Fyldt med tomme tallerkner, snacks, kyllingelår

20: Tomt gæsteværelse.

Kunstmalerens gamle værelse. Fyldt med indtørret maling på gulvet og halvfærdige malerier af Lydia.

21-24. Tomme værelser.

Appendiks III: Regler

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition, og det er næsten en fordel, hvis du ikke kender reglerne på forhånd. Vi har skåret alt væk, der har med *healing* og *movement* at gøre. Det er for at gøre kampene hurtigere og lettere for spillere, som ikke kender reglerne.

Opstår der tvivlstilfælde, så kan du trække på de regler, du kender, som ikke står her i scenariet, men du er også velkommen til at lave din egen dommerafgørelse, som passer bedst til situationen.

Vores råd: *Hvis det er fedt, så skal spillerne have en chance, men det må godt være lidt svært eller endnu bedre, lidt farligt.*

Bemærk: Du bør før spillet gøre spillerne opmærksomme på, at scenariet er baseret på D&D 4. Edition-reglerne, men i en forenklet udgave. Derfor er det helt op til spillederen, hvordan alt, hvad der ikke står på karakterarkene, skal dømmes. *Du bør derfor understrege over for eventuelle D&D-eksperter, at vi ikke spiller med det fulde regelsæt, og det er dit ord og scenarieteksten, der er højeste lov, ikke en regelbog.*

Vi har fjernet enkelte skills og lavet et alternativt healing-system, som passer bedre til scenariet fremfor det almindelige system i D&D, der er beregnet til eventyrere i en dungeon og ikke et intrigescenarie.

Vigtigt: Det er en god idé at fortælle spillerne på forhånd, at hvis de går ind i en kamp, *så kan det meget hurtigt gå galt.* Hvis to spillere bruger løs af deres spilpersoners stærkeste kampevner, så vil en kamp mellem dem ikke vare mere end højst fem runder.

D&D 4 for begyndere

Hvis du ikke har spillet de to nyeste versioner af D&D, så er der én forskel, der er særlig væsentlig: I en runde kan en spilperson foretage maksimalt tre handlinger. En handling

eller action kan være enten en *standard* action, en *move* action eller en *minor* action. *Du kan aldrig foretage mere end én standard action, to move actions eller tre minor actions.*

Et angreb er et eksempel på en standard action. Altså kan man typisk trække sit våben, nærme sig sin modstander og lave et angreb i en runde. Det vil bruge henholdsvis en minor, en move og en standard action.

Du behøver ikke bekymre dig om de nærmere detaljer i den mekanik i Lydias Begravelse, men det er godt at have i baghovedet.

I D&D 4 findes der også *action points*, som lader spilleren foretage en ekstra action i en runde. Det har vi udeladt i Lydias Begravelse for at gøre det så enkelt som muligt for nybegyndere.

Saving Throws eller afværgelsesslag, som de hed i gamle dage på dansk, har også fået en ny placering. I D&D 3 blev de samlet i tre: Fortitude, Reflex og Will. I D&D 4 er de i stedet for et tjek gjort til en passiv egenskab på linje med armor class.

En spilperson i D&D 4 har derfor *fire forsvarsegenskaber eller defenses: Armor Class (AC), Fortitude, Reflex og Will.* De fungerer alle efter samme mekanik. Det fremgår af en angrebsevne, hvilket forsvar den går mod. Langt de fleste af evnerne i Lydias Begravelse går efter AC.

Der findes stadig et decideret Saving Throw i D&D 4, hvor man i praksis blot skal slå 1d20 og slå 10 eller derover. Det bruges for at slippe af med visse effekter som at være blændet eller tage giftskade, hvis effekten kan fortsætte over flere runder. I Lydias Begravelse burde du ikke få brug for denne regel, men den kan trækkes frem, hvis du står i en situation, hvor det virker som en oplagt løsning. I så fald slår man det altid som det sidste i sin tur.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning, og jo højere man slår, desto bedre. Terningens resultat lægges til skill- eller angrebsværdien, og det samlede resultat sammenlignes med den værdi, som skal opnås. I et angreb kan det for eksempel være modstanderens AC.

Husregler

Initiativ: Du kan strengt taget helt undvære initiativslaget i en kamp og blot som spilleleder bestemme rækkefølgen, som spillerne handler i, ud fra hvad der er gået forud for kampen. Men her er et par forslag til, hvordan du kan håndtere det klassiske initiativslag:

Standard: Hver spiller slår et initiativslag, før kampen går i gang. Spilleren med det højeste initiativslag begynder, efterfulgt af spilleren med det næsthøjeste slag og så fremdeles.

Duellen: I Lydias Begravelse kan du komme ud for kampe, som kun foregår mellem to spillere. Her kan du vælge at lade de to slå et nyt initiativslag i begyndelsen af hver runde for at bestemme, hvem der får lov til at handle først.

Uret rundt: Hvis du vil undgå at skulle holde styr på flere spilleres initiativ i en kamp, så kan du lade dem alle slå initiativ til at starte med. Den der har det højeste slag begynder, men derfra kører runden blot med uret, sådan som I sidder. Det sparer tid og bogholderi.

