

Forord

Velkommen til Lydias bryllup. Scenariet er det tredje kongressscenarie, der er skrevet til kampagne verdenen Envirôn. De to første scenarier "Envirôn 1" og "Lysets efterår" havde et fælles fortsættende plot, der omhandlede to guders magtkamp og deres manipulation af kejserrigets befolkning.

"Lydias Bryllup" derimod har intet at gøre med de to forrige scenarier, og du behøver som spilleder ikke at have kendskab til disse. I dette scenarie er hovedplottet helt nede på jorden, og handlingen lagt hos en simpel købmandsfamilie i Kejserriget.

Hensigten med scenariet

Intriger, magt og misundelse.

Fedt rollespil, find skurken og snyd dine medspillere med din hemmelighed.

Så kort kan det siges. "Lydias Bryllup" er bestemt ikke et Hack'n'Slash scenarie og følger heller ikke reglerne fast. Det er et intrigescenarie med stort I. Det vigtigste er, at der bliver spillet godt rollespil, og at spillerne kan sætte deres intriger op imod hinanden.

Scenariets Tema

Temaet i Lydias bryllup er kærlighed, jalousi og misundelse, udspillet i næsten alle tænkelige former. Der er indtil flere komplicerede kærlighedsforhold, samt dertil hørende jalousi. Desuden er der nogle mere eller mindre hæderlige personer som har en stor kærlighed til penge og andre værdigendstande, som de vil forsøge at tilfuske sig i løbet af scenariet.

Synopsis

Plottets baggrund:

Handlingen i "Lydias bryllup" er henført til en stor plantage på den Envirôniske savanne. Her bor den rige købmand, Hr. Keron, sammen med sin hustru og to børn.

Keron Zarrellaton har gennem hårdt slid opbygget et stort handelskompagni, men for tiden går forretningen ikke særligt godt, faktisk ret skidt. Det eneste, der kan

redde Keron's handelskompagni er en vigtig aftale med en betydningsfuld politiker og diplomat fra det Envirôniske Kejserråd. Handelstraktater og dens slags. For at få aftalen i hus, var Keron nødsaget til at vise sin gode vilje over for politikerens, og love sin yndige og giftmodne datter, Lydia, bort til politikerens søn. En aftale, der faldt i særdeles god jord hos politikerens, hvis søn mildt sagt var noget af en fiasko.

Derfor arrangeres af begge parter:

Lydias bryllup.

Gæster og familie inviteres til fest på familien Zarellatons ejendom.

Selve plottet:

Nu er hele denne sag imidlertid ikke simpel, for Lydia vil selvfølgelig ikke giftes, og elsker i virkeligheden en anden, hvilket hendes fader er bedøvende ligeglad med.

Lydias elsker er ikke spor glad ved tanken om, at Lydias skal giftes, men hvad kan han gøre, han er blot en simpel gøgler og husnar. Butleren Horos er blot en af mange i husstanden, der er hemmeligt forelsket i Lydia.

For at gøre det hele endnu værre, så er Hr. Keron's gamle hustroldmand besat af tanken om at genvinde sin fortabte ungdom. Dette kan gøres ved et ritual, hvor han overtager sin unge mandlige lærlings krop. Han har blot ét problem. Han skal ofre en jomfru, og hvem ville passe bedre end Lydia. Som tingene udspiller sig, står stjernerne i den mest gunstige stilling for troldmandens ritual, netop på Lydias bryllupsnat. Dagen inden brylluppet ankommer spilpersonerne til familiens Zarellatons landsted, men da er troldmanden allerede godt ifærd med sine forberedelser til at bortføre Lydia.

Udover troldmandens skumle plan, har langt fra alle gæsterne rent mel i posen. Én jaloux ung mand planlægger selv at bortføre Lydia, andre er kommet for at lette de rige bryllupsgæster for deres værdigendstande. Én listetyv kaldet "Rotten" er kommet for at stjæle alle bryllupsgaverne, og én igen er en dusørjæger der er på jagt efter den sagnomspundne listetyv "Rotten". Alle disse særlige personer med hver deres

skumle baggrunde er selvfølgelig spilpersonerne.

Spilpersonernes opgave:

Spilpersonernes opgave er tilsyneladende simpel, tre af dem er i familie med Lydia og er naturligvis inviterede til brylluppet. De tre andre er henholdsvis en juveler, en vagt og en livvagt. De er sammen blevet sat til at eskortere en yderst værdifuld halskæde, som er en bryllupsgave fra Lydias bedstefar, der er en gammel excentrisk rigmand.

Da Lydia lige inden selve brylluppet bliver bortført bærer hun halskæden, hvilket giver spilpersonerne en spinkel undskyldning for i fælleskab at undersøge hendes forsvinden. Udover en kæmpe dusør til den, der kan bringe Lydia tilbage, har spilpersonerne hver deres egne grunde til at finde frem til den forsvundne brud. Men kan de nå det i tide?

Hr. Kerons historie

Keron, Lydias fader, levede lykkeligt som barn. Sammen med sin far Pakston og sine to ældre søskende Minna og Lanando.

Da Keron så blev gammel nok til at blive gift, ville Pakston have, at han, som Kerons fader, nok skulle udvælge en passende brud til sin søn. Keron ville ikke giftes med den kvinde, faderen havde udvalgt, og stak af fra hjemmet. Han giftede sig i stedet med kropigen Oda.

Da Pakston og resten af familien ikke ville acceptere dette giftemål, bekendtgjorde Keron, at han aldrig ville se sin familie igen. Han rejste med sin højgravide kone nordpå til byen Lione. Her slog han sig ned, og i løbet af få år fik han opbygget et handelskompagni, der var hans faders ligeværdigt.

Her opvoksede hans to børn Lydia og Brennan trygt og sikkert i den store landejendom, som Keron hurtigt fik købt. Selv om Keron ikke længere så sin far og søskende, lod han dog sine søskendes børn komme på besøg. Sinna, Jannic og Sinbard blev hurtigt gode venner med Lydia og de var tit på besøg hos hinanden.

Det skulle være skæbnens ironi der gjorde, at Keron nu selv har valgt en ægtemand til sin datter og ikke lade hende vælge en selv. Den udvalgte er Augustus von Warrenburg. Søn af Kejserråds-medlem Arracost.

Keron har aftalt med Arracost at hvis Lydia bliver gift med Arracosts umulius af en søn, så vil Arracost fremover udforme nogle handelsregler, der ville komme Keron til stor økonomisk gavn. Men kun hvis Augustus bliver gift med Lydia. Augustus er nemlig så kikset, at ingen pige ville gifte sig med ham. Ej heller for pengenes skyld.

Keron vil ikke have sine søskende med til brylluppet. Slet ikke når han nu er ifærd med netop den samme uretfærdighed, som han selv blev ramt af dengang han selv skulle giftes.

Derimod har han givet Lydia lov til at invitere sin kusine og fætre med, hvilket er meget heldigt, for det er her, at spilpersonerne kommer ind i billedet.

Spilpersonerne

Donaldo Don Corlione. Dværg og juveler. **Alias "Rotten"**

Donaldo er blevet hyret af Lydias bedstefar Pakston Zarrellaton til at eskortere en fin bryllupsgave med gæsterne til brylluppet. Han skal bevogte halskæden med livet, indtil den officelt bliver overrakt til Lydia lige inden brylluppet.

I virkeligheden er Donaldo en sagnomspunden listetyv der går under dæksnavnet "Rotten". Hans mål er at stjæle halskæden, efter den er blevet overrakt til Lydia, men uden at nogle opdager, at det er ham der står bag. "Rotten" har indtil flere gange været tæt på at blive fanget af en dusørjæger under navnet "Høgen", men hvergang er det lykkes for "Rotten" at slippe væk.

Jarcho van de Hoog. Halvelver og vagt. **Alias "Høgen"**

Jarcho er blevet hyret af juvelerfirmaet Dardichter & Sønner, til at eskortere Donaldo og den dyrebare halskæde til familiens Zarrellatons husmandssted. Han har svoret at beskytte halskæden med sit liv.

I virkeligheden har Jarcho kun brugt sit job som livvagt og lejesoldat som et skalkeskjul. Faktisk er Jarcho en dygtig dusørjæger kendt under navnet "Høgen". Hans virkelige mål er at fange den sagnomspundne listetyv "Rotten" som han har jaget i mange år. "Høgen" har planlagt at bruge sin arbejdsgiver som lokkemad til at fange "Rotten". Jarcho har ingen idé om "Rottens" sande identitet.

Sandrilica "Sinna" Haufenbraun Kusine. **Alias "Kærlige Sukkerfugl"**

Sinna er Lydias kusine og er repræsentant for hendes del af familien, da Sinnas egne forældre ikke er inviteret med til brylluppet. Det er hende, der skal overrække halskæden fra Pakston Zarrellaton. *Sinna er derudover i al hemmelighed medlem af en kærlighedssekt og går under dæksnavnet "Kærlige Sukkerfugl" Hendes opgave for sekten er at trække magisk kraft fra det elskende brudepar på selve bryllupsnatten.*

Jannic Haufenbraun Fætter til Lydia **Alias "Harfakus"**

Jannic er Sinnas lillebror og fætter til Lydia. Jannics officielle opgaver er små, men han har lige som sine andre rejsekammerater svoret at beskytte den dyrebare halskæde, som skal overbringes til Lydia som bryllupsgave.

Derimod har Jannics mørke alias "Harfakus" store problemer. I ly af natten plejer Jannic at snige sig ud fra sin faders hus og ud i byens natteliv. Her muntrede han sig med hasardspil af den værste slags. Nu skylder han adelsmandssønnen Rarjohn IV af Austenburg 2.000 Donnerhans. Penge som han ikke har. Penge, som han skal betale med sidste frist på Lydias bryllupsnat. For at skaffe pengene har Jannic planlagt at stjæle Lydias bryllupsgaver og også den dyrbare halskæde, hvis det er muligt.

Sir Sinbard Zarrellaton Fætter og Kejserridder. **Alias "Pirré Populanski"**

Sir Sinbard er Lydias fætter og ridder i den kejserlige garde. Sir Sinbard er den kedelige tørre fætter der har påtaget sig ansvaret for sikkerheden på rejsen til fam. Zarrellatons husmandssted.

I virkeligheden er Sinbard ikke nær så kedelig. Hans mere romantiske side kommer til udtryk igennem sit alter ego Pierre Populanski, en digter og charmør, der har knust damehjerter på stribe. Sinbard er forelsket i Lydia og har planlagt at føre hende bort fra det ulykkelige bryllup, hun er blevet tvunget til af hendes far.

Thorgall Xalfax Elver og livvagt. **alias "Sorte hånd"**

Thorgall er livvagt for Jannic og Sinna, hyret af deres fader til at passe på de unge mennesker under festlighederne.

