

## Festival des Totes

Dette eventyr udspiller sig over ca. halvandet døgn på en borg i provinsen Averland. Det drejer sig om 2 mænds interne opgør - den ene drevet af hævn og den anden af sin personlige besættelse - eller måske snarere 2 søskendes interne opgør, men med samme motiver. Lad dig ikke tromle af den store tekstmængde; scenariet kører i en rimelig fri form, men indenfor nogle fastsatte scener for at hjælpe spillederen til at styre spillerne mod det endelige opgør. Naturligvis er det til en vis grad spillernes ideer der tæller, frem for scenariets præcise fortløbende historie.

Historien er en noget speget affære, og det er ikke til at sætte en klar finger på, hvem der er skurken. Spillerne må selv vælge side. Men giv frem for alt spillerne tid til at rollespille deres figurer, og spil også NPC'erne frem for blot at videregive deres oplysninger.

### Stemning

Nogle vil måske bemærke, at dette scenarie går udenom Warhammer-verdenens meget benyttede kaos-tema. I stedet kredser det om mere åndelige konflikter - ofte konflikter, der foregår indeni den enkelte NPC. Det er derfor vigtigt, at spil-lederen lader NPC'ernes personligheder træde tydeligt frem, så spillerne føler en grund til at tage **deres** motiver med i betragtningen.

Sørg også for at beskrive miljøet med jævne mellemrum. Det kan være den nedtrykkende, smuldrende, klamme og mørke stenborg, hvor man kun opvarmer de store rum, mens de lange gange ligger kolde hen. Det kan også være efterårsvejret: Tåget, blæsende, koldt og dystert. Senere kommer de udøde ind i billedet. Lad dem komme snigende, som en forstærkning af den stemning, du i forvejen har bygget op omkring borgen og årstiden.

### I en panteridders følge

Da de 6 spillerfigurer vil være hæmmede, hvis de hele tiden skal være underlagt Sieur Leonius, bliver han rimeligt hurtigt sat ud af spillet. Figurerne er stærke nok til at kunne klare sig selv, og du bør opfordre dem til at klare sig uden deres arbejdsgivers hjælp, og lade den sårede Leonius hvile i fred.

De bør dog passe på, ikke at komme til at virke og handle som en flok inkvisitorer, der blot tramper frem, uden føling for det miljø, de tramper i. De er gæster hos en adelig, og **selvom** det er langt fra hoffet, skal de vise respekt, og passe på, hvad de siger, og hvor de går. De ville ellers meget let kunne komme til at fortryde deres overmod senere ... adel opdrages simpelthen til at huske fornærmelser.

### Opstart

Giv spillerne deres figurer - de er nummereret fra 1 til 6, og hvis der ikke er 6 spillere i din gruppe, undlader du de højeste numre. Giv dem god tid til at læse deres figur, og præsentere sig for hinanden ... de har jo kendt hinanden længe. Begynd så med figurerne intro. Du kan enten læse det op, eller blot genfortælle.

## Figurernes intro

Jeres figurer har gennem hele sommeren rejst rundt som en del af et følge for Sieur Leonius, der er på en spændende rejse Imperiet rundt. Panterridderen har besøgt familie og venner, og har nydt godt af deres gæstfrihed. Ideen med denne rejse er for det første at komme lidt væk fra den noget dystre ulvenes by, Middenheim, hvor han holder til, og for det andet at sikre sig at selv de alleryderste dele af det glørværdige Imperium forholder sig loyale overfor den nye kejser, der er af Middenheimsk herkomst (panterordenen er specielt indstiftet af grafen i Middenheim, som hans personlige vagtværn).

Året er 2515, altså 2 år efter, at den store borgerkrig mellem de førende guders (Ulric og Sigmar) tilhængere, truede med at ødelægge al civilisation i Imperiet. Krigen endte, og Sigmars ætling, Heinrich, besteg kejsertronen. De to religioner sluttede fred. Og det er nu i sandhed en tid, hvor det er tiltrængt at få bekræftet både nydannede og gamle venskaber.

Men nu, hvor sommeren er gået på hæld, og solens livgivende kræfter svinder, svinder rejseselskabets udlyst også. Fra een grå borg til den næste, fra een dødssyg fest til en anden, fra een pinligt provinsiel bondehersker til en ny. Men nu må det heldigvis snart være overstået. Det er ved at være på tide at vende hjemad, hvis det skal nåes inden vinteren. Og det skulle det helst, for tanken om at overvintre ude på grænselandet til ødemarken, får det til at gyse hos de fleste. Vinden bider allerede koldt, og bladene slynges omkring for blæstens luner frem for at besmykke skovens træer.

Erntezeit d. 31. - et par dage før Mittherbst (efterårs jævndøgn), får Sieur Leonius og hans følge Schloss Ritter i syne - med lidt held det sidste stop inden Middenheim. De ankommer ud på eftermiddagen, og solen er allerede ved at gå ned bag dem, da de rider gennem landsbyen ved borgens fod (et knirkende, vejrbidt skilt afslører, at byens navn er Niederhofen), og videre op af den nøgne høj, der krones af baron von Rittermanns mørke fæstning.

## Schloss Ritter

Schloss Ritter er en grim, gammel klods af en borg, der er placeret på en høj, som i gammel tid blev betragtet som hellig, og som i Sigmars dage var bavnehøj, hvorfra høvdingene kunne sprede budskab om goblinangreb med højtflammende bål. Højen er ganske nøgen for træer og buske, men klipper maser sig op fra undergrunden gennem det visne græs. Det eneste, der rigtigt er i stand til at føje kulør til dette triste sceneri, er det lilla lav, der imidlertid kun blomstrer om sommeren, og det gul-grønne banner, der vajer over "Kejserens tårn".

Som de fleste borge i Imperiet er den faktisk ikke så stor og absolut ikke specielt luxuriøs: Store åbne og kolde rum med træmøbler og nogle tæpper til at pynte og holde på varmen.

Nu, hvor der igen er fred i riget, er der ikke brug for at have en fast garnission af soldater knyttet hertil, så lige nu er der kun få professionelle soldater at finde på borgen. Det drejer sig om 20 stk, der står under

våbenmesteren Albrechts ledelse. I tider med lokal uro, har baronen lov til at indkalde alle våbenføre mænd til militsen.

## 20 Slotsvagter

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
<b>4</b>	<b>44</b>	<b>38</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>36</b>	<b>1</b>	<b>29</b>	<b>42</b>	<b>30</b>	<b>29</b>	<b>27</b>	<b>32</b>

Der er en stab på 15 tjenestefolk på borgen. Dette strækker sig fra vaskekone til kammerpiger, overkok, smed og personlige opvartere. Derudover er der 15 karle og piger, der virker som disses underordnede. De hjælper til i køkken og stalde, løber ærinder o.s.v.

## Tjenestefolk på slottet

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
<b>4</b>	<b>33</b>	<b>31</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>40</b>	<b>1</b>	<b>31</b>	<b>37</b>	<b>29</b>	<b>37</b>	<b>33</b>	<b>34</b>

Ud over baronen selv bor også hans nærmeste rådgivere på borgen: Våbenmesteren Albrecht Wiederschlag, kansleren Helmuth Traukehrer, og byens Sigmar-præst Ingolf Kreisel.

Alt i alt bor der omkring 50 mennesker på borgen, så med mindre spillerne specifikt gør opmærksom på, at de ønsker at tale sammen i enrum - eller det er midt om natten - vil en eller anden sikkert overhøre samtalen. Det er op til spilleder og spillere at afgøre, hvor stor en rolle alle disse folk får i eventyret. Spillerne kan være meget opsøgende, spillederen kan ønske at nuancere spillet. De har imidlertid ikke fået profiler, da de ikke af egentlig betydning for scenariet.

## Niederhofen

Niederhofen er en landsby med ca. 150 indbyggere, hvis man da inkluderer de mange nærliggende gårde. Byen styres officielt af oldermænden Regnar Stirlander, men baron Rittermann ønsker at være med overalt, og reelt sker intet uden hans samtykke. Det er en ordning, der indtil nu kun har været til gavn for Niederhofen, for baronen er en særdeles dygtig hersker. Han er meget afholdt i landsbyen som en intelligent, engageret og retfærdig mand med forståelse for sine undersåtter.

Stort set alle byens beboere er tilknyttet landbrug; enten som bønder, arbejdere på mælken eller med fremstilling af værktøj og maskiner.

## Festen

Eventyret begynder for alvor, da figurerne rider over den knirkende vindebro.

Gården fyldes hurtigt af pager og tjenestefolk, der hastigt trækker kapperne om sig i efterårsvinden. Hestene bliver ført ind i stalden, og en kammerpige viser gæsterne ind i selve borgen. Sieur Leonius forsvinder med en tjener, der er udset til at være hans personlige page, så længe han befinder sig på slottet, og heltene får henvist tre værelser i gæstefløjen: Chalotte alene, præsten og væbneren sammen, og de sidste tre sammen. De bliver ladet i fred, og har tid til at klæde sig om inden festbanquet'en, som baronen har tænkt sig at holde for sin kære grandfætter klokken 18.00.