Overraskelse (Surprise): Hvis du vurderer, at det er lykkedes den ene part at fange den anden part i en kamp på det forkerte ben, da kampen begynder, kan du vælge, at den overraskede part må finde sig i automatisk at tabe den første rundes initiativ.

Critical Hits: Der bliver meget få reelle kampe i Lydias Begravelse. Derfor skal en 'crit' også være noget særligt. Et Critical Hit, altså når en spiller slår 20 på sit angrebsslag, trækker automatisk halvdelen af modstanderens maksimale hit points fra hans aktuelle hit points. Man kan dog aldrig komme længere ned end 1 hit point tilbage på et Critical Hit.

Man giver kun denne særlige skade på et Critical Hit. Angrebet giver ikke dets normale skade.

Eksempel: Sir Sofus laver et "Vildt sving med sværdet" mod Brennan og slår en 20'er. Brennan har maksimalt 54 hit points, men er i øjeblikket nede på 24. Sir Sofus' Critical Hit ville give Brennan 27 hit points i skade, men fordi Brennan kun har 24 tilbage, ender han på 1 hit point.

Har spilleren blot 1 hit point tilbage, når han bliver ramt med et Critical Hit, så giver angrebet normal skade.

Kun spillere kan lave et Critical Hit. Monstre og bipersoner giver kun normal skade, hvis de rammer på en 20'er.

Under o hit points: Ryger man under o hit points er man gjort ukampdygtig, men ikke bevidstløs. Man kan altså stadig nå at hviske sine hemmeligheder til sin modstander, eller blot ligge og ralle, indtil nogen kommer forbi og prøver at redde én. En modstander kan dog vælge at give en ukampdygtig modstander et nådestød og dermed slå ham ihjel.

For at redde en spiller, som har under o hit points, skal fire forudsætninger være på plads:

- 1) Spilleren, som har bragt spilleren ned på under o hit points, skal lade den sårede spiller leve (eller efterlade ham i den tro, at han er død).
- 2) Spilleren med den sårede spiller skal ønske, at spilleren skal forsøge at overleve.
- 3) En tredje spiller skal forsøge at redde den sårede spiller.
- 4) Som spilleleder skal du sige god for redningsplanen.

Redningen kan ske ved at en spiller hjælper den sårede enten direkte eller indirekte.

Eksempel: Sir Sinbard er blevet efterladt døende efter en duel mod Brennan og hans bøller. Sir Sofus dukker op, finder Sinbard og råber på hjælp i håb om, at Kerilk Goderheim hører råbet. Spillederen vælger, at Kerilk hører råbet, og den tykke præst dukker hurtigt op, prustende og med åbenstående kåbe. Kerilk tilser Sinbards sår og redder hans liv.

Hvis en spiller selv vil forsøge at hjælpe en såret, kan han lave et Heal-tjek. Den sårede spiller får værdien af Heal-tjekket tilbage. Men hvis det ikke er nok til at bringe spilleren op til o hit points eller derover, er den sårede spiller død.

Eksempel: Sir Sofus vælger selv at prøve at forbinde Sinbards sår. Sinbard er på -8 hit points, og Sir Sofus slår kun 5 på sit Heal-tjek, hvilket bringer Sinbard op på -3. Det er ikke nok, og Sinbard udånder i Sir Sofus' arme, efter at have sagt sine sidste ord.

Hvis en spillers livspoint er kommet under o i løbet af scenariet, kan spilleren ikke tage initiativ til flere kampe i resten af scenariet. Spilleren kan godt blande sig i en kamp eller forsvare sig.

Bipersoner: Hvis en spiller kommer ned på o eller færre hit points i en kamp med en biperson, så mister spilleren bevidstheden og bliver taget til fange. Medmindre kampen også omfatter en anden spiller som modstander.

Healing: I D&D 4. Edition ville en spilperson kunne hele alle sine sår i løbet af en enkelt nat. Det passer ikke helt ind i stemningen i Lydias Begravelse, derfor har vi gjort det lidt sværere at komme sig helt efter en hård kamp.

Otte timers hvile eller lav aktivitet i løbet af en dag kan give en spilperson 1d12 plus CON tilbage.

Hvis spilpersonen får hjælp til at pleje sine sår, så kan et vellykket Heal-tjek hjælpe til. Tjekket slås som 1d20 plus Heal-skill-værdien som normalt i D&D 4. Edition. Hvis resultatet er over 10, kan det lægges til de hit points, den sårede spilperson får tilbage i løbet af hvileperioden.

Eksempel: *Sir Sofus er blevet hårdt såret og er nede på 17 hit points. Han får tilset sine sår af Sir Sinbard, inden han lægger sig til at sove til næste morgen. Efter en nats hvile, slår Sir Sofus 1d12+10 og får i alt 14. Sir Sinbard slår et Heal-tjek og får i alt 16, så Sir Sofus har sammenlagt fået 30 hit points tilbage og er nu oppe på 47 ud af 54.*

Hvis resultatet af Heal-tjekket er mindre end 10, skal det trækkes fra de hit points, den sårede spilperson får tilbage.