Hvad Thorgall er blevet betalt af søskende parrets far er kun en femtedel af, hvad han er blevet betalt for at myrde Jannic. Thorgall er en professionel lejermorder under navnet "Sorte Hånd". Han er blevet hyret af Rarjohn IV til at dræbe Jannic, sekundet efter midnat på Lydias bryllupsnat, hvis altså ikke Jannic forinden, har betalt de 2.000 Donnerhans som han skylder Rarjohn IV.

Thorgall fuldfører altid sine opgaver.

Bipersonerne

(se appendix 1)

I "Lydias Bryllup" er der mange bipersoner. Rigtigt mange bipersoner.

Da scenariet er et intrigescenarie med vægten lagt på de mange små og store intriger, der foregår bryllupsgæsterne imellem, er hver biperson omhyggeligt beskrevet. Dette har vi valgt at gøre uden for scenariets egentlige tekst og lade bipersonerne udgøre et appendix for sig selv. Det er op til dig som spilleder, hvor meget du vil bruge hver biperson, og om du helt vil undlade nogle. Vi anbefaler, at du udvælger nogle enkelte, som du selv synes godt om, og lader dem omgås spilpersonerne mere ofte end de andre. Det ville være en umulighed at holde lige meget styr på dem alle.

En god måde at skabe godt rollespil på er at blive længe i rollen som den samme biperson sammen med spilpersonerne. Dette kunne eventuelt være Lydia der holder en hyggestund sammen med sine fætre, sin kusine og deres vagter.

Et problem er når der pludselig er mange forskellige bipersoner omkring spilpersonerne. Her kommer du ud på en opgave. Det kan på det varmeste anbefales at give hver biperson et meget TYDELIGT personlighedstræk. F.eks. en halten til butleren Horos. En lespen til onkel Andriil. En høj, hidsig stemme til sikkerhedschef Zigon. Sukkersød hviskende stemme til Lydia...osv.

Derved giver du spillerne en mulighed for at kende forskel på bipersonerne, uden at du hvergang behøver at fortælle dem, hvem der taler. Samt give dem den gode rollespilsmulighed, det er at genkende den person, der hvisker i mørket, uden at spilpersonen kan se vedkommende. Eller f.eks. høre butlerens haltende skridt bag væggen i husets hemmelige gangsystem.

Derudover kan du gå så vidt at bruge at bruge rekvisitter til nogle af Bi-personerne. F.eks. altid have et kyllingelår i hånden når du spiller rollen som den overfede og altid spisende præst; Kerilk Goderheim. Eller have en stor cigar i munden når du giver den som den højtagtede Fyrst Rarjohn d. III. På beskrivelsen af bipersonerne vil vi komme med forslag til gimmicks der kan bruges.

Gode råd og vejledning

Læs det flere gange:

Et godt råd med scenariet, som vi kan anbefale, er, at du har læst det så godt igennem, at du ikke behøver at have selve teksten foran dig, når du spiller det. Brug kun stikord. Sid aldrig og læs i det under selve spillet.

Selve handlingen i scenariet kan du godt nøjes med at læse én gang, hvis du ellers føler at have styr på det.

Spilpersonernes og bipersonernes baggrund og stats bør du nok læse to gange eller mere.

Apendix 2

Vi har lavet et oversigt med bryllupsgæsternes navne og titler, samt også for nogles vedkommende deres hemmeligheder. Den vil være et must at have liggende allerforrest fremme foran dig selv. Med mindre du selvfølgelig har memoriseret den udenad.

Regler:

Prøv at tage reglerne så vidt afslappet som muligt. Er der tvivlsspørgsmål om regler, så har **DU** det sidste ord.

De formularer, som spillerne kan, står nævnt på deres personark, samt afkrydsningfelter til de formularer som spillerne vælger at indlæse.

Vi har med vilje ikke valgt formularer til bipersonerne da vi synes at du som spilleder skal lade Bi-personerne bruge de formularer, som du synes passer bedst ind i spillets balance.

Players Handbook:

Det vil nok være en god idé at have denne bog med, når du skal spille scenariet. Lad den være til fri benyttelse for spillerne. Især vil dem, der kan kaste formularer, nok gerne læse beskrivelserne af deres formularer.

Bipersoners død:

Lad være med slavisk at følge bipersonernes HP. 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. Omvendt selvfølgelig med spillerne.

Spillernes død:

Dette må helst ikke ske i den første halvdel 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. Er Goderheim ikke i nærheden, er det ikke usandsynligt at en gammel krumbøjet mand med stok og en hvid kåbe pludseligt dukker på og tager sig at den uheldige person. De folk, som har spillet "Environ" og "Lysets Efterår", vil vide at dette i virkeligheden er avatarformen af guden Jelvvartar. Godhedens og retfærdighedens gud.

I sidste halvdel af scenariet er der stor mulighed for at mindst én af spilpersonerne kommer galt af sted. Enten med de andre spilpersoner eller én af de skumle bipersoner. Du skal dog som spilleder sørge for, at det ikke sker før til allersidst.

Undtagelser af formularer og evner:

Er der en formular eller en evne som vil gøre livet for surt for spillerne eller bipersonerne så undlad den. Beslut simpelthen, at den ikke gælder i dit univers, i din udgave af Environ. Det gør ikke noget, at reglerne bliver bøjet lidt, hvis det er til fordel for bedre rollespil eller en sej heltegerning.

Forberedelser til scenariet

Det vigtigste af alt er selvfølgelig, at du har læst selve scenariet godt igennem.

På selve connen vil vi forslå dig, at du finder dit spillokale i god tid.

Før spillerne kommer, indretter du lokalet, som du vil have det.

Halskæden: Det sejeste kunne jo klart være, hvis du havde en halskæde med, som du kunne give til dværgen, som han så kunne sidde og beskytte hele tiden.

Saftevand+glas:

Scenariets spilpersoner er til en fest, og hvad får man så der. Masser af drikke. Hvilken bedre måde ville der ikke være at inddrage det i spillet, end ved at give hver af spillerne et glas (plastikgrus) og byde dem en velkomstdrink på vegne af Hr. Keron og Lydia.

Vi vil undersøge mulighederne for, inden scenariet bliver spillet på Fastaval, at købe noget billigt hvidvin, eller andet som kan bydes spillerne. Dette kommer dog nok an på hvor mange hold der skal spille scenariet. Ellers er det noget, der bliver klarlagt på Dag 0 eller til spilleder briefing.

Musik:

Følgende stemningsmusik kan anbefales: Soundtrackene til: The Rock, Dragonheart, Frankenstein, X-files, og Vangelis 1492.

Det ultimative er dog Twin Peaks. Dette er et MUST når det bliver nat i spillet og mystikken breder sig.

Kort:

Midt på bordet skal du lægge det store kort over huset. Derved kan alle hele tiden finde ud af, hvor de befinder sig. Hvis spillerne ønsker det, kan du også give dem kortet over Environ. Sørg for at have læst godt på Appendix 3 og 4 om spilverden og huset.

Skærm:

Det er ikke en nødvendighed at bruge GM skærm til scenariet. Det er helt op til dig.

Er du typen, der bruger GM skærm, kan du bruge din skærm som støtte for din biperson-oversigt og dine egne kort.

Indledning

Spilpersonerne er i byen Rostenburg i landet Trentiel. Her bor den meget gamle og excentriske købmand. Pakston Zarrellaton. Lydias farfar. Pakston og hans to ældste børn er ikke blevet inviteret med til Lydias bryllup, da Pakston ikke har et særlig godt forhold til sin yngste søn Keron, Lydias far.

Pakston har sammen med sine to ældste børn besluttet at give Lydia en meget dyr bryllupsgave. En fin halskæde, som de vil bruge til at gøre sig gode venner med Keron igen. Halskæden bliver bestilt hos et juvelerfirma, ingen udgifter sparret.

Pakston betaler også firmaet for at sende en repræsentant fra firmaet med halskæden. **Donald** bliver den udvalgte. Juvelerfirmaet hyrer derudover også en lejesoldat ved navn **Jarcho** til at beskytte dværgen.

Da halskæden er færdig, indkalder Pakston sit ældste barnebarn **Sandrilica**. Hun skal stå for den officielle overrækkelse af halskæden til Lydia. Sandrilicas fætter, **Sir Sinbard**, skal sørge for sikkerheden på rejsen til Keron's husmandssted, da han jo er en af Kejserens riddere. Sammen med dem rejser også Sandrilicas lillebror **Jannic** og en livvagt ved navn **Thorgall**, som Jannic's far har hyret. Det er disse seks personer der er samlet hos Pakston Zarrellaton, da scenariet tager sin start.

Pakston Zarrellaton holder en lille afskedstale for den rejsende gruppe, beder dem om at passe godt på og sender gruppen af sted.

Den lange rejse skal forgå i en fin firespands lukket karret. Kusken sætter sig bag tøjlerne og af sted går det ud af byen.

Rejsen

Den første del af rejsen forgår roligt og begivenhedsløst. Efter nogle dages tør rejse nærmer rejsegruppen sig målet. Sidste strækning går over den envirønske savanne, et tørt og varmt sted.

Savannen er øde. Så langt øjet rækker er der ikke et træ eller en busk. Vejen er et ekstremt støvet spor. Når kareten rumler

af sted, sender den en støvsky mod himlen, der kan set i miles omkreds.

Spilpersonerne sidder og sveder. Sveder meget. Vognen bumper, og gør det i det hele taget meget ubehageligt for spilpersonerne.

(Scenen fra foromtalen)

Pludselig går det galt. Kareten tipper voldsomt over, og truer med at vælte helt om på siden. Personerne i kareten falder omkring som terninger i et raflebæger.

Da kareten omsider er stoppet og støvet har lagt sig, kan spillerne erfare, at et af vognhjulene er gået i stykker. Knækket midt over. Nærmest som om der var savet i det.

Sjovt nok sker uheldet på det eneste sted på savannen hvor der er en lille lund af træer.

Spilpersonerne skal nu samarbejde om at sætte et nyt hjul på kareten. Uden hjælp fra kusken da han er faldet ned under uheldet og har brækket skulderen.

Mens spilpersonerne er godt igang, dukker der en savanneløve op mellem træerne i lunden og kaster sig frådende over de stakkels svedende folk.

Efter dyret er blevet nedslagtet kan en vaks person se, at den har et mystisk brændmærke i nakken. Et pentagram. *(Dette er fordi løven er magisk kontrolleret af troldmanden med den opgave at overfalde de folk, der udgør en potentiel trussel mod troldmanden)*

Ude over savannen i det fjerne kan spilpersonerne se, hvis de vel at mærke anstrenger sig, en større flok savanneløver der er ved at fortære et ubestemmeligt bytte. Over dem svæver en folk gribbe, på den varme opdrift. Forhåbentligt regner spillerne selv ud, at de skal se at skynde sig at skifte hjulet og finde en iblandt dem selv til at køre kareten. Ellers begynder savannens andre løver at fatte interesse for dem.