Slottets tempelklokke ringer til middag. Der er dækket op på et langbord. På bordet står stearinlys; de der står nærmest borgvinduet blafrer lidt i trækken, og stearin løber ned ad den side af lysene, der vender ind mod salen. Der er tændt op i pejsen, og nogle store hunde lusker rastløse rundt i håbet om, at middagen snart begynder, så der også falder lidt af til dem. En del lokale gæster står allerede rundt om bordet og venter på at blive budt velkommen. Gæsterne er:

Sieur Leonius + gruppen  
Baron Johann Von Rittermann  
Kansler Helmuth Traukehrer  
Våbenmesteren Albrecht Wiederschlag  
Sigmarpræsten Fader Ingolf  
Skovløberen Martin  
Hans kone Johanne  
Kammerfrøkenen Elzebeth  
Oldermanden Regnar Stirlaender  
Hans kone Kirsten  
Deres datter Petra  
Kroværten Heinz Rothaar  
Hans kone Gunilla  
Mølleren Dieter Vilhelmer  
Den bretonniske skrædder Anoinette Mahler  
Hendes mand Philip  
Den lokale handlende sophus Hausruhig  
Hans kone Amalie  
Deres stupide søn Theodor  
Lægen Klaus Jaeger

Nogle af gæsterne er beskrevet specifikt. Resten må du forme som du vil. Det er jævne folk, de er venlige, og har dyb dyb respekt for baronen og hans arbejde. Især lægen, der er den eneste af landsbyboerne, der har været udenfor lenet i længere tid, er meget interesseret i at høre nyt fra de stoe byer. Lad endelig PC'erne socialisere med de forskellige. Det er her de lærer dem at kende, og danner deres måske skudsikre - og forkerte - mening om, hvem der er skurken.

Måltidet tager ca. 3 tre timer. Hovedretten er farseret kalkun med diverse kogte grøntsager til. Der bliver serveret strømme af vin. I starten af middagen er alle meget interesserede i at høre Sieur Leonius tale, og prise ham for hans bedrifter, (samtidig med de ikke forsømmer at prise den gavmilde vært, baronen), men panteridderen er træt ovenpå rejsen og af det evindelige æden og intetsigende bønder, der savler over hans mod og styrke, så han sætter sig til at drikke alvorligt med sig selv, og ignorerer de øvrige gæster med overlagt mangel på etikette. Han taler blot lidt med sine kære grandfætter mellem vinslurkene, og udfordrer ham til en dyst på lanser næste formiddag ... naturligvis kun for sjov og med stumpe våben. Baronen går med på spøgen, og Leonius skåler endnu en gang med ham.

Baronen selv opgiver til sidst at konversere mere med ridderen og sidder og ligger lidt træt hen for sig. Ved middagens slutningen glider Sieur Leonius stille under bordet, og baronen vil nu henvende sig til PC'erne. Hvis de spørger til hans træthed kan han kun sige, at baroniets tarv altid ligger ham meget på sinde; nat og dag, men at det faktisk går hans len ganske godt.

### **Gøglerne**

Samtalen med baronen afbrydes, da en tjener træder hen og hvisker til ham, at gøglerne er klar. Von Rittermann klapper en enkelt gang i hænderne, og de nu rimeligt højstemte gæster forstummer. Herefter præsenterer han gøglertruppen "De Vilde Fugle". Den består af 5 unge mennesker i kulørte, stribede dragter. Den ene spiller lut og fløjte, en anden kaster knive, en pige danser og klovner med en ung mand, der også laver tryllekunstner. Den sidste er akrobat, og slår lange rækker af kraftspring gennem den store sal. Truppens medlemmer er alle handicappede: Pigen mangler en hånd, musikeren er blind, tryllekunstneren stum, akrobaten døv og knivkasteren pukkelrygget. Alligevel får de skabt en god og munter stemning, og landsbyfolkene lægger lidt ekstra i narrehatten, der er lagt frem på gulvet. Gøglerne optræder på skift, og de der ikke i øjeblikket er i funktion sidder og spiser lidt rester fra middagen, sætter stemning i publikum - eller går på toilet. Det er netop indbrudstyvens dække, da han i slutningen af forestillingen forsvinder. Men det er ikke sikkert, du bør bemærke det før bagefter, for spillerne vil muligvis finde det mistænkeligt, mens deres figurer vil finde det helt naturligt. De har set det til utallige fester forinden, og er ikke klar over, at der netop på denne borg skal ske så usædvanlige ting, at deres besøg bliver en del af et scenarie.

### **Afpresningsbreve**

Hvad baronen ikke ved er, at den stumme tryllekunstner med det hvidmalede ansigt er den nevø, han for 18 år siden satte ud i skoven. Felix har forbindelse til een af slottets pager, der har fortalt ham, at baronen er i besiddelse af nogle breve, som kan være i hans interesse. Det drejer sig om kladderne til afpresningsbrevene til baronens ekskoners familier, hvor han truer med at afsløre forskellige ting, han har opsøst om dem, og dermed fornede dem groft i den offentlige anseelse, hvis ikke de øjeblikkeligt kræver skilsmisse på datterens vegne.

Baronen er dermed forblevet i et godt lys, og hvis menigmand spørges, har han voldsomt ondt af den stakkels Baron, der har været så uheldig i kærlighed. Dene ene kone forlod ham således med en omrejsende gøgler, den anden viste sig at have afgivet kyskhedsløfte til et Verenatempel, og den tredje mente blot, hun kunne få en venligere mand end baronen. Hun var helt klart gået fra forstanden efter et feberanfald.

## **Indbrud**

Netop som truppen afslutter den vellykkede forestilling og begynder at trække sig tilbage, dukker een af slotsvagterne op og melder lavmælt et indbrud til baronen. Baronen og våbenmesteren følger derefter med op til studerekammeret, hvor en stuepige så en skikkelse forsvinde fra.

Det drejer sig ikke om et videre elegant indbrud. Hverken døren eller skrinet er blevet dirket op, men derimod snarere voldet op med en kniv med en vis råstyrke bag. Derudover findes ingen spor, men hvis PC'erne er til stede, da baron Rittermann opdager, hvad det er, der er forsvundet, vil de høre en lettere luftig, hysterisk latter i lokalet. Lyden bemærkes tydeligvis også af baronen. Han bliver bleg, hans øjne spiles op, han sveder pludseligt voldsomt, og kigger sig forvildet omkring. Latteren hører straks op, og der er intet spor af lydkilden. Våbenmesteren har underligt nok intet hør (og det HAR han ikke. Hvorfor skulle spøgelseerne skræmme ham?).

Baronen vil lyve fremfor at skulle forklare sandheden om brevene. Han vil påstå, at de var skrevet af hans højt elskede og nu salige forældre - nogen må have hugget dem som en ondsindet spøg.

Mens rummet undersøges, forlader gøglerne borgen. baronen lader portene lukke, så snart han finder ud af, at det er afpresningsbrevene, som er blevet stjålet. Inden da er han simpelt hen for oprørt til at tænke så langt. Hvis PC'erne nævner ideen for ham, vil han dog omgående sørge for, at de smækkes. Det vil da blive inden gøglerne når at rejse. Det har dog ingen egentlig betydning, for brevene er ikke hos dem.

Det kræver dog ikke den store Sherlock at bemærke, at der til gengæld mangler en gøgler - nemlig den stumme tryllekunstner. Gøglerne fortæller, at han kom med på et afbud. Deres normale hvide klovn blev alvorligt syg på kroen i eftermiddag, og een af de øvrige gæste manglede et job. De hyrede ham for en enkelt aften. Hvad han ellers har foretaget sig er ikke deres ansvar.

Det var naturligvis Charlotte, der forgiftede den arme gøgler med en grum, hjemmelavet opskrift. Hun gav dermed Felix chancen for at komme ind på slottet og stjæle kopierne af de afpresningsbreve, som ånden Den første skikkelse havde fortalt om. Samtidigt kunne gøglerne virke som afledningsmanøvre.

Gøglerne vil naturligvis kunne beskrive Charlotte, der har gjort indtryk på de fleste af truppens mandlige medlemmer, og hvis man finder på at spørge kroejeren, kan han berette, at pigen er den heks, der lever med sin bror i en hytte i skoven. Hun er som heks udstødt fra samfundet, og hun kommer normalt ALDRIG på kroen. Han kan svagt huske den unge mand,

hun havde med. Han har aldrig set ham før, men formoder, det drejer sig om hendes yngre bror.

### **Flygtningen**

Hvis en af PC'erne kigger ud af vinduet i borgtårnet, vil de på en initiativtest (+10 for excellent vision, -10 for mennesker, der er overskyet og derfor intet hjælpende måneskin) få øje på en skikkelse, der netop er klatret ned af vildtjørnen på tårnets yderside, og nu løber ned af højen mod skoven.

Våbenmesteren vil ikke forfølge denne person. Han mener at en fjende, der så listigt er kommet ind, også uset ville kunne snige ind på baronen og myrde ham. Soldaterne skal altså blive og bevogte ham og slottet. Forøvrigt er det jo heller ikke SIKKERT, at den bortløbende mand er tyven. I stedet bør man gennemsøge slottet fra top til bund. Man kan så evt. søge spor i morgen.