Eksempel: *Sir Sinbards Heal-tjek nåede kun op på 8, så det skal trækkes fra de 14 hit points, Sir Sofus får tilbage. Sir Sofus får derfor kun 6 hit points tilbage og er stadig hårdt såret med i alt 23 hit points efter en nats hvile.*

Der er også to muligheder for magisk healing i scenariet: *Healing potions* og *Kerilk Goderheim*. En spilperson, som heales af enten Kerilk Goderheim eller en potion, får hit points tilbage svarende til halvdelen af sine maksimale hit points, men kan ikke komme op på mere end sit maksimum.

Kerilk Goderheim: Hvis en såret spilperson opsøger Kerilk Goderheim eller støder tilfældigt ind i ham (han kan findes på gangene og i forskellige rum i løbet af natten, mens han søger efter noget godt fra spisekammeret eller en flaske vin), vil Kerilk gerne hjælpe, hvis han stadig har helbredende magi tilbage. Den specielle regel for Kerilk er, at *hver spilperson kun kan bruge Kerilks evner én gang*. Men en spilperson kan ofre sin brug af Kerilk for at hjælpe en anden. Kerilk kan altså maksimalt bruge sin healende magi seks gange i løbet af scenariet.

Healing Potions: Der er 3 healing potions gemt rundt om i huset. Det er op til dig, som spilleder, præcist hvor de ligger, så du kan placere dem undervejs i scenariet, hvor det vil passe bedst i den historie, der udspiller sig. Mulige steder kunne være: Røvernes skjulested (en førstehjælpskasse), Keron Zarellatons værelse (blandt en masse skummel medicin), kælderens under troldmandstårnet, et gæsteværelse (i en

Nyttige D&D-regler

Husk den simple regel med +2/+5 og -2/-5 som bonus til forskellige slag. Hvis du ikke lige kan finde på, hvad det betyder, at en modstander bliver blændet, så brug én af de bonusser. Det kan aldrig gå helt galt.

Skill-tjeks i Lydias Begravelse vil ofte være såkaldte 'opposed checks', altså at to parter slår hver deres tjek, og den højeste værdi vinder. Men du kan også komme ud for at skulle bruge en rigtig Difficulty Class, altså en værdi, som en spiller skal slå lig med eller højere end med sit skill-tjek for at klare eksempelvis at lytte ved en dør eller springe uskadt ned fra et tag.

Alle spilpersonerne i Lydias Begravelse er level 6, så de anbefalede Difficulty Classes er:

Let	Normal	Svær
7	12	17

Men hvis du mener, det er for let, så er værdierne for level 7:

Let	Normal	Svær
8	14	19

Der er eksempelvis enkelte af spilpersonernes kampevner, som kræver et skill-tjek. Der skal du som udgangspunkt bruge en Normal Difficulty Class, men hvis du vurderer situationen til at være ekstra svær eller let, kan du bruge de højere eller lavere værdier.

Stealth: Der bliver nok brug for, at spilpersonerne sniger sig rundt. I D&D 4 er det samlet i Stealth-færdigheden. For at snige sig ubemærket forbi nogen, skal man slå lig med eller højere end deres Perception-slag. Du bør naturligvis slå for eventuelle spilpersoner, som en anden spilperson vil snige sig forbi, så de ikke bliver mistænksomme, når de bliver bedt om at slå et Perception-slag.

Bluff, Insight, Intimidate: At lyve foregår normalt ved at lave et Bluff-tjek. Som hovedregel bør man ikke bruge skill-tjek for sociale færdigheder mellem spillerne, men hvis det er nødvendigt, så skal et Bluff-tjek være højere end eller lig med den anden persons Insight-tjek for at lykkes. Intimidate bruges til at true andre, og er ikke egnet til at blive brugt mellem spilpersoner, men kan bruges mod bipersoner i scenariet.

Acrobatics: Denne færdighed dækker alt, der har med akrobatiske manøvrer at gøre. Sådant noget som at svinge sig i en lysekron eller springe ud af et vindue vil kræve et Acrobatics-tjek for at lykkes.

Athletics: Denne færdighed dækker hårdere fysisk udfoldelse, som først og fremmest kræver styrke, men til dels også teknik. At befri en person, som ligger under et væltet træ eller springe over en mur, kræver et Athletics-tjek. I visse tilfælde vil et rent STR-tjek være mere passende, men så skal du bruge en lavere Difficulty Class.

Perception: Denne færdighed bruges til at opdage ting, som ikke er åbenlyse. Det kan være en nøgle, der er blevet tabt under en seng, men det kan også være en mistænkelig rift på kinden af en person.

Thievery: Denne færdighed dækker over en stribe forskellige evner, som falder ind under tyvehvervet. For at dirke en lås op, fjerne en fælde eller stjæle en pung skal man bruge Thievery.

Heal: Se afsnittet om Healing i scenariet.

Det famøse Grapple-angreb

På et tidspunkt vil der være spillere, som forsøger at tackle hinanden eller på anden måde gå i nærkamp uden decideret at slå med et våben. Det har altid været noget af det mest besværlige i D&D-reglerne, og derfor får du her en kort vejledning til, hvordan du kan håndtere det i Lydias Begravelse. Du kan naturligvis også bruge dine egne husregler eller de officielle regler, hvis du kan huske dem.