Ankomst

Plantagen:

Sidst på eftermiddagen nærmer rejsegruppen sig Zarrellatons oase på savannen. Et kærkomment syn, for de stakkels folk der har været igennem en hel dags helvede og pinsler i varmen og støvet. Alle har et tykt lag mudret støv, som er klistret på deres svedige hud.

Kareten kører op af den lange allé. Ind igennem hovedporten, forbi det store hegn omkring ejendommen. Ind i indkørslen, hvor de løstgående hunde, rottweilere, kigger søvnigt op på kareten. Rundt om springvandet og gør holdt foran hoveddøren.

Husets staldknægt aflæsser bagagen og tager sig af hestene. Der bliver sørget for den sårede kusk.

Keron Zarrellaton:

- Hr. Keron, Sikkerhedschef Zigon og butler Horos tager imod gæsterne.

De bliver ført til deres værelser, hvor et bad er gjort klar til hver af dem.

- Herefter mødes de igen i ventesalen, hvor den yndige Lydia og hendes tjenestepige Sisina kommer ned og inviterer gæsterne på en lille drik.

- Moster Diola og Onkel Kandrill og deres to 15 årige døtre ankommer.

- Hr. Keron og vagtchef Zigon beder Don Corleone, Jarcho og Sinbard om at følge med ind på Hr. Kerons kontor. Her kan dværgen lægge halskæden i et pengeskab, så den kan være i sikkerhed natten over. Pengeskabet er bygget ind i væggen, over pejsen, skjult bag et maleri og beskyttet af tre forskellige fælder.

Samtidig beder Hr. Keron de tre om at være særlig opmærksom på Hr. Sinon Toxbjerg, da han er en gammel fjende af familien og Hr. Keron frygter at han vil forsøge på noget i løbet af brylluppet.

- Hr. Keron fortæller, hvor vigtigt det er, at dette bryllup finder sted og om den egentlige baggrund for giftemålet.

Ankomsten (under overfladen)

- Lydia betror sig i et stille øjeblik, evt. på hendes værelse, til kusine Sinna, at hun slet ikke elsker Augustus, og at hun er blevet tvunget til at blive gift af hendes far, Hr. Keron. I virkeligheden elsker hun en anden. Nemlig Baldar, husets nar, og hun planlægger at stikke af med ham lige inden brylluppet.

- Onkel Kandrill taler nedsættende om fætter Sinbard til Jannic, og viser i øverigt tildens til stordrikkeri.

- Brennan viser sig at være en irriterende mogle. Han har en (ugiftig) fugleedderkop som kæledyr. Denne slipper han i øvrigt løs på hans kusine Yvonne, som hyler og skriger op. Brennan bliver skældt ud af sin far, og sendt op på hans værelse. *Her bliver han dog ikke længe, da hans ven Mido besøger ham, og sammen går de gennem husets hemmelige gange ned til Hr. Kerons kontor og lurer.*

- Mens Donnen, Jarcho og Sinbard er på Hr. Kerons kontor føler de sig dårligt tilpas. Som om de bliver overvåget. Det er ikke helt forkert da Brennan og Mido står bag det hemmelige panel og lurer.

- En mand springer pludselig ind foran Jannic med en ladet armbrøst og skyder, inden nogen kan nå at reagere. Det viser sig dog at være en våbenattrap af pap, og pilen folder sig ud som en buket blomster i stedet for at blive skudt af. Den gale mand er Baldar, husets gøgler og husnar.

Indkvartering:

-Spillerne føler sig overvåget.

Når spillerne er alene på deres værelser føler de et ubehag. Som om de ikke har lyst til at gøre ting, som de ellers trygt kunne gøre når de er alene.

De andre gæster:

Aracost & Mirella von Warrenburg

- Diplomaten og hans hustru.

Med fin stil ankommer disse lige inden solnedgang. En fantastisk flot sekspands karet belagt med guld og Kejserrådets bannere blaffrende fra taget. To fint udseende tjenere står på en kant bag på vognen på blæser i trompeter, da vognen triller ind i indkørslen.

Augustus von Warrenburg

- Gommen. Gør sig straks bemærket ved at falde ud af kareten og lande med hovedet i støvet.

Moster Diola & Onkel Kandrill

- Nasserøve af 1. grad . Det bliver hurtigt gjort klart, at disse medlemmer af familien er mindre velhavende og blot er ude på at udnytte værternes gæstfrihed så meget som muligt.

Iris & Yvonne

- Miss' fifteen year old pets. To små søde piger på vej til modenhed, men med et godt udseende, der nok skal vække de mandlige gæsters interesse.

Quinin Sensaligos Ensalivalis

- Qualiçara elveren af adeligt blod. En handelsfyrste fra vest. Gør sin ankomst i en meget delikat og fin karet af elveroprindelse. Trukket af to heste. Yderst spinkel men hurtig.

Sinon Toxbjerg & frue

-Kerons gamle rival. Dukker op lige efter Quinin. Omtaler Quinins hastige forbigåelse af ham i savannen.

Fyrst Rarjohn d. III af Austenburg og frue

Ankommer ligeledes Arracost med prompt og pragt. Fyrstens navn bliver højt anråbt af hans adjunkter. Alene navnet kan nok få Jannic til at skælve. Men han kan være ganske rolig. Det er Rarjohn jr. han skylder penge, ikke den rare gamle excentriske fyrste. Fyrstinde Rarjohn af Austenburg kan måske nok gøre Sinbard bleg da hun er en af Populanski's utallige erobringer.

Banketten

- Ædegilde og højt humør

Efter at alle gæsterne er ankommet, og du som spilleleder har ladet spillerne snakke med de af gæsterne, som du har valgt at gå i dybden med, kan butler Horos ringe ind til banketten.

Foretten.

En let æg-anretning, samt en let vin.

-Kerons tale.

Under foretten holder Keron sin velkomsttale. Han hilser alle gæsterne og forsikrer sin gamle rival Sinon, at der i denne højtidelige andledning selvfølgelig ikke er noget ondt blod imellem dem længere. Han lykønsker sin datter og også Arracost for den prægtige svigerdatter han nu får og gør opmærksom på, hvor meget han glæder sig til at have et profitabelt samarbejde med Arracost fremover. Han slutter af med at bringe en skål på brudeparrets vegne. (*En mulighed for at du som spilleleder kan skåle med dine spillere*)

Hovedretten

Eksotisk fugl, med frugtfyld.

(Hvad ellers havde du forventet Donald!)

-Aracosts tale.

Kejserrådsmedlemmet lægger ikke skjul på, at havde det ikke været for muligheden for at få en så smuk kvinde som sin søns hustru, havde han ikke været her denne aften. Han gør Keron opmærksom på, hvor heldig han er ved at have så yndig en datter og lykønsker brudeparret, især sin egen søn. Ønsker Lydia held og lykke i hendes kommende liv med sønnen. Slutter med at bringe en skål for brudeparret. (*Spillederen må svinge glasset igen.*)

Desserten

Budding a lá Karen madmor.

-Fyrst Rarjohn d. III's tale.

Fyrsten holder en noget forvirret og intet-sigende tale og undskylder for, at hans søn ikke kunne komme til brylluppet, da han vist havde en vigtig pengesag at tage sig af. Ønsker brudeparret al lykke til fremover og skåler på deres vegne.

Spillernes taler: Sinna?, Sinbard?.

Under banketten er der en mulighed for spillerne at få indblik i de små intriger, der kører under overfladen. Her kan spilpersonerne få snakket med deres respektive sidemand/-dame og høre løst og fast om forskellige rygter.

Dette er en svær scene for dig som spilleleder, da du her skal være flere steder på én gang og være med i flere samtaler på samme tid. Hvis det bliver for svært eller for uoverskueligt, må du tage en spiller af gangen og finde ud af, hvem han/hun vil snakke med.

Banketten (under overfladen)

- Rarjohn d. III brokker sig højlydt om hans hustrus affære med med en mystisk kappeklædt fyr ved navn Pirre Populanski. Fortæller om Populanski til Sinna

- Kerilk Goderheim sidder og smasker, slubrer, og holder dårlig bordskik. Spilder ned af sig selv.

- Fru Sinon Morina Toxbjerg brokker sig til Jannic om Kerilks opførelse. Fortæller hvor meget hendes mand hader Kerilk.

- Hr. Sinon Toxbjerg forgifter Kerilks mad, hvorefter han giver Raptus ordre om at placere giftflasken i Aracost's værelse. Samt at stjæle nogle af Iris og Yvones smykker og placere dem i Augustus værelse.

- Fyrstinde Rarjohn flirter med Sinbard.

- Brennan tager på Iris under bordet (Jannic lægger nok mærke til det?), hvorefter Brennan bliver ondskabsfuld og begynder at svine Jannic til og lave numre med ham. F.eks. klappe ham på ryggen når han er ved at drikke af sit glas.

- Moster Diola sidder og rødmer hvergang hun kigger på Rarjohn. Hun har en hemmelig affære med ham. Onkel Kandrill lægger mærke til dette. Han lægger planer om at klæde sig ud som Pierre Populanski og overfalde Rarjohn d. III.

Tidlig aften

- Hygge og en lille én til ganen.

Gæsterne fortrækker til biblioteket og musikrummet. Her sidder Kejserrådsmedlem Aracost i al fordragelighed og fortæller historier fra staden. Om skandaler fra det Envirøniske hof.

Eksempler:

- *Ham, købmanden, der kom til at nyse, da han skulle kysse Kejserindens hånd.*

- *Den Kejserridder, der snublede ned af hovedtrappen til Kejserpaladset og væltede en hel eskadron riddere som dominobrikker under en militær parrade. Det tog tre timer at få alle de rustningsklædte ridder op at stå igen.*

- *Hofdamen, der røg svampe og blev afsløret spankulerende nogen rundt iført Kejserindens smykker.*

- *General Boromirs gulddrage der blev forkølet og fik byens luftalarm til at gå af, da den nyste midt om natten.*

Viggo Misgod trækker afsted med Lydia og Augustus, og det unge par stiller op til portrætmalning i balsalen.

Onkel Kandrill afslører sig selv som en mindre dranker med svaghed for terningspil. En svaghed som han nok lader Jannic for øre.

Kerilk bliver mere og mere syg. Har ondt i maven. Kaster op, og falder til sidst bevisløs om. Med mindre Sinna eller troldmanden gør noget med deres magiske kræfter, vil hans tilstand forværres, og han vil gå i koma.

Pludselig lyder der et skrig uden for huset. Hundene gør, og går til angreb på nogen udenfor. Det viser sig at være Sinons højre hånd, der er blevet bidt ihjel af de glubske vagthunde. Tilsyneladende fordi han har forsøgt indbrud i Kerons kontor.