PC'erne må altså selv ud og rode i skoven, hvis de vil gøre sig håb om at finde synderen. Det efterårsrusker voldsomt i tårnet, og man kan høre regnen tromme vedvarende på taget. Sporene vil være borte i morgen.

Hvis gruppen vover sig ud i regnen, vil de kunne følge sporet et stykke tid, men nede i skoven vil det forsvinde. Dette er Felix's hjemmebane. Imidlertid har han også forudset muligheden for at blive forfulgt, og har iscenesat et lille optrin:

### **Den vrede fremmede**

Pludselig glider en mørk skikkelse frem fra buskadset og står lige foran vore venner. Det er en imponerende stor mand i herskabstøj, muligvis ligefrem adeligt, og en stor dramatisk, sort fløjlskappe, der hænger tungt om ham i regnen. En stor, bredskygget hat dækker delvist hans ansigt, han bærer desuden en sort halvmaske. Han har en fyldig og myndig basstemme.

Den fremmede præsenterer sig ikke. Han vil højest lade sig presse til at indrømme, at han tjener Den første skikkelse. Han giver udtryk af at være en meget forurettet person, som bittert kalder den rare baron for en morder, en kold, kynisk og dybt uretfærdig mand, en nidding, der sidder på sin trone under falske forudsætninger, en ugerningsmand, som nu skal stoppes. Han lover dem, at han vil lade de stjalne breve komme i gruppens varetægt, så de ved selvsyn kan se, at han har ret i sine anklager. Derefter håber han, at de vil hjælpe ham med retfærdigt at plette dette umenneskes ry. Så byder han dem at gå og afvente tingenes gang.

I virkeligheden er den fremmede een af de fredløse i skoven. Han blev dømt fredløs efter at have slået sin yngre bror ihjel i drukkenskab, da denne opdagede ham i seng med konen. Den yngre bror meldte forbrydelsen til baronen, der dømte den ældre, Sebastian, til at leve som udstødt. Sebastian mener selv, at dommen var alt alt for hård, at broderen var en idiot, og konen selv havde lagt op til seksualagten. Han er med andre ord glimrende i stand til at illudere en bitter mand over lenets hersker. Klædningen stammer fra slottets gemmer. Våbenmesteren har til lejligheden bragt det ud i skoven.

Hvis PC'erne nægter at gå, vil 10 uniformerede mænd glide frem mellem skyggerne. De ser bistre ud, og vil formentlig få gruppen til at indse det fornuftige i at gå hjem til slottet, inden de rammes af en voldsom

forkølelse i regnen. Det er de sidste fredløse i skoven. Også deres klædninger er "lånt" på slottet. Det er gamle bymilitsuniformer, som ikke benyttes længere, men een af de gamle på slottet vil muligvis kunne huske dem på beskrivelsen. De fredløse er også forsynet med skjolde og sværd:

## 11 Fredløse

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	39	47	3	4	8	46	1	33	29	29	50	33	26

Diverse skills bl.a Strike to stun, Strike mighty blow, Dodge, Concealment rural og Scale sheer surface.

Tilbage på slottet er gemytterne ved at falde til ro. Våbenmesteren vil være oppe for at høre på deres historie, men være meget undrende, og slå det lidt hen. Der er naturligvis posteret ekstra vagter rundt omkring. Baronens selv frygter dog ikke ligefrem snigmord, og står ved sit tilsagn om at dyste med Sieur Leonius næste dag. Han er på nuværende tidspunkt gået til ro.

## Natten

Natten forløber nogenlunde fredeligt. Lad evt. en dør springe op til et af værelserne og en kold vind blæse ind fra gangen som et dybt suk. Det vil også være oplagt at lade nogle af dem drømme en grim blanding om kolde borge, fulde herskere, maskerede mænd i skoven, sleske tjenere og en gøgler, der pludselig kiger op og har et hundehovede i stedet for sit normale ansigt ... det har trods alt været en lidt bemærkelsesværdig dag.

## Den døde hest

Når gruppen står op den næste morgen, er der vildt røre i gården. Tilsyneladende står hele den samlede tjeneserstab og snakker og sladrer ovre ved stalden. Våbenmesteren og kansleren forsøger at få folkene til at tilbage til deres vanlige dont.

Vejret er for øvrigt ikke blevet bedre. Folk skutter sig i gården, og duerne trykker sig sammen under spærene. Opløbet opløses derfor langsomt.

Det viser sig at baronens yndlingshingst, Roald, er død i løbet af natten. Den ligger nu i sin boks, og er oven i købet blevet ramt af rigor mortis (dødsstivhed). Den før så imponerende, sorte stridshingst har fråde om munden, dens øjne står som rødsprængte kugler ud fra hovedet, og dens ben stritter stift ud fra kroppen. Halmen er pisket voldsomt rundt, og hingsten har tydeligvis lidt en pinefuld død. Ud over en flænge på det højre bagben, hvor hingsten har sparket i kramper ind i væggen, er der ikke tegn på egentlig vold mod dyret. For at få dyret ud af båsen, er det desværre nødvendigt at save benene af det først (!). En ret makaber scene.

Staldkarlen mener, at hesten er blevet ramt af en eller anden infektion, og det er altså op til PC'erne selv evt. at få taget en prøve af fodder og vand.



Fodderet er endog særdeles forgiftet, men den eneste, der vil være i stand til at konstatere det, er landsbyens læge (og Asmol, hvis han kommer i tanker om det), og han vil behøve et par timer til sine undersøgelser. Igen er det Charlotte, der har brygget gift, og derefter fået en af pagerne på slottet til at samarbejde med hævnerkliquen i skoven for en klækkelig sum penge og forbandelse i flere led hængende over hovedet.

Men blandt folkene hviskes der om, at det er spøgelse, der har kvalt den store sorte hest. Hvis de udspørges vil nogle enkelte af dem mene at have set en sløret grå skikkelse på gangene, mange af dem har hørt suk, og de fleste har haft oplevelsen med de smækkende døre om natten ... men det kan også være blæsten, og gruppen har hørt de samme historier på langt de fleste borge, de har besøgt.

Under morgenmaden holder en lettere bekymret baron fast ved, at han vil dyste med Leonius. Det er allerede sevet ud til landsbyboerne, og hvis han aflyser vil befolkningen tro, at der er noget alvorligt galt. Baronnen ønsker mindst af alt at skræmme sine undersåtter. Han beordrer derfor en ny hest klar, og trækker sig tilbage for at nete sig lidt. Leonius gør det samme. Væbneren må ud og klargøre hans hest, og Chalotte underholde ham lidt inden. Leonius har frygteligt ondt i hovedet.

### **Markedspladsen**

Det er midt på formiddagen, og der er ikke mange folk på Niederhofens markedsplads. Pladsen ligger lidt i læ for blæsten, men det er alligevel koldt. Der er ikke mange blade tilbage på træerne, i stedet ligger de i et tykt lag hen over brolægningen. Ude i horisonten ses på en bakke en forbryder, der er blevet sat på hjul og stejle. Ved siden af står en galge, men den er tom. Nogle store sorte fugle kredser om stedet. Hvis de sprøger sig for, vil PC'erne erfare, at det drejer sig om Hans Snautzer, der stjal en hest. Tobias og Wolfgang vil vide, at dødsstraf er lovpligtig straf for hestettyveri i hele Imperiet.

En stille, men vedvarende regn siler ned fra en tung, mørk himmel. Et par bønder faldbyder landbrugsvarer. Det har ikke været et særligt godt år, og æblerne er rynkede og har pletter, der er skimmel i mange af grøntsagerne osv. Gøglerne havde egentlig tænkt sig at holde forestilling, men drog væk tidligt i morges på grund af vejret. Der er i hast blevet rejst to telte, så baronen og Leoneus kan sidde i læ. Der er imidlertid ikke plads til stort meget andet end dem selv og en enkelt page ... desværre for baronen er det den samme page, som står i ledtog med Felix, der opvarter ham.

Inden dysten kan gå i gang skal Baronnen lige ordne et par uoverensstemmelser, Det drejer sig om smårapserier blandt de lokale. De anklagede bliver ført frem for baronen og oldermændene, der både hører på anklageren og anklagede. Det er ikke helt sædvanligt for det Imperiske retssystem. Der er imidlertid ikke noget at gøre for de stakkels tyve. Der er flere vidner, der har set dem stjæle, og de dømmes til at sidde resten af dagen i gabestokke på markedspladsen til offentlig bespottelse.

Baronen går herefter ind i sit telt og iføres sin brynje og hjelm. Imens føres hestene frem, og baronens soldater laver plads til de adeliges brød og skuespilpræstation.

De to krigere tørner mod hinanden, folket holder vejret i regnen. Baronens slag går rent ind. Leonius slynges af saddelen og lander på maven med hovedet nede i mudderet. Folket ler og jubler over den populære herskers sejr.