Alle disse specielle nærkampsangreb er baseret på egenskaberne STR eller DEX, og ingen af spilpersonerne i scenariet har særlige bonusser til denne type angreb. Derfor kan du finde deres angrebsbonus på denne tabel:

STR/DEX	Bonus	STR/DEX	Bonus
8-9	+2	16-17	+6
10-11	+3	18-19	+7
12-13	+4	20-21	+8
14-15	+5		

Grapple: Et Grapple-forsøg går ud på, at man forsøger at tackle sin modstander og fastholde ham.

Et Grapple-forsøg tæller som et normalt angreb. Angriberen slår et *STR vs. Reflex*, og hvis det lykkedes, får han fat i modstanderen.

Modstanderen kan i sin tur forsøge at vriste sig fri ved at lave et *Athletics-tjek* mod "grapplerens" *Fortitude* eller et *Acrobatics-tjek* mod hans *Reflex*.

Disarm: Muligheden for at afvæbne sin fjende findes ikke i D&D 4, men du har alligevel et par muligheder:

Hvis modstanderen bliver grapplet: En spilperson, som er i brydekamp med en anden, kan lave et STR vs. Reflex-angreb for at forsøge at vriste våbnet fra sin modstander. Du kan eventuelt straffe forsøget ved at give modstanderen +2 til sit næste forsøg på at slippe fri.

I en duel: Det er meget svært at afvæbne en fjende i en duel, men du kan lade en spiller forsøge én gang pr. kamp at lave et DEX vs. Reflex med -2. Hvis det lykkedes, taber modstanderen sit våben og skal bruge en runde på at samle det op.

Om spilpersonerne

Spilpersonerne er baseret på D&D 4. Edition og er alle bygget over forskellige variationer af strikers på level 6. Men vi har tilladt os blot at bruge eksempelvis Avenger-klassens grundevne til Sir Sofus og give den en ny indpakning, som passer til Sir Sofus' baggrund. Den er for eksempel baseret på DEX i stedet for WIS og alle powers er lavet om.

Sir Sofus er dog lidt af et særtilfælde, fordi vi skulle få spilmekanikken til at fungere for en rolle, der oprindeligt var mere en tyv (Lydia), men som er polymorfet, har skiftet køn og er forklædt som ridder.

Andre af spilpersonerne følger reglerne mere direkte, men vi har nedtonet magi og især divine-magi for at eliminere så mange variable som muligt og gøre spilpersonerne mere lige i forhold til deres kampevner.

Vi har også brugt feats og backgrounds til at få mekanikken i spilpersonerne til at hænge sammen, men vi har valgt ikke at vise dem på spilpersonerne, fordi spilleren ikke får brug for den information i løbet af scenariet.

Vi har valgt udelukkende at bruge striker-klasser for at give alle spillerne ligebyrdig mulighed for at løse deres indbyrdes konflikter med kamp. Derfor har vi også skåret den del af D&D-mekanikken væk, som udnytter defender, controller og leader-klasserne.