(En vaks person vil dog kunne se at Raptus ikke har et redskab på sig, der er i stand til at lave de brækmærker der er i vindueskarmen, og at han har en stor bule i nakken som hundene i hvert fald ikke har givet ham)

Tidlig aften (under overfladen)

- Funkler, Aracost's højre hånd opdager, at Raptus roder rundt på Arracost's værelse. Han slår Raptus ned. Slæber ham ud på gesimsen ud for 1. sal. Bærer ham hen til Kerons kontor. Laver nogle brækmærker på vindueskarmen, for at få det til at se ud som et indbrud og smider derefter Raptus ned fra gesimsen. Dernæst venter han til husets vagthunde er godt i gang med at sønderrive den netop brat opvågnede Raptus. Herefter går han tilbage til Aracosts værelse, tager den tomme giftflaske som Raptus havde med og lægger den ind på Jarcho's værelse.

(Funklers næse siger han at der er noget mystisk ved Jarcho, så han benytter giftflasken som et held i uheld til at hænge Jarcho op på, hvad det nu end var, at Aracost skulle hænges op på.)

Hvad Funkler ikke ved, er at Raptus allerede havde været på Augustus' værelse og lægge de stjalne smykker i hans kuffert.

Natten

Natten er mørk, men varm. Omkring midnat går folkene i huset til ro. Forudsat altså, at der er roligt i huset. Her kunne det måske være at nogle spillerne har lyst til at fortage sig noget i ly af mørket. Måske kommer Pierré Populanski i aktion. Måske vil Jannic forsøge at stjæle husets værdigenstande.

Natten er et tidspunkt, hvor både du og spillerne har frie hænder og et godt tidspunkt for spænding, men hvis du som spilleder har brugt for meget tid op til nu, så skøjt hurtigt gennem nattens begivenheder.

Natten (under overfladen)

- I løbet af natten bliver Rarjohn d. III overfaldet af den kappeklædte Populanski. Det er dog ikke fætter Sinbard, der er bag kappen, men derimod Onkel Kandrill. Han ved at hans kone Diola har en affære med Rarjohn og hævner sig på denne måde. Fyrsten bliver godt og grundigt gennembanket. Dernæst lægger Kandrill

kappen på Sinons værelse for at få det til at se ud, som om han er Populanski.

- Brennan, Lydias irriterende lillebror, aflægger et besøg hos Iris og Yvonne hvor han tvinger dem til diverse gustne ting.

- Augustus, gommen, besøger Aleora, hans tjenestepige, for at muntre sig med hende.

- Lydia og Baldar tilbringer natten sammen.

Bryllupsdagen

Bryllupsdagen er mere eller mindre præget af, hvad spilpersonerne har fortaget sig i løbet af natten. Alt efter nattens begivenheder er huset i fuld gang med forberedelserne til brylluppet. Det er nu op til dig som spilleder at koordinere bipersonernes handlinger, efter hvordan de hver især er kommet igennem natten.

- Rarjohn og sikkerhedschef Zigon vil forlange alle værelser gennemsøgt for at finde ud af, hvem der eventuelt har en sort kappe og halvmaske. Altså hvem der er Pierré Populanski. Denne gennemsøgning af værelserne vil nok være et problem for en del af spillerne. Især når der bliver fundet en tom giftflaske på Jarcho's værelse. Det kan være, at Sinbard bliver en smule nervøs, når han hører, at man har fundet ud af Populanskis sande identitet. Overrasket bliver han nok, når han opdager, at det er Sinon Toxbjerg, der bliver afsløret som den kappeklædte elsker.

Nattens intriger kan køre videre, så længe du som spilleder har lyst.

- Er Kerilk Goderheim ikke blevet helbredt fra hans forgiftning aften inden, vil mange nok blive overrasket, når han bliver fundet i køkkenet ifærd med at spise et overdådigt morgenmåltid.

- Balsalen er blevet fint oppyntet. Det er her, at vielsen skal finde sted ved solnedgang. I mellemtiden kan gæsterne gøre sig klar til brylluppet.

- Det er tid for Donnen at overbringe Lydia halskæden, så hun kan prøve den.

Bryllupsdagen (under overfladen)

- Balder er i fuld gang med at forbrede sin flugt med Lydia, men bliver slået ned af Rrarmargos og langt i hans seng. Under sin skøre narrehat har Balder en bule på størrelse med en appelsin.

- Jannic vil nok fortsat forsøge at skaffe sig kontanter nok, inden tidsfristen udløber. Imellemtiden bliver han dog opsøgt af Miganon, den gamle Rarjohns tjener, som egentlig arbejder for den unge Rarjohn. Han gør kraftigt og voldeligt opmærksom på, at Jannic skylder mange, mange penge, og at det ikke er noget personligt, men hvis ikke Jannic betaler inden midnat, så er han desværre nødt til at betale med sit liv istedet.

- Rrarmargos aftaler med sin lærling Mido, at han skal blive i troldmandstårnet. Hvis nogen sidenhen spørger, skal Mido sige, at han var sammen med troldmanden hele tiden. Derefter tager Rrarmargos en usynlighedsring på, og begiver ud på husets gesims og venter uden for Lydias vindue. Han har kendskab til Lydias plan om at stikke af med Balder og ved, at hun vil kravle ud af vinduet.

- Mido keder sig i troldmandstårnet og lister over i huset for at besøge Brennan. De to unger går gennem husets hemmelige gange hen til Lydias værelse og belurer hende, mens hun tager tøj på.

Lydia prøver halskæden

- Lydia er glad og er ved at gøre sig klar til brylluppet. Sammen med Balder har hun aftalt, at han venter ude på gesimsen ved hendes vindue. Når hun har fået halskæden på, vil hun under påskud af at skulle rette på tøjet gå om bag hendes omklædningskærm. Herefter vil hun kravle ud af vinduet og flygte sammen med Balder. Hun bruger Sisina til at dække over de første par minutter af

hendes flugt. Lydia kravler ud af vinduet, men inden hun når at undre sig over Balders manglende tilstedeværelse, griber den usynlige troldmand fast i hende. Han gør også hende usynlig og flyver over til sit troldmandstårn med hende.

Lydia forsvinder!

Et kort skrig fra Lydia på gesimsen er det eneste, der fortæller, at der er noget galt. Hvis nogle af spillpersonerne forsøger at komme hen til vinduet forsøger Sisina at spærre dem vejen. Hun ved stadig ikke, at det ikke er Balder, der er uden for vinduet, og hun vil forsøge at give Lydia tid til at komme væk.

Det bør dog hurtigt gå op for alle bryllupsgæsterne, at Lydia er væk. Da der ikke er nogen, der har forladt ejendommen gennem porten, kan det antages, at Lydia stadig er på grunden. Muligvis holdt fanget af en galning, der vil forsøge at forhindre brylluppet.

Samling.

Alle er under mistanke, ingen forlader stedet.

Keron er rasende. Arracost forlanger at få sin søn gift straks, ellers frafalder alle handelsaftaler. Augustus er ligeglad. Sikkerhedschef Zigon er komplet hidsig og beskylder alle og enhver for at holde Lydia fanget. Alle er under mistanke, og Zigon forbyder folk at forlade huset, indtil Lydia er fundet. Sisina tager det stille og roligt, indtil det bliver opdage,t at Balder ligger bevidstløs på sit værelse med en stor bule i hovedet.

Dværgen og Jarcho har en seriøst problem, da de begge har ansvaret for halskæden. Sindbard vil meget gerne redde sin elskede Lydia, og Jannic har desperat brug for at stjæle halskæden, så han kan betale Rarjohn d. IV. Sinnas planlagte ritual ser ud til at gå i vasken, hvis ikke Lydia bliver gift. Thorgall er nødt til at holde øje med Jannic, især nu da midnatstimen nærmer sig med hastige skridt.

Eftersøgningen

Alle spilpersonerne har et kraftigt personligt motiv til at finde Lydia igen, og de får af Keron og Sikkerhedschef Zigon frie hænder til at påbegynde en eftersøgning.

Keron udlover en duør på 1.000 Donnerhans, til den der finder Lydia. Den hidsige Zigon udlover en dødsdom til den der har bortført Lydia.

I mellemtiden er solen gået ned og mørket faldet på. Der er nu tre timer til midnat.

Planen?:

Hvad gør spillerne?. Det er på forhånd ikke nemt at vide, hvad spillerne nu vil gøre. Deres handlinger påvirkes nok også af nattens begivenheder og disses udfald.

Det er nu, at du som spilleleder kommer på en opgave. Du skal holde styr på alle bipersonernes handlinger og motiver, og hvordan de hver især reagerer over for spilpersonerne.

Alle er skyldige

I hvert fald i et eller andet.

Der er kun ganske få, der har rent mel i posen. Næsten alle har et eller andet suspækt kørende. Sinons forgiftningsforsøg. Arracost og hans skumle håndlanger. Men de værste er dog Horos og Viggo Misgod.

Horos er meget påvirket af Lydias forsvinden. Han sveder hele tiden meget, og har skylden malet over hele ansigtet. Hvis nogen undersøger hans værelse, vil de finde noget af Lydias tøj i hans skab. Rigtig slemt bliver det dog først hvis det hemmelige tempel i klæderen bliver fundet. Hvis det sker, er alle gæsterne parat til at lynche Horos. Der er bare et problem. Hvor er Lydia?.

Kunstmaleren Viggo Misgods værelse er fyldt med billeder af Lydia. Dette er dog ikke så mærkeligt. Det mærkelige kommer af, at nogle af dem er nøgenportrætter, samt en masse halvdårlige skitser. (*Viggo har hver nat stået ude på savannen ud for Lydias vindue og luret, når hun skiftede tøj bag skærmen. Han har på den lange afstand forsøgt at male indtil flere nøgenportrætter af hende. Undersøges jorden ud for Lydias vindue, ude på savannen, findes tre små huller i jorden, hvor staffeliet har stået, noget sammentrampet græs og nogle malerpletter.*)

Udover nøgenportrætterne har Viggo også nogle bøger liggende, der beskriver hvordan man kan fange en persons sjæl i et billede, og derved kontrollere personen. Det var Viggos store ønskedrøm at gøre dette med Lydia, men han nåede det aldrig, da Lydia desværre blev bortført.

Spor:

Det er kun få spor, troldmanden har efterladt. Dog er der en del ting der kunne pege i hans retning.

Alibi:

Hans alibi halter. Mido skulle kunne bevidne, at han var sammen med troldmanden i tårnet. Problemet opstår når Brennan påstår, at han var sammen med Mido på tidspunktet da Lydia forsvandt.

Intern viden:

Et andet moment er, at troldmanden eller Mido taler over sig. De ved begge, at Lydia havde halskæden på, da hun bortført. Selv om ingen andre officielt har fået det at vide. Med mindre selvfølgelig, at donnen har fortalt det. Mido ved det fordi han så Lydia kravle ud af vinduet med halskæden på. Troldmanden ved det, fordi det jo er ham, der har bortført Lydia.