## **Men**

Herefter går det hele meget hurtigt. Baronen vinker kort til folket og søger ly i teltet. Det er Wolfgangs pligt at fat i Sieur Leonius's halvskræmte hest, der glider rundt i mudderet, og en del af baronens tjenere står parat for at hjælpe Leonius op. Han har tilsyneladende slået sig lidt i faldet.

Man vender ham om, og et stort sår åbenbares for tilskuerne. Regnen får blodet til at flyde tyndere, og det synes derfor som om den stakkels mand nærmest drukner i sit eget blod. Der bliver omgående sendt bud efter lægen. Leonius er hårdt såret, og en "cure light"-formular vil være spildt. Kansleren har travlt med at få soldaterne til at få folk til at gå hjem. Han lover hele tiden, at de nok skal få svar, så snart man ved, hvad der er sket, og det hele har været en frygtelig fejltagelse ...

PC'erne bør opfordres til at blive i nærheden af deres herre. Han er hårdt såret, men lever endnu. De kan evt. skue rundt blandt publikum for at se efter mistænkelige personer, men vil kun se skræmte bønder. Da lægen ankommer, føres Leonius hurtigt på slottet på en bære, og lægen forsikrer gruppen om, at han har gode chancer for at overleve, eftersom hjælpen kom hurtigt frem. Der er imidlertid ikke mere, de kan gøre nu. Efter behandlingen skal panterridderen blot have hvile.

Imens har Felix i baronens telt lynhurtigt taget sit bondetøj på og smuttet ud under teltdugen bag i teltet. Han blander sig med den sammenstimlede mængde, og forsvinder stille, da soldaterne begynder at opfordre folk til at gå. Pagen har også iklædt sig bondetøj og forduftet med Felix ud i skoven.

Felix og pagen stod klar, da baronen kom ind i teltet for at få brynje på inden dysten. En stærk og virksom gang edder satte baronen ud af spillet, og Felix overtog hans plads, dog med en spids lanse frem for den aftalte mere harmløse træningslanse. Formålet er naturligvis at nedsætte baronens popularitet i befolkningens øjne.

## **Den virkelige Baron**

Våbenmesteren, som jo ikke at forglemme er en af "skurkene" i historien, er øjeblikkeligt stilet mod baronens telt. Her står han nu klar til at holde evt. nysgerrige væk med forklaringen om, at baronen har fået et voldsomt ildebefindende og derfor ikke tager imod nu.

Og baronen har det i sandhed skidt. En gang lugtesalt og lidt af Charlottes modgift har fået ham til at dukke lidt op fra tågerne, men han har

en voldsom kvalme, og da Albrecht sammen med den tililende Fader Ingolf støtter ham op mod borgen, er det tydeligt for den undrende folkemængde, at den vaklende baron slet ikke er sig selv.

### **Brevene**

Det vil nu være oplagt at gruppen begynder at undersøge verden omkring sig, og evt. få lidt styr på, **hvem** det er, der tager rundt ude i skoven. Hvis Chalotte inden da går ind omkring sit værelse, vil hun på sin seng finde en parfumeret kuvert, der bærer påskriften "Til den henrivende frøken Immelwald". Kuverten indeholder de tre kladder til afpresningsbrevene, som er blevet stjålet fra baronen (Handouts).

### **Baronen**

Baronen kommer efterhånden så meget til sig selv, at han kan tage imod gruppen. Hvis de presser ham så meget omkring brevene, så han overhovedet ikke kan se anden vej ud, går han ulykkeligt til bekendelse, og forklarer, at han var nødt til at skaffe sig af med disse kvinder, da ingen af dem var i stand til at føde en arving til lenet. Det bør fremgå klart, at han virkelig har gjort det for baroniets skyld, og han i og for sig er ked af det for kvindernes skyld, men mener at han har givet dem en rimelig sum penge, og at folkets tarv går forud for hans egen lykke. Gruppen må naturligvis sværge på, ikke at sladre til nogen, for at få besked.

Med hensyn til Leonius, er baron Rittermann meget ulykkelig. Han husker intet bortset fra at pagen stod parat med hjelmen, da han kom ind i teltet, og så blev alt sort. Han vågnede op, pagen var væk, og Albrecht og Fader Ingolf hjalp ham væk fra valpladsen. Først senere fik han hele historien af lægen, der kort var inde for at se til ham.

Baronen ved, at pagen hedder Vilfred, og kan beskrive ham. Han er imidlertid forsvundet fra slottet. Ingen har set ham efter ulykken.

Baronen kender intet til den mystiske adelsmand i skoven. Han regner med, at de fredløse fra baroniet holder til derude, men de gemmer sig godt, og man har ikke holdt storstilet jagt på dem. Baronen synes trods disse personers slette karakterer, at det er lidt synd for dem, at de således er udstødte, og han lader dem være i fred.

### **Byens beboere**

Hvis gruppen udspørger beboere, vil de finde ud af, at man er dybt forvirret over formiddagens hændelser. Baronen er en meget afholdt mand over hele linien.

Som tidligere nævnt, synes man, det er synd, han ikke har fået en arving, og der er lidt delte meninger omkring, hvorvidt kansleren vil være en god arvtager. Mange mener, at han jo er en meget driftig mand, og at han sikkert vil aflægge sig sine lidt fornemme storbymanerer med tiden, men på den

anden side ... han ER jo ikke just så sympatisk som baronen, og er måske lige vel beregnende.

Derimod er man meget træt af de fredløse!!! Der er absolut ikke tale om nogen Robin Hood mentalitet med muntre svende. De brænder markerne af, bortfører kvæget, stjæler afgrøder og man siger også, at de har voldtaget et par af landsbyens piger (det kan dog også have været pigernes bedste forklaringer til uheldige omstændigheder overfor vrede forældre). Man mener, det er på tide, at baronen driver disse forbrydere frem i lyset.

Man ved også, at der bor en heks ude i skoven. Man er dog lidt i tvivl om, hvorvidt det er datteren af den gamle heks, der har overtaget hvervet fra sin mor, eller det stadig er den gamle heks, der så blot en gang imellem tryller sig ung og vulgært udfordrende og går ind til byen for at fordreje hovedet på landsbyens mænd. Een ting er i hvert fald sikkert: Hun taler med de døde.

## **Heksen**

Hvis PC'erne skulle få mod til at bevæge sig ud i den regnfyldte efterårsskov for at lede efter Charlotte, Felix og de fredløse, vil de for det første have meget svært ved at finde derud. Kun et par af byens allerældste beboere har besøgt heksens hus, da de var små, og der endnu ikke var kommet en læge til byen. Det er tvivlsomt, om de kan give en fornuftig retningsbeskrivelse. For det andet er skyerne begyndt at blive endnu tungere. Det trækker op til et større uvejr med torden. Vinden er også blevet skarpere, og bladene hvirvler rundt i skoven. En klam tåge lægger sig over hele scenariet og får de gamle træer til at ligne en troldehær, der kun venter på at folk vender ryggen til, før de slår kløerne i dem (og i Warhammer-verdenen eksisterer der jo faktisk trolde, så det er mere end en tom trussel).

Hvis gruppen imidlertid holder ud, vil de finde Charlotte alene hjemme med sin kat. Hun byder dem naturligvis på urtete, og de kan søge lidt varme i den lille hytte.

Hun lægger ikke skjul på, at hun har en mindre bror, der hedder Felix. De kan dog ikke komme til at tale med ham, for han er ude at ordne et eller andet (temmelig sikkert lægge planer med sin afdøde mor).

Hvis gruppen får fedtet sig godt ind, vil hun fortælle den virkelige historie om Felix. At han blev bragt hertil af Albrecht, som mener, at han er barn af Inge-Lise, som døde i barselsseng, og dermed er retmæssig arving til baroniet. Det er op til dig, hvor meget, du vil lade Charlotte fortælle dem. Husk imidlertid på, at hun ikke ved, at det var Fader Ingolf, der overtalte baronen til blot at sætte barnet ud. Hun er heller ikke helt sikker på, om det VAR baronen, der slog baronessen ihjel. Hun ved blot at Albrecht og Felix er sikre på det - den sidste fordi, han har fået det at vide af en ånd. Charlotte kan selv tale med de døde, men ser ikke noget specielt uhyggeligt i det.

Hun vil naturligvis forsøge at give så godt et billede af Felix som overhovedet muligt. Hun er dog lidt urolig for den magt, ånden og våbenmesteren har plantet i ham: "Somme tider tvivler jeg på, hvad de

egentlig vil ham ... det er ligesom ikke hans hævn ... han er ligeglad med det ulækre gamle slot”.

Hvis nogle skulle få den idé at gøre Charlotte ondt, vil de fredløse dukke op og forsvare hende. De er nu mere primitivt klædte. I stedet for skjoldene bærer de læderrustning, men de har stadig deres sværd. Nu ligner de med andre ord noget mere de kyniske forbrydere de er, der mere forsvarer Charlotte fordi de er bange for Felix, end fordi de holder af hende.