Appendiks IV: Handouts



Alfred



Sinna



Bedemanden



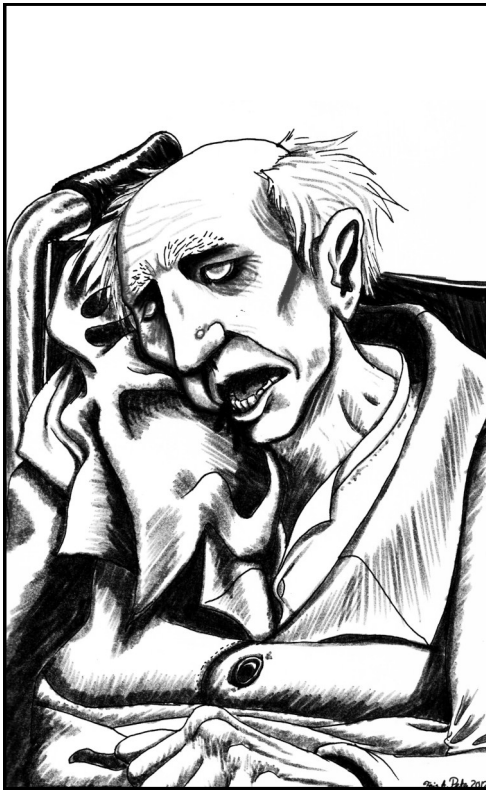
Kea



Friedrich



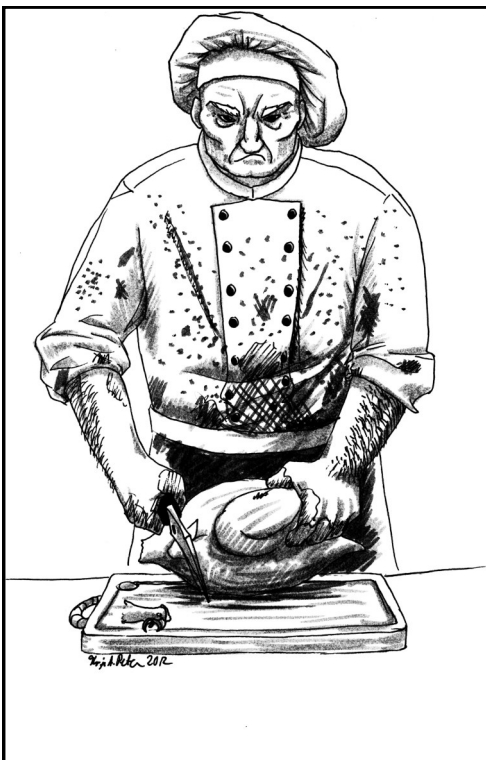
Kerilk



Hr. Keon



Lydias mor

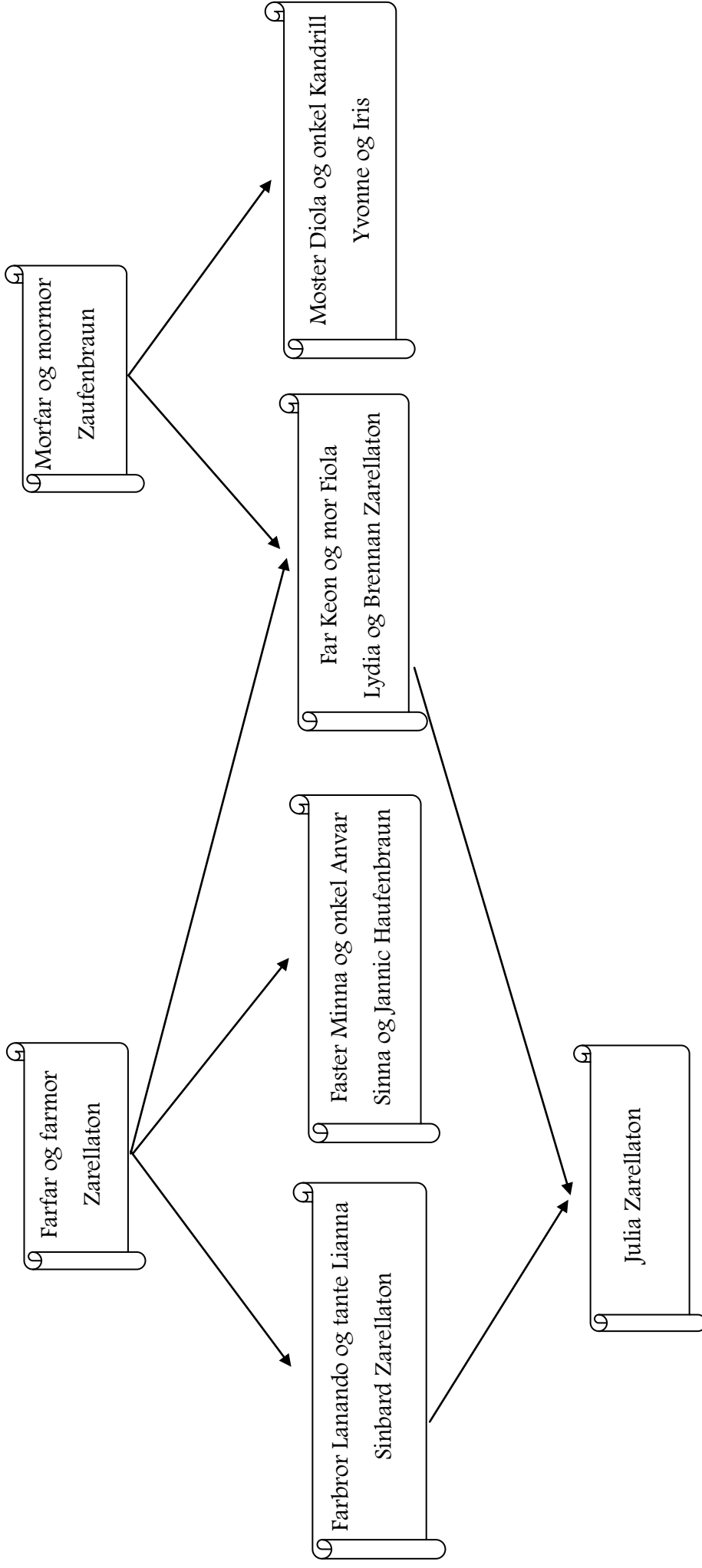


Boris



Ivan

Lydias familie



Sangen

Lydia og Brennans mor lavede, da de var børn, en særlig sang til dem. På melodien fra ”Jeg ved en Lærkerede”. Den sang hun for dem, når de var ked af det, vrede eller bekymret. Sangen havde en nærmest magisk beroligende virkning på de to børn. Siden hen har Brennan brugt den søde lille melodi til at berolige hans edderkop Alfred (især da den blev stor nok til at æde en hest), og Lydia har ofte nynnet den for Julia.

Sangen er et redskab til, at familiemedlemmerne kan afsløre hinanden på kryds og tværs. Direkte, eller indirekte. Den lille melodi kan fraværende nynnes, og derved give et vigtige clue henover spillbordet, uden at de andre spillere samt spillere ved, hvad der foregår.