Sløseri:

Troldmanden har ikke lagt mærke til, at Lydia har tabt skoene. Den ene ligger under hendes vindue. Den anden halvejs over mod troldmandstårnet. Dette spor bør nok kun gives til spillerne, hvis de er langt bagud og ikke har andre spor.

Magi:

Lydias forsvinden var meget mystisk, det ene øjeblik er hun der, det næste er hun sporløst forsvundet. Dette kunne tyde på brug af magi. Hertil skal det dog siges at Lydia selv var magiker og i lære hos hustroldmanden.

De hemmelige gange:

I kælderens er der forbindelse til troldmandens hemmelige laboratorium. Gennem denne hemmelige gang kan spilpersonerne eventuelt bryde ind hos troldmanden. Dette bør helst times på en sådan måde, at det sker netop når troldmanden er igang med ofringen af Lydia. Fra timen op til midnat vil Lydia hænge på væggen i stålnettet. Altimens troldmanden er igang med at forberede ritualen.

Det endelige opgør

Der findes uendeligt mange måder dette scenarie kan slutte på. Alt efter hvor meget spillerne har fundet ud af. Der er en mulighed for, at spilpersonerne allerede har befriet Lydia inden midnat og nakket skurken. Alt efter hvordan spilpersonerne har opført sig scenariet igennem, vil de få mere eller mindre opbakning af bipersonerne.

Det ultimative opgør kunne selvfølgelig være, hvis spilpersonerne kommer stormende ind hos troldmanden, lige imens han er igang med hans okkulte ceremonier. Lydia hænger på væggen. Mido er spændt fast på en briks. Der står små stråler af blå energi i en trekant imellem dem. Troldmanden står med en kniv i hånden, klar til at stikke den i Lydia. En opsætning, som ville give en god mulighed for en dramatisk klimax kamp i troldmandens skumle laboratorium. Med store skader til følge. Giv troldmanden en lille mulighed for at stikke af.

Befrielse af Lydia

Nå spillerne har reddet Lydia, så er det op til dem, hvem der er mest snu om, hvem der snupper halskæden, og hvem der snupper Lydia.

Når Jannic at få betalt hans gæld inden midnat? Eller bliver han nakket af hans egen livvagt? Dræber Maganon Jannic hvis ikke Thorgall gør?

Stikker Sinbard af sammen med Lydia?, eller bliver han afsløret som Pierre Populanski.

Får Sinna nogensinde fuldført sit ritual, og finder hun ud af, hvem Populanski virkelig er? Får "Rotten" fat i halskæden, eller får "Høgen" fat i "Rotten" inden da. Eller ender Jarcho med at blive snydt igen?. Er Jarcho egentligt klar over, at Rramargos i virkeligheden er den renegade, der er en kæmpe dusør på. Finder Jarcho ud af, at der også er dusør på Jannic og Thorgall.

Hvad med Arracost? Bliver han afsløret som den mafiaboss, han i virkeligheden er? Funklers gerninger er ellers et godt bevis.

Ender det hele lykkeligt, eller bliver det årets største skandale???

At dette er op til dig. Spillelederen og ikke mindst dine spillere.

God fornøjelse !

Historien forsætter?

Det var så scenariet Lydias bryllup. Vi håber, at det var tiden værd at læse og spille. Envirôn er en kampagne verden som vi har brugt og udviklet, i snart 5 år gennem vores rollespil. Den del vi har valgt at vise her i scenariet er kun en lille del af verdenen. Vi håber at kunne vise mere til verdenen i fremtidige scenarier.

Er der nogle spørgsmål til scenariet eller andet, vil vi med glæde besvare disse spørgsmål.

Med ønske om godt spil og god fornøjelse:

Daniel Benjamin B. Clausen
Bagsværd Hovedgade 116 a 8F
2880 Bagsværd
44 44 37 45

Jesper Stein Sandal
Danmarks Internationale Kollegium
Vognporten 14, vær 714
2620 Albertslund
43 62 37 37 - 1714

Peter Cornelius Møller
Bagsværdvej 245
2880 Bagsværd
44 44 04 57 / 44 44 42 54

Credits

Skrevet af:

Daniel Benjamin B. Clausen &
Jesper Stein Sandal &
Peter Cornelius Møller

Illustreret af:

Selina Kyle

Redigeret & Rettet af:

Daniel Benjamin B. Clausen &
Jesper Stein Sandal &
Peter Cornelius Møller

Spiltestet af:

Sally Khallash, Maya Müller, Magnus Bendtsen, Christian Godske, Kim Møller, Peter Møller, Henrik Glarø, Bryan Kiilerich, Nicolai Hjorth, Erling Otto, Rasmus Lind, Kasper Nørreholm, Signe Winther, Morten Jespersen, "Rylle", Mikkel H. Grøn, Kim Gonpo Lakha, Christian Fich.

Handouts & appendiks:

Handout 1: Lydias familie oversigt.

Handout 2: Gæstelisten

Handout 3: Bordplan

Kort 1: A3 kort over Envirôn.

Kort 2: A4 kort over husmandsstedet.

Kort 3: A4 kort over 1. sal.

Kort 4: A4 kort over kælderen.

Kort 5: A4 GM-kort over huset.

Kort 6: A4 GM-kort over 1. sal +kælder.

Appendiks 1: Persongalleri.

Appendiks 2: Bi-person liste.

Appendiks 3: Huset.

Appendiks 4: Spilverdenen Envirôn.

Appendiks 5: Illustrationer

Persongalleriet i Lydias Bryllup

af

Lydia Belina Zarrellaton

(Human, Thief level 6, Chaotic Good)

Officielt: Bruden, datter af Keron og Oda. Kusine til tre af spilpersonerne Skal giftes med Augustus. 21 år.

Uofficielt: Elsker ham ikke, men har planlagt at stikke af lige inden sit bryllup, med Balder, husets gøgler, som hun har en affære med. Har tidligere haft en hed affære med fætter Sinbard og hun er stadig lidt vild med ham.

Hvad ved Lydia: Lydia ved, at Brennan belurer hende. Hun ved, at hendes såkaldte kommende mand Augustus slet ikke elsker hende, men har en affære med sin tjenestepige Alleora. Hun ved, at hendes bryllup kun er hendes fars måde at bestikke Kejserrådsmedlem Arracost til en vigtig handelsaftale.

Omkring Lydia:

1) Rramargos, husets onde troldmand har planer om rituelt at ofre Lydia natten inden brylluppet. For at genvinde sin ungdoms kræfter, og indtage sin lærlings krop.

2) Butleren Horos belurer Lydia skjult i husets hemmelige gange. Han har et tempel i husets hemmelige kælder indviet til Lydia, som han er vildt besat af.

3) Brennan, Lydia lillebror, lader også Lydia blive beluret af Mido, troldmandslærlingen. Mod en betaling naturligvis.

Rollespilstips:

En blød og fin spinkel stemme. En smule kynisk. Sagte stemmeføring.

Brennan Zarrellaton

(Human, Fighter level 3, Neutral Good)

Officielt: Lydias lillebror og en lille irriterende nysgerrig lort. Han er 15 år, og en rigtig ballade mager hvilket nok hurtigt skal gøre ham upopulær blandt bryllups-gæsterne. Han har en tam (og ugiftig) fagledderkop ved navn Alfred, der altid dukker på de mærkeligste steder. Han er gode venner med Mido og Kimber.

Uofficielt: Sniger sig rundt i husets hemmelige gange og belurer folk, også hans søster! Han har en klemme på sine kusiner Iris & Yvonne. Han ved, at de har haft sex med staldknægten Kimber og to

staldfolkene sidste gang, de var på besøg. Han bruger denne klemme på dem til at tvinge dem til at have sex med ham.

Hvad ved Brennan: Han kender til Lydia og Balders affære, han kender til Iris & Yvones hemmelighed, han kender til Horos hemmelige tempel og hjælper Horos med at skaffe ting fra Lydias værelse til Horos.

Omkring Brennan:

Der er ingen særlige plots kørende imod Brennan, udover at alle gerne så ham så langt væk som muligt. Derfor er det ikke utænkeligt, at han nok kommer til skade i løbet af aftenen.

Rollespilstips:

En irriterende skinger drillende stemme. Store armbevægelser. Provokerer folk. Fagledderkoppen.

Sisina Bisbo

(Normalt Menneske)

Officielt: Lydias tjenestepige og gode veninde.

Uofficielt: Sisina er selv meget lun på Augustus. Hun er misundelig på hans elskerinde Alleora.

Hvad ved Sisina: Hun ved, at Lydia og Balder har en affære. Hun har hørt, at de planlægger at stikke af sammen på bryllupsnatten.

Rollespilstips: Meget snakkende. Ikke alt for klog,

Line & Lene Vighenholm

(Normalt Menneske)

Simple køkkenpiger.

Kender til rygter om Lydia og Balder. Kender til rygter om Augustus og Alleora.

Vil i løbet af aften måske blive vidne til nogle af husets intriger. Men ikke til Rramargos planer.

Boris Bænker

(Human, Ranger level 4, Neutral Good)

Familiens kok, et stort brutalt brød, der ikke bryder sig om gæster. Slet ikke dem der snuser omkring i hans køkken.

Kan potentielt blive magisk kontrolleret af troldmanden til at gå amok med sin kødkøse.

af:

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

Karen "Madmor" Milli

(Normalt menneske)

Familiens husfrue. Stille kvinde.

Hvad ved hun: Hun kender til Arracosts højre hånd Funkler. Ved at Alleora og Augustus er elskere, og at Horos belurer Lydia. Hun ved, at det i hvert fald ikke er Horos, der har bortført Lydia, og hun vil til enhver tid dække over ham. Også lyve.

Omkring Madmor: *Hun kunne gå hen og blive et problem for Arracost i løbet af aftenen. Så måske sender han Funkler efter hende for at gøre hende kold.*

Augustus von Warranburg

(Human, Magic user level-3, Neutral Good)

Officielt: Arracost søn. Gommen. Lidt af en kikset person. Et udseende og en opførelse, der godt kunne tyde på, at han er homoseksuel.

Uofficielt: Er fuldstændig ligeglad med Lydia og hendes skønhed

Har et seksuelt forhold med sin fars tjenestepige.

Hvad ved han: At Lydia heller ikke elsker ham, og at hun heller ikke vil giftes. At hans far i virkeligheden er en stor kanon i de kriminelle kredse, og at Funkler er en farlig mand. Hun kunne ikke drømme om at sætte sig sin far imod. Han frygter ham.