Hvis gruppen bliver i mere end 2 timer vil Felix komme hjem. Han vil naturligvis ikke afsløre nogle af de kommende planer, men blot antyde, at hævnens time er nær. Der er måske lidt en pointe i at gruppen møder ham, og får indtrykket af ham som en hård, kynisk ung mand, der tørster efter hævn for hævnens eget skyld.

Det er også en oplagt mulighed at lade gruppen blive overfaldet og forsøgt plyndret af de fredløse på turen hjem til slottet. Så vil de selv opdage, at de ikke er rare, det vil virke ind på deres forhold til Felix, og kan være en tiltrængt action-scene (vi skal alligevel ikke bruge de fredløse mere i scenariet, så lad dem bare dø for dit forgodtbefindende ...).

## **Tordenen trækker op**

Den sidste del af eventyret foregår tilbage på slottet. Efterhånden som det bliver aften bliver uvejret stadig værre. Spøgerierne tager til, og flere og flere af tjenestefolk, soldater og andet godtfolk stikker af. Spillerne får en travlt tid, hvor de forsøger at redde trådene ud (baronen vil til det sidste nægte, at han slog sin søster ihjel, og vil det forøvrigt ikke være fornærmende overhovedet at spørge ham?) og samtdigt få skræmt livet af sig den ene gang efter den anden (fear-tests). Hvis du har lyst, kan du evt. give dem nogle insanity-points i ny og næ, og lade dem slippe ud af eventyret med permanent rystende hænder eller lignende.

Det følgende er en række encounters, du kan vælge og vrage imellem. Det er naturligvis oplagt også at lave nogle selv.

## **Slæbende skridt**

PC'erne hører tydeligt slæbende skridt. Der kommer våde spor ud af den blå luft. Intelligenstest kan fortælle, at det drejer sig om store mandsstøvle spor.

## **Lokken**

En hviskende stemme lokker en af eventyrerne med sig. De ledes langt omkring i slottet; op og ned af lange gange. Det er kun den ene, der hører stemmen. Til sidst ender turen ved en endevæg. Der lyder et øresønderflængende skrig, som alle hører, efterfulgt af en hæsleg latter, som kun høres af den lokkede karakter.

## **Fløjtespilleren**

Eventyrerne hører en meget smuk og melankolsk fløjtemelodi. Hvis de går nærmere vil de se en enlig musiker sidde ved et bord og spille. Han er en

smuk, ung mand, men hans tøj hænger laset på ham. Mens de ser på ham, begynder kødet langsomt at glide af ham, og til sidst sidder kun et skelet tilbage (fear-test). Det spiller kort videre, og toner så ud. Mikael og Marlaian vi på en Int-test kende melodien som en flere hundrede år gammel messe, der blev spillet inden kamp.

### **Mord**

De træder ind i et værelse, hvor en ung kvinde ligger i en seng med et tæppe over sig. Hun skriger voldsomt, og har tydelige smerter. Det er Inge-Lise, der illustrerer fødselen. Nu kigger hun forskræmt forbi PC'erne, som om der stod en ved siden af dem. Hun følger vedkommende med øjnene, mens han tilsyneladende nærmer sig. Så skriger hun klagende og tager sig til halsen, mens hun afkræftet kæmper imod. Så ligger hun stille. På hendes hals er der tydelige mærker efter kvælning (eventyrerne kan naturligvis ikke hjælpe hende. Fear-test.

### **Blod**

Der begynder at sive blod ned langs væggene i et af de rum eller gange, heltene befinder sig i. Hvis een af eventyrerne forsøger at tage noget af det på en finger, vil det forsvinde så snart det mister forbindelsen med væggen.

### **Skrækslagene tjenestefolk**

I et hjørne sidder to tjenere og kryber skrækslagene sammen. De er stivnede i deres rædsel, og deres øjne er spilede op. De ser tydeligvis noget, eventyrerne ikke ser. Hvis det lykkes at vække dem til live flygter de skrigende væk. I det hele taget vil de flygtende soldater og tjenestefolk være en hyppigt oplevelse.

### **Lysekrone**

En kæmpe stor lysekrone falder ned for fødderne af een af vore helte. Han/hun får en regn af glassplinter og stearin over sig ... og igen denne hånlige latter.

### **Den første skikkelse**

Inge-Lise viser sig for gruppen. Denne gang er hun ikke ude på blot at spille teater. Hun forklarer dem, at hævnens time er kommet, og forklarer i pinefulde detaljer, hvor forfærdeligt det er, at blive dræbt af sin egen kødelige bror, som man ligger i sit lykkeligste øjeblik, hvor man selv har givet liv. Hun fortæller om de milisekunder, hvor hun var klar over, at hun skulle dø, og angsten for det store ukendte; angsten for den sorte evighed og frygten for at alle præsternes tale om Morris store altfavnende retfærdige rige var opspind for at undgå panik blandt menigmand; angsten for at alt nu var slut; angsten for hvad der nu skulle ske med hendes barn.

Hun lægger ikke skjul på, at eventyrerne enten bør tage hendes parti og hjælpe hende i hævn mod baronen, eller at lette røven, før nogle af hendes mange udøde tjenere tager livet af dem. Det viser sig, at hun er fuldstændig ligeglad med, hvad der skal ske med godset, og hvem der skal sidde på magten. Det eneste hun er interesseret i, er HÆVN.

Inge-Lises stemme er hæs af had, og hendes øjne har et vanvittigt skær. Lad hende fremstå så indædt og skræmmende, at gruppen overvejer om ikke spøgelseset kammer over og i virkeligheden er skingrende sindssygt.

### **Hundene**

En stakkels jagtmynde sidder forstyrret i et hjørne af borgen. Da de passerer den farer den forskrækket sammen og stikker i en frygtelig vedvarende tuden. Dens hyl vækker de øvrige hunde til live, og den næste halve times tid, blandes det øvrige smækken med døre og sukken, klagen og jamren ikke kun med skræmte skrig fra flygtende soldater, men også dyrenes tuden.

### **Fader Ingolfs død**

Til sidst blev det for meget for den rare præst. Han har hængt sig på sit kammer (hvis ikke PC'erne finder ham selv, vil de høre skrigene fra de stuepiger, der finder ham, da de opsøger kirkens mand, for at få ham til at stoppe dette vanvid). En stol ligger væltet under præsten, og som bekendt er en hængt mand ikke noget kønt syn. På gulvet ligger også kassen med sølvpentagrammer, pentagrammerne ligger spredt ud over gulvet. Fader Ingolf klamrede sig til de hellige smykker til det sidste, men han troede for lidt på sin egen styrke og kunne ikke beholde koncentrationen i den beskyttende cirkel - bl.a. nok også fordi 4 skeletter dansede så tæt på ham, de kunne komme, mens de råbte, at de havde masser af tid til at vente til pentagrammerne slap op. De 4 scrolls stikker op af lommen i hans kåbe.

### **Kæder**

Den klassiske spøgelseslyd med raslende lænker når deres ører. De ser også kæden, der langsomt slæber sig op imod dem, men hører hverken skridt eller ser, hvem det er, der trækker lænken.

### **En af de mere ubehagelige**

En mørk skikkelse toner frem foran Wolfgang eller Tobias. Det er en wraith, som Inge-Lise har sent af sted for lige at sikre sig, at de har forstået, at hun mener det alvorligt. Den er først subject to instability, når den ikke længere befinder sig på selve slottet. Den vil naturligvis angribe.

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
<b>4</b>	<b>17</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>11</b>	<b>30</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>-</b>

Heltene skal naturligvis lave fear-test. Bæstet kan ikke såres af ikke-magiske våben, og medmindre de har fundet Fader Ingolfs efterladte formularer, er de lidt ilde stedt (en wraith dræner ikke wounds, men strength-points).

### **Poltergeist**

Poltergeists er igang med fuldstændigt at rasere et rum - f.eks. Inge-Lises gamle gemak, hvor kansleren nu bor. Det ville være livsfarligt at bevæge sig derind.

### Flere poltergeists

Disse er ikke tilfredse med at kaste med bøger. De er i gang med at rive og flå i selve det gamle slot. Der er en frygtelig larm som om selve efterårsstormen hjalp med i arbejdet. Store stykker af loftet bryder sammen, og hvis du har lyst, og giver dem tid til at arbejde - hvem skulle stoppe dem? - kan de rive hele Kejsertårnet ned. Så vil der for alvor være adgang ud til gudernes fri natur, som i mellemtiden er gået amok for alvor. Det stormer som aldrig før. Regnen vælter ned, og man kan knapt se ned i gården gennem vandet. Det tordner og store lyn flænger himlen og oplyser i korte nu gården, hvor kansleren løber skrigende væk blandt de sidste allermodigste slotsansatte. Vinden lader sit kolde greb få fat i gangen, og faklerne dør ud.

### Dødedans

Et skelet dukker pludselig op foran dem. Det er iklædt gammeldags, men elegant tøj. Før Chalotte ved af det, er hun hvirvlet ind i en hektisk dans med den døde. Et ensemble bestående af fløjte, lut, tromme og lyre spiller lystigt, men er dog ikke at se. Lad Chalotte lave en test på Cl. Hvis hun kikser er det her simpelthen dråben, og hun besvimer og tager evt. d4 insanity. Skelettet forsvinder syngende.