Klip disse 3 tekster ud og giv dem til spillerne, når du finder det passende. Det kunne f.eks. være i forbindelse med et barndomsminde eller en flashback-scene.

Du kan også vælge at udlevere dem sammen med deres roller, før I starter.

Til Sir Sofus:

Sangen

Da I var børn, lavede jeres mor en særlig sang til dig og Brennan (på melodien fra ”Jeg ved en Lærkerede”). Denne sang havde nærmest en magisk beroligende virkning på jer. Ja, faktisk fik Brennan næsten altid tårer i øjnene, når jeres mor nynnede sangen for ham, og den lille melodi kunne stoppe ethvert skænderi, I havde.

Måske kunne du bruge sangen imod Brennan?

Du har også tit nynnet melodien for Julia for at berolige hende, når hun var ked eller syg. Da Julia var mindre, elskede hun at ligge med hovedet i dit skød, imens du strøg hende kærligt over håret og stille nynnede melodien.

Sangen er JERES sang. Som kun jeres familie kender, og derved en måde hvorpå du, om nødvendigt, diskret og indirekte kunne afsløre dig selv over for Julia.

Til Julia:

Sangen

Din mor havde en særlig sang, som hun ofte sang/nynnede for dig (på melodien fra ”Jeg ved en Lærkerede”). Denne sang havde nærmest en magisk virkning på dig, og kunne altid berolige dig, når du var ked, vred eller syg. Du elskede at ligge med hovedet i din mors skød og blive strøget kærligt over håret og blot lytte til din mor, der roligt nynnede for dig.

Din mors nynnen er nok en af de ting, du nu kommer til at savne mest ved hende. Hun fortalte engang, at det var din mormor, der oprindeligt havde lavet sangen til din mor og Brennan, og at Brennan gik helt i stå og fik tårer i øjnene, hver gang han hørte den.

Gad vide om Brennan stadigvæk kan huske den? – og virker den stadigvæk lige så beroligende på ham?

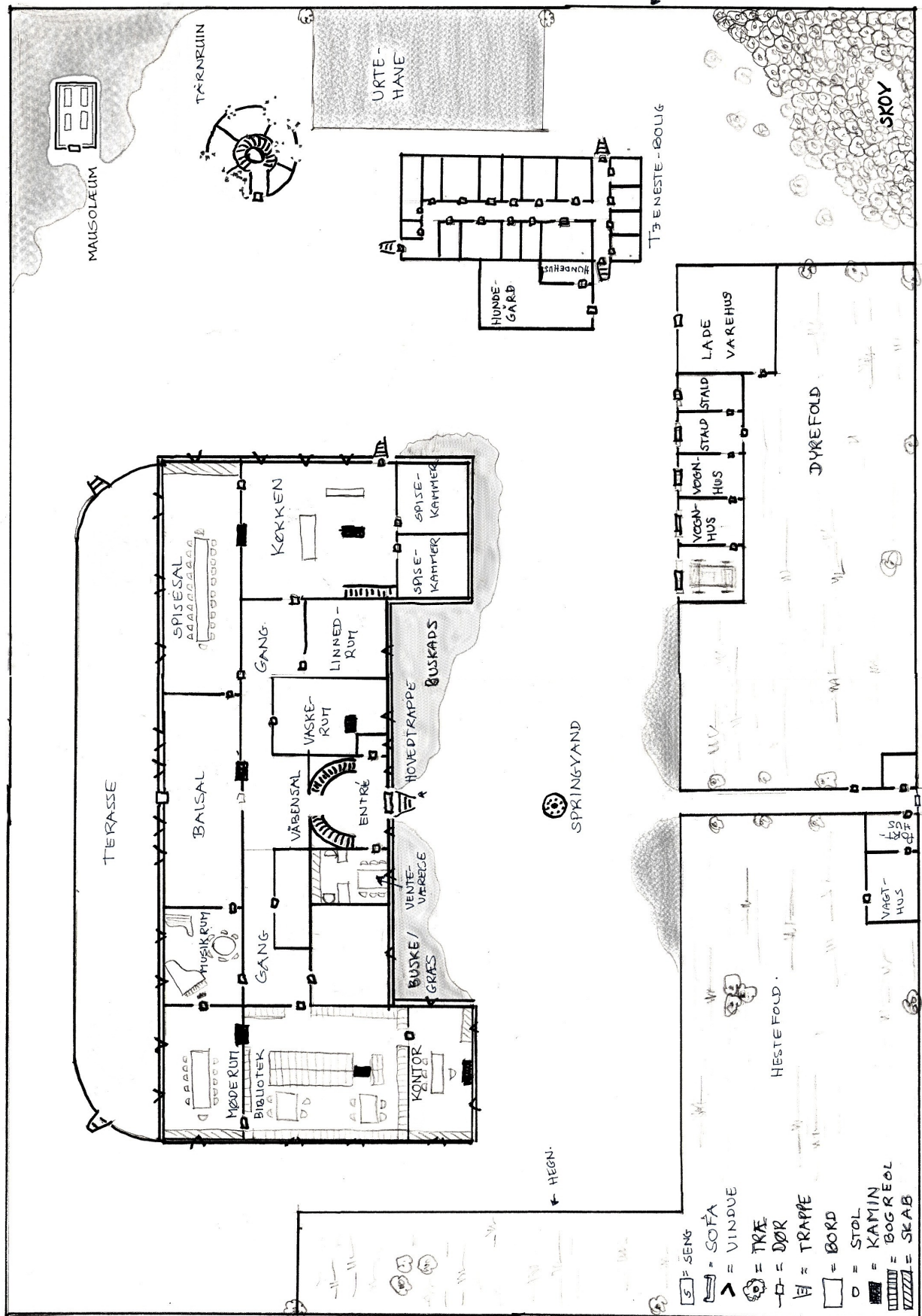
Til Brennan:

Sangen

Da I var børn, lavede jeres mor en særlig sang til dig og Lydia.