Omkring Augustus: *Der er ingen, der bryder sig om ham. Lige på nær Sisina. alle synes, at han er latterlig, men ingen tør overhovedet nævne det eller gøre nar af ham. Alle har stor respekt for hans far.*

Rollespilstips: Bøssede bevægelser og stemmeføring. Taler altsså med en sssådan lækker sssød sssalig sstemme.

Alleora Nererholm

(Normalt menneske)

Gommens gamle barnepige. Har sex med gommen. Arracosts tjenestepige

Keron Zarrellaton

(Human, Magic User level-4, Lawful Neutral)

Officielt: Lydias far. Ejer af Keron's Handelskompagni. En tilsyneladende rig og magtfuld mand.

Uofficielt: Er i store økonomiske

vanskeligheder. Har derfor valgt at bortgive sin datter en Arracosts søn for derved at forbedre sin handelsmæssige situation.

Hvad ved han: Han har mistanke om, at Arracost ikke er så hæderlig, som han ser ud til. Han har mistanke om, at Horos har et problem.

Omkring Keron: *Arracosts eneste interesse i Keron og hans usle Handelskompagni er Lydia. Havde det ikke været for hende, kunne Keron rende og hoppe. Sikkerhedschef Zigon har han fuldt tro på, ligeledes konen. Troldmanden har vundet hans venskab og derfor har Keron ingen mistanke om troldmandens planer.*

Rollespilstips:

Høj, klar og tydelig tale. Noget stiv og formel i det. Ret ryg. Strengt blik.

Kerilk Goderheim

(Human?, Priest level-7, Lawful Good)

Officielt: Præst af den gode gud. Jelvvarter. Skal foretage vielsen af brudeparret. Embede i Harsaro, en lille landsby lang sydpå. Reddede engang Keron's liv, da Keron lå hårdt såret og døende i en grøft nær Harsaro. Keron var blevet overfaldet af nogle landevejsrøvere.

Uofficielt: Var det ikke landevejsrøvere der overfaldt Keron, men nogle lejemorere, som hans ærkerival Sinon havde hyret. Kerilk er ikke altid lige så påpasselig som præst og så mådeholden som kirken forlanger. Dog synes han alligevel at være under en særlig beskyttelse af hans gud.

Hvad ved Kerilk: Ikke særlig meget. Dog at Lydia ikke elsker Augustus og omvendt. Han har hørt Karen Madmor snakke om, at hun ikke bryder sig om Funkler.

Omkring Kerilk: *Kerilk forpurrede mordet på Keron, derfor hader Sinon ham. Han vil forsøge at forgifte Kerilk under middagen. Faktisk er der ikke mange, der bryder sig om Kerilks væremåde, men af respekt for Keron, behandler folk ham pænt.*

Rollespilstips:

Midaldrende tyk mand i en hvid præstekåbe, der står åben på maven. Har

af:

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

pletter og madrester på kåben. Taler med grov mund og spiser hele tiden. Altid igennem hele scenariet spiser Kerilk. MEGET dårlig bordskik.

Rramargos (Aoman Rramancomb)

(Human, Magic User level 9+?, Neutral Evil)

Spillederen bestemmer selv hans styrke efter behov.

Officielt: Husets troldmand og læge. Oplærer Keron, Lydia og Mido i magiens kunst. Har været tilknyttet huset i 5 år.

Uofficielt: Er renegat med en stor dusør på hans hoved. Har valgt Zarrellatons hus som arbejdssted, da det ligger meget øde. Han er flere hundrede år gammel. Hver gang hans krop er blevet gammel, har han overført sin sjæl og tanker til en ny krop. Nu er tiden inde til en ny overførelse, og han har valgt, at Mido skal være den nye krop han overtager. I lang tid har han forberedt sit skumle ritual.

Hvad ved han: Han kender til Horos hemmelighed, Viggo Misgods hemmelighed, Arracosts hemmelighed, Augustus forhold. Han ved, at Jannic skylder penge, og at Jarcho er dusørjæger, og at Thorgall er den Sorte Hånd.

Han ved også at Lydia elsker Baldar, men han ved ikke at Lydia ikke længere er jomfru. Han kender til Kerons økonomiske problemer men han er lige glad da han har planlagt at forlade husmandsstedet efter rituallet. Vel og mærket i Midos krop.

Omkring troldmanden:

Mange af husets gæster frygter ham, og ingen tør gå ind i hans tårn uden hans tilladelse. Mido, hans lærling, kan gå frit rundt i tårnet.

Rollespilstips: Troldmanden er gammel. Han er flink og høflig og meget venlig at snakke med. Taler mumlende, men har altid et klogt svar på rette hånd.

Horos Herholm

(Human, Thief level-3, Neutral Evil)

Officielt: Husets butler. Kerons personlige tjener.

Uofficielt: En galning, der er hemmeligt forelsket i Lydia. Faktisk fuldstændig besat af hende. En tidligere voldtægtsforbryder og børnemishandler. Belurer Lydia

igennem et kighul i væggen.

Hvad ved han: Uha... han ved meget. Lydia & Balder, Augustus & Alleora, Brennans beluringer, samt hans afpresninger af Iris & Yovenne. Kerons økonomiske problemer, samt Arracosts tvivlsomhed.

Omkring Horos: *Butleren giver indtryk af at være flink og venlig. Derfor kan alle godt lide ham. Troldmanden kender dog til hans hemmeligheder, men er ligeglad.*

Rollespils tips: Horos er en typisk butler. Han sveder dog utrolig meget, og tørrer hele tiden panden med et lommelørklæde. Han halter.

Et tit forpustet, fordi han har løbet hurtigt igennem husets hemmelige gange.

Kimber Kærgod

(Human, Ranger level-2, Lawful good)

Staldknægten, har haft sex med Lydias kusiner Iris & Yvonne. En sød dreng. Ven med Brennan. Kunne muligvis blive et vidne til forskellige ting, hvis du som spilleder skønner at spillerne har brug for et ekstra spor.

Moster Diola

Iris & Yvones mor. Flink dame. Stille. har en affære med Fyrst Rarjohn d. III.

Onkel Kandrill

(Human, Thief level -4, Neutral good)

Officielt: Iris & Yvones far. En lykkeridder, der blev gift med en simpel kropige. Familien lever en usikker tilværelse med svingende indtægter.

Uofficielt: En spillefugl i stil med Jannic. Tjener til livet ved at hustle folk og spille hasard. Han hader Sinon, fordi Sinon er en konkurrent til hans svoger. Kandrill har stor hang til alkohol med tildens til drankeri.

Hvad ved han: Kender til konens affære og planlægger at overfalde fyrsten.

Omkring Kandrill: Mange af de fine gæster bryder sig ikke om Kandrill og Diola, fordi de er fattige og nasser på Kerons formue. Især også fordi Kandrill kan være ret provokerende, når han bliver fuld.

af:

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

Rollespilstips: Munter og glad. Taler med en høj skinger stemme. Fuld af fest og morskab. Elegante armbevægelser.

Pakston Zarrellaton

(Human, Magic User level -10, Neutral Good)
Lydias farfar, spillernes arbejdsgiver.
En gammel excentrisk rigmand. Bedstefar-typen.

Minna Haufenbraun

Sinna og Jannics mor
Søster til Lydias far, Keron.

Anvar Haufenbraun

Sinna og Jannics far
Onkel til Lydia

Lanando Zaufenbraun

Far til Sinbard, Kejserridder.
Bror til Lydias far.

Lianna Zaufenbraun

Mor til Sinbard
Lydias tante.

Iris & Yvonne Heimhard

Kusiner til Lydia
Meget teenager-præget og pjattet. Ser frygteligt yndige ud i deres pæne kjoler og med deres uskyldige miner på.
Har af en affære med Kimber, staldknægten. Bliver grundet denne affære seksuelt afpresset af Brennan.

Arracost von Warrenburg

(Human, Thief level 8, Neutral Evil)
Officielt: Diplomaten fra Kejserberbyen Alston. Handelsminister. Sidder i det Environiske handelsråd. Far til Augustus, gommen.
Uofficielt: Samtidig også leder af et større tyvelaug, der organiserer handel med stjalne handelsvarer.
I kraft af hans høje stilling kan han fuldt ud manipulere med al handel over hele Envirôn. Også det sorte marked. Hans håndlanger Funkler tager sig af alt det beskidte arbejde for ham.

Hvad ved han: Han ved, at Keron har problemer og udnytter disse til at få Keron's datter gift med sin umulige søn. Han dog også godt, at der ikke er noget kærlighed imellem det unge par, men han er ligeglad.

Omkring Arracost: *Hvad Arracost ikke ved er, at han har en hemmelig agent lige i hælene. En agent der er ved at skaffe beviser på Arracosts lyssky virke.*

Rollespilstips: Arracost er en magtfuld mand, og han ved det. Han er stolt og arrogant, behandler alle som hans undersætter. Han taler meget forfinet.

Mirella von Warrenburg

Diplomatens kone. En smuk arrogant forfinet dame. Hun kender godt til hendes mands mere lyssky handler, men blander sig ikke. Hun er frygtelig flov over, at hun har sat så skrækkelig en søn i verdenen.

Lommetyven "Raptus"

(Human, Thief level 2, Neutral Good)
En simpel halvdårlig lommetyv som Sinon har hyret til at hjælpe sig, med sine planer.

Mido Gaufsnicht

(Human, MagciUser level-3, Lawful Neutral)
Officielt: Troldmandens lærling.
Uofficielt: Brennans ven og lege-kammerat. Er med til at belure Lydia.
Hvad ved han: Han ved, at hans Mester forbereder nogle skumle planer, men ikke hvilke. Han kender til Lydia affære og Horos' tendenser.
Omkring Mido: *Mido er blot en lille brik i et stort spil. Troldmanden har planer om at overtage hans krop. Indimellem bruger troldmanden Mido til at dække over sig, ved at få Mido til at sige, at han var sammen med troldmanden i tårnet.*
Rollespilstips: En lille stille genert dreng. Der stammer og taler meget stille.

Sinon Toxbjerg

(Normalt Menneske)

Officielt: En købmand og kollega til Keron. Tidligere var de konkurrenter men de har sluttet fred nu.

Uofficielt: Er de stadig konkurrenter, og Sinon hader Keron voldsomt. Så meget at han for nogle år side forsøgte at få Keron myrdet. Det mislykkedes, da Kerilk Goderheim, den fedladne præst, reddede Kerons liv.

Han vil forsøge at ødelægge brylluppet, så Keron derved går glip af sine handelstraktater.

Hvad ved han: Ikke meget. Han kunne dog gå hen og blive vidne til nogle af nattens intriger, hvis han da ellers lever så længe.

Omkring Sinon: *Der er ikke rigtig nogen, der bryder sig om ham. Derfor holder Sinon sig meget for selv. Alle de andre gæster, der har lyssky foretagender, forsøger at hænge Sinon på det, de selv har gjort.*

Rollespilstips: Stille forsigtig person, der dog engang i mellem lader hadet til Keron skinne igennem. Taler simpelt og eventuelt lidt bondsk.