### Det endelige opgør

Når du har fået nok af at drive spillerne frem og tilbage på den hærgede og smuldrende borg, dukker baronen op. Han har gemt sig et eller andet sted, hvor de næppe har kunnet finde ham. Udover gruppen og den sårede Leonius, der ligger døsigt hen, og formentlig vil tro, det hele drejer sig om febevildelse, er han nok den sidste levende af borgens indbyggere, der stadig er at finde indendørs.

Gruppen får øje på en skikkelse, der langsomt går af sted med en 5-armet lysestage. I første omgang tror de muligvis, det drejer sig om endnu et spøgelse, for baronen er påfaldende bleg, og hans tøj er forrevet. Han har tydeligvis også været udsat for sin del af spøgerierne, og det har måske oven i købet været værre end de ovenstående, for hans hår er nu blændende hvidt. Han har fået dybe furer i panden og langs næsefløjene. Han går en anelse krumbøjet og ser 20 år ældre ud.

Baronen ser ikke ud til at ænse andet end det, der foregår inden i hans hovede, og han reagerer ikke, hvis der kaldes på ham. Han går stille og målbevidst ned i slottets krypt for at tale med sin vrede søster.

Krypten er som mange andre slotskrypter. Der er lavt til loftet. Rundt omkring står søjler i sten, der er udformet som dødsuden Morr, som holder slottet oppe. Langs væggene står store stensarkofager. Nogle af de ældste er blot store stenkasser, men de nyere bærer et smukt udskåret stenrelief, forestillende personen der **burde** hvile deri.

Baronen gør plads til gruppen, men henvender sig ikke til dem. I stedet stiler han mod en prægtig stensarkofag, der udover det smukt udhuggede låg



også er udsmykket på siderne. Her knæler han ned og påkalder den afdøde søster.

Von Rittermann er helt nede i skidtet nu. Han beder ydmygt sin søster om forladelse. Han undskylder naturligvis først mordet på hende. Derefter at han overhovedet kunne TÆNKE på, at slå barnet ihjel. Han angrer at han har behandlet sine koner så skidt og kun tænkt på baroniets tarv frem for menneskelige følelser. Han angrer meget mere. Et helt liv syndsbeholdes, og der kommer mange små ting op til overfladen som nødløgne overfor andre baroner; en bonde, som måske blev dømt lidt for hårdt; en tjenestepige, der blev sendt bort efter at have afslået hans tilnærmelser, da han var ganske ung; en kage, han stjal i køkkenet, da han var drev osv. osv. Men ingen uventede større forbrydelser dukker op.

Mens von Rittermann beder og trygler kommer der lys ude fra gangen. Ind kommer et skelet med en 5-armet lysestage i hænderne; bagefter det kommer en diffus skikkelse med et alvorligt ansigt, bag det kommer en ung pige svævende. Også hun har lys i hænderne. Hendes ansigt er tydeligvis forgrædt. Efter hende kommer den unge mand, der spillede den melankolske fløjtemelodi. De bliver ved med at komme. Baronens bemærker det ikke. Han beder blot videre. De sidste, der ankommer er 4 tågede krigerskikkelser med sværd. De 2 af dem er mørke og ligner den, heltene muligvis allerede har været oppe at slås med. De 2 andre har benansigter. Det drejer sig om 2 wraiths og 2 wights. Krypten er nu fyldt med udøde, og her er varmt og oplyst med et flakkende skær fra de mange stearinlys. I alt er der vel ca. 25 skeletter, spøgelser, poltergeists og andet godt. De stakkels ånder styres alle af superspøgelset Inge-Lise. De har således ikke selv bestemt, hvilken spøgelsesform, de har indtaget, og flere af dem er tydeligt forpint over situationen og venter blot på en afslutning, så de kan vende tilbage til deres kister. Alle de udøde slår ring omkring baronen og Inge-Lises kiste. Her er påfaldende stille i forhold til den tidligere larm på slottet. Kun baronens mumlen høres (endnu en fear-test vil vist være på plads hos spilfigurerne). Han lover nu, at hvis blot han vidste, om Inge-Lises barn havde overlevet, ville han gøre alt for at finde det, og indsætte ham som officiel arving.

Da toner søsteren frem ved siden af kisten. Hun strækker en hånd frem til broderen, som griber den og kigger op på hende som en hund. Hun kigger ned på ham, der er HELT stille. Så gør hun tegn med den anden hånd, og ud fra een af skyggerne bag søjlerne træder Felix frem.

Den unge mand har trukket sit sværd, men han er tydeligvis bevæget af onkelens anger.

“Der har du din arving”, hvæser Inge-Lise og slår en skrækkelig latter op, der får selv et par af skeletterne til at rasle lidt frygtsomt. “Det andet kan vi snakke videre om på den anden side”. Hun vender sig teatralisk mod Felix: “Gør så din pligt, min dreng!”.

Felix ser rådvild ud. Han har hørt hele syndsbeholdelsen, og har måske trods alt fået lidt ondt af den stakkels onkel. Han når lige at indvende “men,

moder ...". Så slipper hun baronens hånd, vender sig mod sønnen og siger hårdt "jo!!".

Det tænder et-eller-andet i drengen. Han er faktisk lige så styret af denne ånd som alle de udøde. Inge-Lise er åbenlyst ligeglad med arvefølgen i baroniet, hun vil blot se broderen død. Et beslutsomt udtryk breder sig i hans ansigt, og den ulykkelige onkel må trække sit sværd, og duellere mod nevøen med alle sine udøde aner som tilskuere.

Nu kan gruppen enten:

### **1) Beholde deres nuværende passive rolle.**

Så vil duellen udspille sig, og nevøen og onklen kæmpe til døden. Udfaldet er ikke sikkert på forhånd. Giv baronen og Felix til 2 af dine spillere og lad dem selv afgøre udfaldet.

Hvis Felix vinder, og baronen ligger død på gulvet, vil der gå et lettelsens suk gennem hele flokken, og de vil alle begynde at tone bort (næsten - se senere). Inge-Lise når lige en sidste tilfreds latter, før også hun er forsvundet. Tilbage står wraith'erne og wight'erne. De kan i deres onde "sind" ikke se noget befriende i en død baron og begynder at bekæmpe alle de levende væsner, de er i nærheden af.

Når de til slut også er slået, står gruppen tilbage med en meget desorienteret Felix. Han har opnået sin hævn, men har aldrig fået at vide, hvad der så skal ske. Han kan ikke bevise, at han er arvingen, og har for øvrigt slet ikke lyst til at bo på slottet. Albrecht er tilsyneladende også forsvundet, for ellers ville han bestemt være mødt op, for at se baronens endeligt (våbenmesteren er død. Hans nerver holdt ikke i den grad til spøgeriet, som han havde regnet med, og han flygtede ud i natten. Næste dag vil man kunne finde hans lig, der er blevet nedtrampet af opskræmte, flygtende heste). I dette tilfælde vil det være naturligt at kejseren vælger at indsætte kansleren. Den unge Traukehrer gemmer sig i øjeblikket på kroen, mens han prøver at bortforklare alle de grumme syner, han har set, af logisk vej. I dette tilfælde ville det være en god idé, hvis gruppen fortæller ham så meget som muligt, og gøder vandene mellem ham og Felix, inden de tager af sted.

Hvis baronen vinder vil et lettelsens suk gå gennem de udøde og et harmdirrerende klageskrig komme fra søsteren. Hun kan kun holde på deres sjæle så længe begge parter er ilive, og nu er spillet tabt. Hun vil dog selv blive tilbage og kæmpe sammen med de 4 udøde-krigere som ovenfor.

Bagefter vil den tydeligt mærkede baron tage et syn på de voldsomme ødelæggelser. Felix vil blive udråbt som den mystiske arving, hvorefter han vil få en fyrstelig begravelse. Man forsøger at vende tilbage til normale omstændigheder, men det bliver hårdt arbejde.

### **2) Gruppen forsøger at mægle.**

Ingen vil høre på dem, og duellen vil finde sted, med mindre de fysisk griber ind. De bliver simpelthen ignoreret.

### 3) De kan gå ind i kampen på Baronens parti.

I dette tilfælde vil de 4 wraiths og wights bane sig frem, og tage del i kampen. Derefter vil Inge-Lise beordre de andre frem. Alt i alt en håbløs kamp, der først slutter når enten baronen eller Felix er død ... eller alle de udøde på mirakuløs vis er slået. Her slås efter 3 runder for Felix's WP. Hvis han klarer, overkommer han sin døde moders kontrol og vil begynde at kæmpe på de levendes side.