(På melodien fra ”Jeg ved en Lærkerede”) Denne sang havde nærmest en magisk beroligende virkning på jer. Ja - du fik altid tåre i øjnene når din mor nynnede sangen for dig. Den irriterende lille søde melodi kunne stoppe ethvert godt skænderi imellem dig og Lydia.

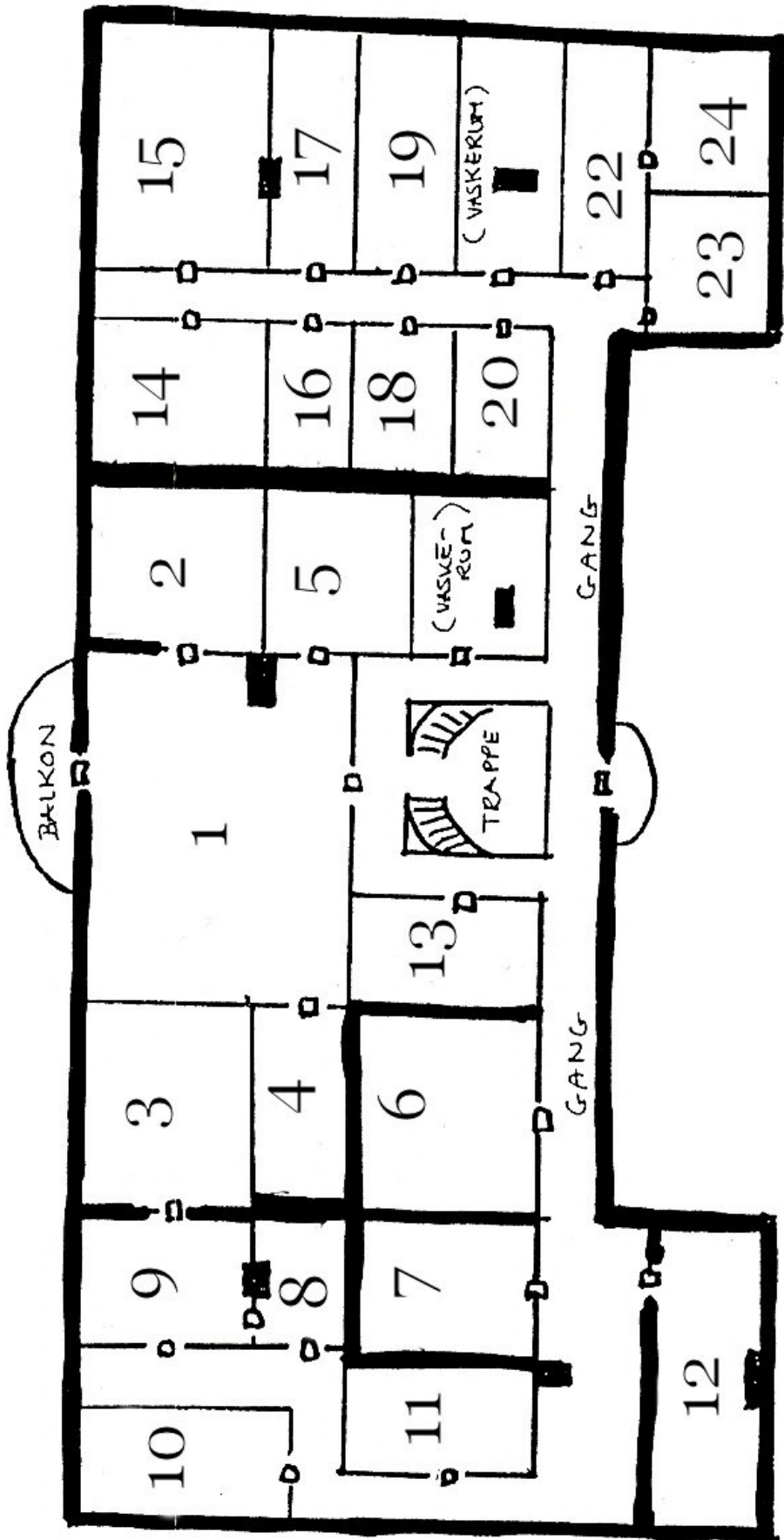
Siden hen brugte du melodien til at tæmme og berolige dit kæledyr, fugleedderkoppen Alfred. Alfred voksede sig stor, meget stor – og blev ustyrlig når han var sulten. Men når du nynnede for Alfred faldt han til ro, og blev ofte medgørlig og helt kælen. Gad vide om melodiens beroligende virkning også vil virke på din niece Julia?