Quinin Sensaligos Ensalivalis

(Qualiquaraelver, thief level 10, Lawful good)

Officielt: Elverkøbmanden fra Vest.

En fin handelsmand.

Uofficielt: Er han en udsending fra den kejserlige gardes hemmelige efterretnings-tjeneste. Mistænker Arracost for kriminelle handlinger og vil forsøge at skaffe beviser under brylluppet. Samt bevise, at brylluppet i virkeligheden er en bestikkelse fra Kerons side til en vigtig handelsaftale, som Keron får i hus. Om Quinin skal få fat i Arracost og finde beviser imod ham, er op til dig som spilleder.

Hvad ved han: Han ved at Arracost er en slem fyr, og at Keron har økonomiske problemer. Alt efter spillederens luner kan han også langsomt begynde at erfare de andre intriger, der forgår i huset.

Omkring Quinin: *Han er en meget stille og diskret person. Derfor lægger folk ikke så meget mærke til ham. Han kunne*

eventuelt komme spilpersonerne til undsætning, hvis de kommer ud i problemer. Han holder jo trods alt øje med alt og alle.

Rollespilstips: Stille og forfinet. Spinkel stemme. Høflig og elegant.

Tiquatinn Høgefjer.

(Qualiquaraelver, Knight level 6, Lawful god)

Elverkøbmandens livvagt og en Kejserridder undercover. Han er med for at anholde Arracost i det tilfælde, at Quinin finder nok beviser imod ham.

Kender muligvis til Thorgalls hemmelighed.

Miganon Knogleknuser

(Human, Fighter level-4, Lawful Evil)

Rarjohn d. IIIs tjener, men i virkeligheden Harfakus' kontaktperson

Rarjohn d. IV's mand huset. Er blevet sat til at holde øje med Jannic og på et tidspunkt i løbet af aften minde ham om gælden og tidsfristen.

Viggo Misgod

(Normal menneske)

Officielt: Portrætmaler. Skal male Lydias bryllupsbillede.

Uofficielt: Forsøger han at fange Lydias sjæl i hans malerier, så han derved kan kontrollere hende på magisk vis. Han står hver nat ude på savannen og lurar ind af Lydias vindue. Han forsøger at male nøgenbilleder af hende.

Hvad ved han: Viggo er en forvirret kunster, der ikke er meget klar over, hvad der foregår omkring ham.

Omkring Viggo: *De fleste folk lægger ikke mærke til Viggo og regner ham derfor ikke for noget særligt.*

Rollespilstips:

Forvirret udtryk, kunstnerhat og -kittel. Slæber altid rundt på et staffeli, som han hele tiden taber. Har maling ud over det hele. Maling, som smitter af på alle, han rører ved.

Baldur Ramantusk

(Human, Bard level-6, Chaotic Good)

Gøgler. Officielt er han ansat til at underholde familien, men uofficielt er han Lydias elsker. Har planlagt at stikke af med Lydia, lige inden brylluppet skal stå.

Rollespilstips: Altid fuld af tricks og numre og går husets gæster på nerverne. Har en skinger latter og en let hoppende gang.

Zigon Farfas

(Half-elf, Fighter level-8, Lawful Neutral)

Officielt: Husets sikkerhedschef.

Uofficielt: Ingen hemmeligheder bortset fra, at han er forelsket i Lydia.

Hvad ved han: han kender til Kerons problemer og ved hvorfor Lydia bliver gift. Han synes at det er snyd for Lydia, men han kan intet gøre, han er nød til at følge sin herre bud. Har en mistanke til at der er noget galt med Horos.

Omkring Zigon: *Grundet Zigons personlighed er han ikke en person, man har lyst til at være meget sammen med.*

Rollespils tips: Højtråbende. Direkte påtælende. Tendens til hidsige anfald.

Funkler

(Human, Thief level-4, Lawful Evil)

Arracosts højre hånd og problemfjerner. En brutal og kynisk morder, som man ikke skal komme for tæt på. Er ikke bange for at skaffe en person af vejen, hvis han skaber problemer. Fuldt tro mod Arracost.

Rarjohn d. III af Austenburg

(Human, Knight level -5, Lawful Good)

Officielt: Fyrsten af Austenburg. En nobel og fin Kejserridder. Gammel ven af Keron.

Uofficielt: Har fyrsten en affære med Lydias moster Diola

Hvad ved han: At der er en lyssky handel bag Lydias bryllup. Han er ikke glad for idéen, men har undladt at komme med indvendinger.

En dag da Fyrsten kom hjem til godset efter en jagt, fandt han sin kone i seng med en kappeklædt, maskeret fyr. Forbryderen nåede dog at stikke af til Fyrstens store fortrydelse. Han fandt

senere ud af, at den kappeklædte elsker hed Pierre Populanski.

Omkring Fyrsten: Kandrill hader fyrsten, fordi han har en affære med Kandrills kone. Han har planlagt at klæde sig ud som Pierré og tæske fyrsten. Fyrstens tjener er i virkeligheden en lømmel og skidt fyr der laver beskidt arbejde for fyrstens søn.

Rollespilstips:

En nobel mand. Af den rette holdning. Han vil helt sikkert synes om Sinbard. Har bakkenbarter der går over i et overskæg. Ryger hele tiden på en stor cigar og drikker vin.

Fyrstinden af Austenbrug

Den unge smukke fyrstinde, er skønheden selv. (Hun er ikke Rarjohn Jr. mor, barnet er fra en tidligere ægteskab.) Fyrstinden er blid og sensuel og kan gøre sig gode venner med alle og stjæler mangt et mandehjerte. Hun er håbløst forelsket i den kappeklædte elsker. Ud over Pierré har hun ikke været sin mand utro.

af:

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

Oversigt over Bipersonerne

X BIPERSON:

NOTE:

STATS:

- Alleora Nererholm	Aracosts tjenestepige.	(Normal Human)
+ Aracost von Warrenburg	Gommens far. Diplomaten.	(Human, T-8, LE)
- Augustus von Warranburg	Gommen. Diplomatenens søn.	(Human, MU-3, NG)
- Baldur Ramantusk	Husets gøgler. Lydias elsker	(Human, B-6, CG)
+ Boris Bænker	Familiens kok.	(Human, R-4, NG)
- Brennan Zarrellaton	Lydias lillebror.	(Human, F-3, CN)
+ Diola Heimhard	Lydias moster.	(Normal Human)
- Funkler	Aracost's højre hånd.	(Human, T-4, LE)
+ Fyrstinden af Austenburg	Rarjohn d.III's kone.	(Normal Human)
- Horos Herholm	Butleren. Besat af Lydia.	(Human, T-3, LE)
+ Iris & Yvonne Heimhard	Lydias kusiner.	(Normal Humans?)
+ Karen "Madmor" Milli	Familiens husfrue og kok.	(Normal Human)
+ Kerilk Goderheim	Præsten. Ven af Keron.	(Human?, P-7, LG)
+ Keron Zarrellaton	Lydias far. Husets herre.	(Human, MU-3, LN)
- Kimber Kærgod	Staldknægten.	(Human, R-2, LN)
+ Lene Viggenholm	Køkkenpige.	(Normal human)
+ Line Viggenholm	Køkkenpige.	(Normal human)
- Lydia Belina Zarrellaton	Bruden.	(Human, T-4, CG)
- Mido Gaufsnicht	Troldmandens lærling.	(Human, MU-2, LN)
- Miganon Knogleknuser	Rarjohn d. IIs vagt.	(Human, F-4, LE)
+ Mirella von Warrenburg	Gommens mor.	(Normal Human)
+ Quinin Sensaligos Ensalivivalis	Elverkøbmanden. (Kejser agent)	(Qualiqara elver, T-10, LN)
- Ramargos (Aoman Rramancomb)	Husets troldmand. Bad guy.	(Human, MU-9, NE)
+ Rarjohn d. III af Austenburg	Fyrste. Far til Rarjohn d. IV.	(Human, K-4, LG)
- Lommetyven "Raptus"	Hr. Sinons håndlanger.	(Human, T-2, NG)
+ Sinon Toxbjerg	Kerons rivaliserende købmand	(Normal Human)
- Fru Sinon Toxbjerg	Sinons hustru.	(Normal Human)
- Sisina Bisbo	Lydias tjenestepige.	(Normal human)
+ Tiquatinn Høgefjer	Qunins livvagt. (Kejserridder)	(Qualiqara elver, K-6, LG)
- Viggo Misgod	Protrætmaler.	(Normal Human)
+ Zigion Farfas	Husets sikkerheds chef.	(Half-elf, F-8, LN)

Forkortelser: T=Thive, F=Fighter, R=Ranger, MU= MagicUser, K=Knight, P=Prist, NH= Normal Human. X= Til stede til festlighederne inden brylluppet.

af:

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

Familien Zarrellatons hus

Huset:

Med til scenariet er der et stort A3 kort over huset og grunden omkring huset. Samt to A4 kort der viser kælderens og 1. Sal. Derudover er disse kort også i en udgave til spillederen, der viser alle husets hemmelige gange og rum.

Kortene er rimeligt detaljerede, men det er op til den enkelte spilleder at have det endelige ord for husets indretning.

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 også når du skal holde styr på, hvilke bipersoner der skumler rundt hvor, og hvilke af de hemmelige gange der bliver benyttede.

Husets hemmeligheder:

På dine egne kort kan du se de hemmelige gange markeret. Alt efter dit eget forgodtbefindende 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 er 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 spillersonerne 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 kighullerne, hænger der for det meste personportrætter, sat op på en måde, så de passer med at kighullerne er lavet i portrættets øjne.

Faldlemmen i ventesalen:

Der er indbygget en faldlem i gulvet i ventesalen. Lemmen er under en af sofaerne og når den bliver udløst, nedefra, falder vedkommende der sidder i sofaen ned i det hemmelige torturkammer, der er lige under ventesalen. Herefter svinger stolen og lemman op på plads igen.

Den falske øltønde:

I ølkælderen er der fire store øltønder muret ind i væggen. Hver 2 m. i diameter og ca. 5 meter lange. En af disse er tom. Men med en indbygget rund hemmelig dør. Døren er 2 m. i diameter ligesom tøndens og 1/2 m. tyk. Døren er hul, og i hulrummet er der øl.

(Dvs. at der altså faktisk kan tappes øl af hanen på den falske tønde.) 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 tunnellen er der dog et magisk rødt lysende kraftfelt, der spærrer for gennemgang. Kraftfeltet rister alle genstande, der bliver smidt/stukket igennem det. Kraftfeltet bliver dog svagere og svagere for hver ting, det bruger kraft på at riste, og det vil til sidst med tiden helt slukkes. Springer en person igennem det fra starten, tager vedkommende 6d6 i skade. Save for halv skade. Det er op til dig som spilleder at beslutte, hvor meget en person tager i skade, hvis kraftfeltet er blevet svækket en del, inden nogen forsøger at trænge igennem.