Hvis kampen slutter med, at både baronen og Felix overlever, er der i sandhed liv og glade dage. Felix vil blive lovformeligt gjort til arving, og der vil blive holdt en kæmpefest, hvor gruppen kommer til højbords, får udbetalt 5 guldkroner hver, samt udnævnt til baroniets æresborgere. Sieur Leonius er vågnet op af alle sine væmmelige feberdrømme og tror ikke HELT på, hvad han evt. får fortalt om ånder og spøgelser. Man kan være glad på sine tjeneres vegne, og drikker sig en gevaldig kæp i øret. Han og von Rittermann vil evt. aftale en ny kamp på lanser **for sjov**, forstås. Kansleren har tilsyneladende fået en lang næse, og han sidder og er lidt ked. Men da rejser Felix sig forlegent og forklarer, at han slet ikke vil være baron, men meget hellere vil bo på f.eks. en gård. Ønsket efterkommes øjeblikkeligt, Der tales ganske vidst ikke om, hvem der **så** skal arve baroniet, men kansleren har da i det mindste stadig sit håb.

Der er sikkert flere muligheder, men så ...?

### 2 Wights

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Cause fear; tager ikke W, men 1 styrke-point, når den rammer. Styrkepointet overgår til den selv. Kan have max 6 point. De har d4 ved kampens start. Kan kun rammes af magiske våben.

### 2 Wraiths (se tidligere)

### 12 Skeletter

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Cause fear, 35% risiko for inficerede sår. Subject to instability.

### 6 Spøgelser

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	25	0	0	3	17	30	1	-	18	18	18	18	29

Cause fear, rammer ved at offeret slår sin Ld -10. Kikses der, stikker vedkommende af. Kan kun rammes af magiske våben.

## 2 Spectre

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Cause fear, cause terror (hvis de har lyst). Rammer ved at offeret slår sin WP. Kikses der, bliver de paralyseret, og kan hverken bevæge sig eller angribe i 2d6 runder. Kan kun rammes af magiske våben.

## 1 Inge-Lise

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	41	25	4	4	20	60	3	43	89	89	89	89	11

Cause fear. Inge-Lise er noget helt for sig selv, og minder måske mest om en liche uden magi. Hun går først ind i kampen, når kun de 4 krigerånder er tilbage. Hun vil naturligvis først og fremmest gå efter den forhadte bror. Hun kan kun rammes af magiske våben. Hvis heltene trænger til en hårdere kamp, kan du give hende en amulet mod magisk ild (fireballs).

## Efterskrift

Nogle dage senere drager det lille selskab væk fra Schloss Ritter. Det er en kold dag. Det regner lidt, og vinden er skarp. Den finder op under de rejsendes fløjlskapper, og de skutter sig i blæsten. Oppe på bakken har de sorte fugle endelig gjort det af med resterne af hestetyven. Der er kun skelettet tilbage. Vinden får det til at tude i hjulet, og et øjeblik kunne det næsen virke som om det var skelettet selv, der klagede sig. Enkelte fra rejseselskabet skæver nervøst derop. Men så fortsætter man. Hjem til Middenheim.

## Baron Johann von Rittermann

53 år.

Alterzof-lenets hersker er en pæn mand, der gennem de sidste år har holdt alderdommen på afstand ved et afholdende og disciplineret liv. Han har et veltrimmet skæg, der løber ned omkring hagen, men lader hans kinder bare. Hans hår er kraftigt og mørkebrunt (faktisk næsten sort) med få grå stænk og helt hvide tindinger. Han er middelhøjde og drøjde, holder sig godt, og har aldrig drevet rovdrift på sin stands midler.

Johann overtog lenet efter sin far, Uwe, der døde i en alder af 93, og har siden sat alle kræfter ind på hvervet. "Noblesse oblige", som bretonnerne udtrykker det - adel forpligter - og det har det i sandhed gjort for baronen. Han er besat af sit ansvar. Hvis baroniet lider, lider han også. Han bor isoleret på Schloss Ritter for at kunne have fred og tid til helt at hellige sig sine pligter. Det er i den grad en besættelse for ham, at han ikke i sin vildeste fantasi kunne forestille sig, at nogen anden skulle være i stand til at overtage efter ham - at nogen på samme måde som han selv kunne føle jorden og folket i sit blod ... som arvesituationen ser ud.

Han har haft tre koner siden han besteg tronen, og ingen af dem har været i stand til at skænke ham det barn, der - grundet den rene blodlinie - kunne blive en værdig arvtager. Han har derfor på en særdeles ufin måde ladet sig skille fra dem alle tre, uden at det stillede ham selv i et dårligt lys. Sandheden er faktisk den, at det er ham selv, der er ufrugtbar. Han vil aldrig kunne få det barn, han ønsker sig, og efterhånden som han i sit sind føler alderdommen trykke, bliver han mere og mere desperat.

Udadtil virker han dygtig, særdeles venlig og intelligent, men det kræver ikke den store menneskekundskab for at se, at baronen er træt i sjælen af de mange byrder han lægger på sine egne skuldre.

Baronen bærer et magisk enhånds-sværd, som i generationer har været i slægtens eje: +10 til bærerens initiativ og +2 i skade.

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
4	60	38	7*	5	8	54	2	47	62	41	50	30	40

### Skills:

Animal care, Animal training - horse, Etiquette, History (local), Numerismatics, Public speaking, Read/write, Ride - horse, Speak Tilean & Reikspiel (opnået gennem handel med hesteopdrættere fra Remas i Tilea), Secret language - Classical, Specialist weapons - lance, pistol & fencing sword, Stewardship (evnen til at lede et land), Super numerate, Very Strong\*.

## Fader Ingolf Kreisel

67 år. Sigmar-præst niveau 2. 20 MP.

Fader Ingolf er en aldrende herre med skaldet isse og halvlangt, gråt hår i siderne. Han har klare, grå øjne, og selvom alderen er begyndt at tynde hans holdning en anelse, ser man stadig spor fra den statelige mand, han må have været i sin ungdom.

Det var Ingolf, der i sin tid med megen besvær fik overtalt baron Johann til ikke at slå den spæde Felix ihjel, men i stedet "nøjes" med at sætte ham ud i skoven: "Hvis Sigmar virkelig ønsker, at barnet skal leve, så vil han vel skåne det fra ulvegudens kulde og altfortærende hunger". Han gik i dyb bøn for det entuelle barn.

Men det var en tung hemmelighed at gemme på, og man vil til tider kunne se Ingolf kigge fjernt hen for sig, eller ligefrem fare sammen, som om han ser noget i hjørnerne, som normale mennesker ikke ser. Det gør han til tider også. Inge-Lises spøgelse har flere gange i drømme bebrejdet ham, at han ikke greb ind noget før, og forhindrede baronen i at kvæle hende. Efterhånden som eventyret udspiller sig, og helt fatalt når ånderne begynder at melde sig, bliver denne nervøsitet stadig mere udtalt! Faktisk har Ingolf en hel klar - men hemmelig - fornemmelse af, at de døde følger alle hans skridt, og især tanken om baronens afdøde søster, baronesse Inge-Lise, har hensat ham i en mild form for konstant paranoia. I hans skrivebordsskuffe ligger således ikke mindre end 23 små sølvpentagrammer, som han har fået specialfremstillet hos smeden i byen. Det er ingredienser til formularen "zone of sanctuary", der kan holde udøde og spøgelser stangen. Af samme grund har han fået 4 scrolls ind fra Nuln. De har kostet ham det meste af hans opsparede formue, og bærer hver formularen "enchant weapon".

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
3	37	41	3	4	6	45	1	36	44	41	39	51	42

### Skills:

Dodge blow, Blather, Read/write, Scroll lore, Secret language - Classical, Theology, Arcane language - Magick, Cast spell - battle 1+2, Meditate, Public speaking, Identify undead, Magical sense.

### Formularer:

#### 1. niveau:

Aura of resistance, Flight, Steal mind.

#### 2. niveau:

Mystic mist, Smash, Zone of sanctuary.

## Helmuth Traukehrer

38 år. Kansler.

Helmuth Traukehrer er en kraftigt bygget, men slank mand. Han har sort hår, der er trukket sammen i en stram, velklippet hestehale, guld øreringe, sorte intelligente øjne, høje kindben, smalle læber og et blændende, men ikke helt oprigtigt smil. Han udgør et elegant, men lidt glat indtryk.

Gruppen vil muligvis udpege Helmuth som skurken. Han LIGNER også sådan en, og omgås baronen påfaldende venligt og beregnende, men de bør være glade for, at han ikke er det. Han ville være en frygtelig fjende at skrabe sig på halsen.

Traukehrer er en rigtig hofsnog, som har været så klog at holde sig langt væk fra hoffet, og i stedet bosætte sig som kansler langt ude på landet, hvor han har reel magt, og et spinkelt håb om, at han kan sno baronen så meget, at denne om nogle år vil gøre ham til arving over godset.

Helmuth aner naturligvis intet om Felix' eksistens. Men har til gengæld for længst regnet logisk ud, at det er baronen selv, der er skyld i den manglende avlsdygtighed.

Han er i det daglige en travl og ærgærrig mand, der gør langt mere end at fedte for baronen. Han har gang i at distribuere en plov-type, som smeden i Niederhofen har fremstillet, videre til resten af Imperiet. Det kan meget vel på længere sigt gå hen og blive et alvorligt aktiv for byen.