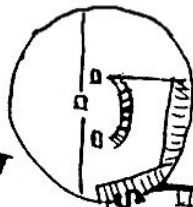
DET YDRE HEGN

4 DEN ENVIKONISKE SAVANNE 4

Lydias Begravelse: Spillerhandout

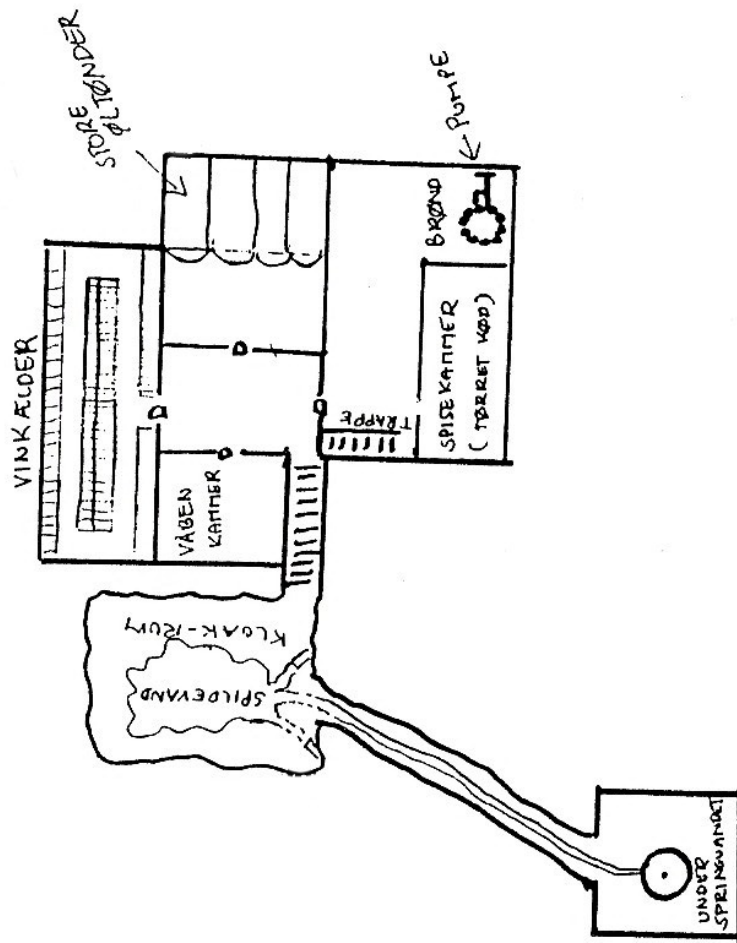


TROLDMANDENS
KÆLDER



ORGANG I
TJENESTE BOLIG

ORGANG
BAG DET YDRE HEJN
BAG SKOVEN.



■ = PEJS

▬ = TRAPPE

-D- = DØR

Begravelsesritualet, som det foregår under Jelvvartar Troens Auspicie:

Tidspunkt: Solnedgang; Jelvvartar er en dualitetsgud, der står for Fred og Frihed. Guden er idealet, der (antageligvis) kan vægte begge dele lige, mens dødelige må slække lidt på den ene, for at opnå den anden. Solnedgang er tærsklen mellem dag og nat. For dødelige kan fred og frihed virke lige så forskellige, for guden er de begge blot to sider af samme sag.

Obligatorisk element: En Jelvvartar-præst byder de efterladte og andre fremmødte velkomne og forretter en kort bøn til Jelvvartar, hvor det sædvanligvis nævnes, at den døde nu har fundet fred og er gjort fri af den dødelige verdens tyngende bånd.

Volontære elementer: En eller flere repræsentanter for den nærmeste familie fortæller på hvilke måder afdøde har formået at balancere fred og frihed gennem sit liv (i Lydias tilfælde, har der været slækket noget på fred - i kraft af status som fredløs - til gengæld har hun rådyrket friheden; hvis du er en slægtning, så improvisér gerne barndoms minder)

Obligatorisk element: Afdøde bæres frem, til åben skue, eller tildækket, alt efter familiens ønske.

Potentielt element: Afsyngning af salme til den afdødes og gudens ære.

Muligvis følgende omskrivning af *Altid frejdig*, når du går:

Altid frejdig, på den vej
Jelvvartar vil kende,
selv om svaret viser sig,
først ved livets ende.

Mørke kræfter fra os ta'r
Fred og frihed begge
Men i pagt med Jelvvartar
kan vi dem sammen lægge.

Kæmp for alt, hvad du har kært;
friheden du vinder,
livet vil ej synes svært,
når du freden finder.

Obligatorisk element: Afdøde bæres til sit sidste hvilested, hvor præsten anråber Jelvvartar og beder guden om at tage godt imod den afdøde og indvie vedkommende i hemmeligheden bag at vægte fred og frihed lige.

Volontært element: Fremmødte afleverer (symbolske) gaver til den afdøde.

Obligatorisk element: Begravelsen afsluttes ved tilkastning af graven/forsegling af gravsted.