Bag øltønden fører en underjordisk tunnel hen til hustroldmandens hemmelige laboratorium. Indgang gennem bagsiden af en hemmelig dør, indbygget i en bogreol.

Troldmandens hemmeligheder:

Under troldmandens tårn er der nogle hemmelige rum. Indgangen til disse er gennem nogle bogreoler. (*Noget i stil med træk i bog nr. 3 og døren åbner*) I disse rum har troldmanden sit hemmelige laboratorium, hvor han forsker i diverse livsformer. Han har blandt andet nogle 2½ meter høje, 1 meter i diameter, glasbeholdere fyldt med væske og mærkelige deformede skabninger. Å la Alien 4-genopstandelsen. Hvis spillersonerne kommer til at knuse et af disse glas, skal der nok komme et eller ubehageligt efter dem. I troldmandens

af:

Daniel Benjamin Clausen, Jesper Stein Sandal & Peter Cornelius Møller

bagerste rum har han et edderkoppelignende spind af metal hængende på væggen. Det er her han planlægger at hænge Lydia op. Der er også en stor briks, med læder-spænder til arme og ben. Denne er beregnet til hans lærling. Derudover har han også en masse bøger om hvordan man overfører sin sjæl og tanker til en ny krop.

Hemmelige udgange:

Troldmanden har to hemmelige udgange fra hans bageste rum. Begge skjult bag løsthængende vægtæpper, der hænger på bagvæggen. Den ene fører ad en snæver trappe op til et rum i tjenernes bolig. Den anden fører ad en lang jordtunnel helt uden for husets ydre hegn og op til overfladen gennem en simpel kamoufleret lem.

Vandrør, vandtank og afløb:

Huset har også et stort loftrum. Heroppe lige under taget er der selvfølgelig en masse ragelse. Men også en kæmpe stor metalbeholder. Beholderen er klodset op, så den er et par cm. over gulvet. Fra en af husets gavle kommer et stort rør ud af væggen, og fører hen til toppen af beholderen og ned i denne. Fra beholderens bund går mange metalrør ned igennem gulvet forskellige steder. Fra beholderen kommer hele tiden nogle mærkelige gurglelyde. Der er en stor lem i midten af beholderen som man kan åbne med et skruehåndtag. Denne beholder er i virkeligheden et stort vandreservoir fyldt med vand, som bliver pumpet op nede fra en brønd i kælderen igennem det store rør, der er bygget ind i gavlen. De små rør i bunden forsyner alle husets værelser med vand. Gurglelydene fra tanken kommer, når der bliver åbnet for en hane et eller andet sted i huset og der derved løber vand ud af tanken. Gurglelydene kan godt tolkes som en der drukner (*"Måske er det Lydia!!"*). Man kan komme ind i tanken igennem lemmen. Det er dog dumt at åbne den, da der er et par tusindende liter vand inde bagved. Hele idéen med husets larmende rørsystem er at give spillerne paranoia og lede dem ud på et vildspor.

I ethvert værelse med vand, er der også et afløb. Herop af kan der komme de mærkeligste skabninger. Brennans kæledyr (Fugleedderkoppen) eller troldmandens giftige eksemplar af samme. Alle afløbene ender i en grotte dybt under huset, hvor der er dannet en hel lille sø af spildevand.

Lydias tempel.

I kælderen laver Horos, husets butler, de forfærdeligste ting. Han har indrettet et torturkammer, hvor han tager sig af de gæster, som Hr. Keron ikke bryder sig om. (Igenem faldlemmen i ventesalen)

Torturkammeret er et ubehageligt sted for spilpersonerne at havne, hvis det er ufrivilligt.

Ved siden af torturkammeret har Horos et rum, indviet til Lydia. Her er et stort vægmaleri af Lydia. (*I øvrigt lavet af kunstmaleren Viggo Misgod, men Horos stjal det lige da det var færdigmalet og inden det var blevet præsenteret for familien.*) Derudover er der en masse af Lydias beklædnings- dele af mere delikat art hængt op på væggene. I midten er der et alter. Herpå ligger en dukke. Udklædt som Lydia. Lignende Lydia. I rummet er der tusindvis af stearinlys. Dukken kunne umiddelbart godt ligne en voodoo dukke, og rummets opsætning kunne tyde på at her sker der farlige magiske ritualer. (*"Uha... Butleren har Lydia.... - jeg vidste at det var butleren. Det er altid butleren"*) I virkeligheden er dette bare stakkels Horos' måde at udleve hans seksuelle fantasier omkring Lydia. Horos er fuldstændig besat af den unge frøken og kunne aldrig drømme om at krumme et hår på hendes hovedet. Dog gør han nogle ret så ulækre ting med dukken!. (*"Sorry... try again fellows"*)

At Horos ikke ville skade Lydia betyder derimod ikke, at han ikke kunne finde på at hænge kusine Sinna op i torturkammeret og få styret sine perverse lyster på hende. Hun ligner jo trods alt Lydia lidt.

Spilverdenen Envirôn

Setting:

Lydias bryllup forgår i spilverdenen Envirôn, en verden der tidligere er blevet brugt som baggrund for andre scenarier.

“Envirôn“ :

(Fastaval 97+ Vikingcon '97) og

“Lysets Efterår“: (Vikingcon '97)

Til forskel fra de to andre scenarier er spilverdenens historie dog ikke særlig vigtig for handlingen i “Lydias bryllup”.

Herunder beskrives de vigtigste ting og steder i Envirôn.

Envirôn:

Envirôn er et stort kontinent på den sydlige halvkugle af en planet kaldet Fhëll. Kejserriget af samme navn er et feudalistisk middelalderligende samfund styret af Kejseren og hans *Kejserråd*. Riget er delt op i 44 mindre riger, hver med deres egen lokale regent. Da kontinentet ligger på den sydlige halvkugle af planeten, bliver det varmere jo længere nordpå man rejser og koldest syd på.

Kejserrådet:

De 12 medlemmer af Kejser Gernialfs råd betegnes som nogle af Rigets mest magtfulde og betydningsfulde personer. De er hver især repræsentanter for hvert deres felt. Elverne har en repræsentant. Dværgene har én. Bønderne er også repræsenteret. En af de vigtigste af disse Kejserrådsmedlemmer er repræsentanten for al handel i Kejserrådet. Arracost von Warrenburg.

Kejserrådsmedlem, handelsminister, og diplomat, samt en masse andre fine titler.

Kejserridderne:

En fin ridderorden, der styres direkte under Kejseren af hans højre hånd General Boromir. Kejserridderne fungerer som politi, dommere og bøddel. Det er dem, der opretholder ro og orden i Kejserriget. De er dybt respekteret af alle godtfolk i Riget, hvem de beskytter, og frygtet af alle forbryderne.

Kejserbyen Alston:

Denne by ligger i nordlandet Alvran, det er her at den kejserlige familie har boet i de sidste 5.000 år, og det er herfra den gode kejser Gernialf og Kejserrådet styrer Kejserriget med god og retfærdig hånd.

Landet Karmenadia:

Regent: *Zar Rystoff Baskinijtz*

Dette land er som et fristed for tyve og landevejsrøvere. Landets ledere er let bestikkelige og styrelsen er bundkorrupt.

Landets hovedstad hedder Karm og er en meget stor by, som nærmest fungerer som ét stort tyvelaug. Skal man fortage en lyssky handel er Karm byen men skal henvende sig til. Det er i Karm, at juvelerfirmaet Dardichter & Sønner holder til.

De tre Elverriger:

Baralinestas: (Wood elves)

Regent: *Kong Tallinnarras Dalino Andabra*

Det sydligste elverrige. Elverne her er meget sky og bryder sig ikke om de to andre elverracer, de er meget primitive og er dygtige præster og urtemagere.

Qualinesta: (Gray elves)

Regent: *Fyrste Emanuel Aldemondeo*

Et af de to nordlige elverriger. Disse elvere er de mest snobbete elvere. De har den holdning, at det burde være dem der retmæssigt skulle lede Kejserriget, da de selv mener, at de er af guderne en særligt velsignet race. Disse elvere er dygtige magikere og ses tit på øen Kylcomb

Aniqastra: (High elves)

Regent: *Fyrste Luani Aandandolar*

Dette er det nordøstlige elverrige.

Disse elvere er de mest udbredte og mest populære blandt de andre racer. De er dygtige præster og har god kontakt til præstelandet Nykrakhilien

Byen Harsaro: er blot en mindre by, der ligger på en karavanerute mellem to købstæder, men fordi den ligger i ødemarken, er den godt befæstet. Det er her, at præsten Kerilk Goderheim har sit virke. Hr. Keron har også en afdeling af hans handelskompagni her. Det er bl.a. derfra, han kender Kerilk og har valgt ham som præsten, der skal vie hans datter.

af:

Daniel Benjamin Clausen, Jesper Stein Sandal & Peter Cornelius Møller

Belfala:

Regent: *Baron Gabriel Rolando af Belfala*

Dette er et stort land beliggende på den nordligste del af kontinentet. En stor del af landet består af savanne, hvorpå der lever mange vilde dyr. Det er ude på den store savanne, at Hr. Kerons store landsted ligger som en isoleret oase.

Belfala er også landet, hvori Kejserrådsmedlem Arracost von Warrenburg bor. Arracost er landets handelsminister, diplomat, og repræsentant for landet hos Kejseren. Derved er han på en måde mere magtfuld end landet egen regent.

Mønterne:

Her lige et kort ord om pengesystemet i Envirôn-verdenen. De værdier spilpersonerne har på deres personskemaer står nævnt i Envirônisk mønt. Derfor kommer her en kort forklaring om de forskellige mønter.

En Kejser, er en platinmønt, værd 5 Donnerhans. Den er opkaldt efter Rigets øverste leder; nemlig Kejseren selv. Den har indpræget den nuværende Kejser Gernialfs billede. Der findes også gamle Kejsermønter med andre kejseres billedere på.

En Donnerhan, er en guldmønt. Opkaldt efter Envirôns første kejser. Normalmønten.

En Gertumarin, er en sølvmønt, værd 1/10 Donnerhan. Opkaldt efter Kejser Donnerhans søn. Rigets anden kejser.

En Kistor, er en kobbermønt, værd 1/100 Donnerhans. Opkaldt efter en gammel myte om en mand ved navn Robert Kistor. Han ville så gerne være rig og berømt, at han hele sit liv forsøgte at gøre sig bemærket, men uden held. Der var ingen der gad interessere sig for ham. Først efter hans død, blev Kejserrigets ringeste mønt, den som ingen gad eje eller have, opkaldt efter ham.

af:

Daniel Benjamin Clausen, Jesper Stein Sandal & Peter Cornelius Møller