Men også Helmuth er mærket af spøgerierne. Han hjemsøges dog kun i sine drømme, hvor en urgammel kvinde fortæller ham, at han bør rejse og glemme alle sine planer om en dag at overtage slottet, som er et forbandet sted. Drømmene er så livagtige, så også Helmuth kan ses kigge ængsteligt ind i den skumle bors skygger. Drømmerierne er dog naturligvis ikke noget, han går og taler til nogen som helst om!

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	33	31	2	3	7	40	1	31	37	29	37	33	34

### Skills:

Read/write, Ambidextrous, Astronomy, Cartography, Etiquette, Dance, Heraldry, History, Identify plants, Linguistics, Magical sense, Numismatics, Rune lore, Speak Tilean, Arcane language - Magick.

## Albrecht Wiederschlag

Våbemester. 50 år.

Albrecht er efterhånden gået hen og blevet 50 år, og har i de seneste 15 fungeret som slottets våbenmester. Han er stor - ikke specielt høj, men bred og muskuløs. Hans hår og skæg er gråt, men her og der anes der stadig totter fra hans ungdoms mørkere toner.

Da han stadig var en simpel soldat på slottet, forelskede han sig i baronens storesøster, baronesse Inge-Lise. Der var naturligvis tale om en umulig kærlighed - ikke mindst fordi hun allerede var (ulykkeligt) gift med en 30 år ældre Herbert Monstaetter, men han glemte aldrig Inge-Lise og giftede sig aldrig.

I 2497 skulle baronessen nedkomme med sit første barn, men både hun og barnet døde under fødselen. Albrecht, der havde ventet lige så spændt, som havde han selv været faderen, bemærkede dog, at den daværende skovløber forsvandt ud i skoven på dette ellers så sørgelige tidspunkt, og han fattede mistanke. Han fulgte efter skovløberen, fandt det drengebarn, skovløberen havde sat ud, og tog sig af det i et par måneder, inden han overlod det til en gammel heks. Fødselsforholdene i Den gamle verden var af en sådan beskaffenhed, at det absolut ikke var usædvanligt, at mødre døde under fødselen, men Albrecht var naturligvis ikke fri for at mistænke baronen for at have dræbt sin søster, selvom han havde svært ved at se motivet.

Siden blev Albrecht våbenmester, for han gav gode miner til slet spil, og baronen fattede ikke mistanke til det had, der spirede i hans højt betroede mand.

Albrecht fulgte Felix' opvækst og forsøgte at videregive sit had, og han trænede ham i kamp, for at gøre drengen til det ultimative våben for at opnå hævn. Han søger på alle måder at dække over Felix' eksistens, og er ganske villig til at ofre sig for ham.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	55	35	5	3	10	25	3	26	61	40	48	25	38

### Skills:

Animal care, Disarm, Dodge blow, Etiquette, Heraldry, Ride - horse, Secret language - Battle tongue, Specialist weapon - lance, flail & two-handed weapon, Street fighting, Strike mighty blow, Strike to stun, Strike to injure.

### Bemærk:

Har naturligvis adgang til slottets våbenlager og er således særdeles velforsynet.



## Felix

Arving/lovløs. 18 år.

Den ukendte arving til Alterzof er en ung mand. Han har langt, lyst hår samlet i en hestehale, og et kønt fast ansigt. Han er relativt høj og muskuløs. Han fører sig modent og selvsikkert frem, men har til sin egen fortrydelse ikke været i stand til at anlægge skæg.

Felix er faktisk meget moden, men har også levet et udfordrende liv: I en alder af 2 timer blev han sat ud i skoven til som ulvefodder. Han blev reddet af en simpel soldat, og overladt til en såkaldt heks. Han lever nu hos heksens datter - Charlotte - blandt fredløse og vilde dyr i skoven, og for at det ikke skal være løgn, er han også i de sidste år blevet besøgt af en ånd. Denne ånd - Den første skikkelse - har fortalt ham, hvem han er (søn af den afdøde baronesse - Johanns ældste søster), og hvad det er ham pålagt at gøre (tage hævn!!).

Felix er i et dilemma - faktisk har han ikke rigtigt noget forhold til den vendetta han af våbenmesteren er blevet opdraget til - og senest altså også opfordret til af Den første skikkelse. Han lever simpelthen for afsondret fra det hele hele, og da han aldrig har kendt andet end skoven, savner han ikke livet på det omklarende slot. På den anden side, siger den retfærdighedssans, han er opdraget med, at der bør falde en dom for mordet på hans moder. Men hvorfor lige ham? Han kender jo hverken sin moder eller sin onkel.

På den anden side er han nu gammel nok til at kunne se, at han er sat udenfor samfundet - han er bitter på alle dem, der er frie, mens han må leve skjult som de forbrydere, han er iblandt. Dette giver ham en kold, beregnende side, som han har udnyttet til at tage ledelsen over de fredløse, og gør ham i stand til at udnytte andre helt uden hensyntagen - og have det fint med det.

Men uanset alle moralske skrupler, så har Felix nu besluttet at få sagen afsluttet - og han sætter alle kræfter ind på at gøre det så rent og hurtigt som muligt.

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
5*	49	61	4	5*	11	57*	2	37	47	39	39	26	39

### Skills:

Acting, Animal care, Charm, Concealment rural, Disguise, Sixth sense, Fleet footed\*, Follow trail, Identify plants, Lightning reflexes\*, Public speaking, Ride - horse, Shadowing, Silent move rural, Specialist weapons - lance, quarterstaff, left-handed dagger & two-handed weapons, Strike mighty blow, Strike to stun, Very resilient\*.

## Charlotte

"Heks". 24 år.

Charlotte har ikke megen lighed med den klassiske, langnæsedede, krumbøjede, bevortede, tandløse (etc.) heks fra vores eventyr. Hun har langt, sort, flettet hår, mørkebrune øjne, og skulle der endelig være noget hekseagtigt over hende, må det være hendes for Den gamle verden noget udfordrende former, og det for en kvinde utilbørligt selvbevidste blik.

Niederhofens heks bor nogle kilometer sydøst for landsbyen og slottet, i en toværelses træhytte midt i skoven. Hun bor alene med sin kat - Fidaztra - og så den unge knøs, som hendes mor til sig, da Charlotte var 6 år gammel. Nu har moderen være død i 8 år, og Charlotte viderefører den gamle heks' pligter. Hun er skolet i bruges af diverse urter til forskellige formål som sårheling og sygdoms helbredelse, og nu og da er hun - hvis man skal tro, hvad hun selv siger - også i stand til at se fremtiden i Fidaztras øjne.

Hun er en meget selvstændig ung kvinde, der er hærdet af livet som udstødt. Hun ser meget kynisk på tilværelsen - ingen glæder kommer naturligt til hende, men hun er da heldigvis i stand til selv at tage, hvad hun har brug for.

Dette udmønter sig i et stærkt behov for selv at kunne vælge, og hun har således endnu ikke valgt at give sig fuldt hen til Felix, selvom hun utvivlsomt føler noget for ham. Det ville dog være at simplificere deres forhold at kalde det platonisk, for Charlotte fornægter absolut ikke sine seksuelle behov.

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
<b>3</b>	<b>36</b>	<b>38</b>	<b>4</b>	<b>3*</b>	<b>8</b>	<b>54*</b>	<b>1</b>	<b>36</b>	<b>39</b>	<b>46</b>	<b>35</b>	<b>44</b>	<b>46</b>

### Skills:

Cure disease, Divination, Heal wounds, Herb lore, Indentify plants, Lightning reflexes\*, Prepare poison, Seduction, Very resilient\*.

## Nøgle til slotskort

### Kælder:

- 1 - **Krypt.** Inge-Lises sarkofag kan rykkes. HVORFOR??? Måske har hun selv bestemt, hun ville ligge der. Måske kendte hun i forvejen til den hemmelige gang. Bestem selv, om den overhovedet KAN flyttes.
- 2 - **Uhyggeligt rum med pentagram.** Døren herind til er naturligvis svær at finde.
- 3 - **Joker-rum.** Måske har dette engang været et alkymist værelse. Nu er det et rum, hvor der er gjort plads til en evt. syg ide hos den enkelte master.
- 4 - **Fangekælder.** Her sidder en enkelt eller to og venter på at komme for retten. Skelettet er mest til pynt.
- 5 - **Torturkammer.** Benyttes sjældent, men maskinerne står her endnu fra gammel tid.
- 6 - **Fadebur.** Kælder til køkkenet (se brønden).

Denne kælder er et mystisk sted. Du kan vælge helt at skære de hemmelige dele væk fra scenariet, men korttegneren nægtede at lave en borg uden en hemmelig gang med et pentagram ... Det åbner til gengæld op for muligheden af, at Inge-Lise allerede da hun var i levende live, havde ondskabsfulde tendenser. Baronens ved intet om stedets eksistens og vil blive meget bekymret over at finde det.

### Øvre etager:

- 1 - **Våbenmesterens kvarter**
- 2 - **Trapper op til løbegangen langs borgens ydermur**
- 3 - **Vagtens kvarter**
- 4 - **Brønd.** I nødstilfælde kan dette blive en ekstra udgang. Der er en dør i siden ind til køkkenets fadebur, og jerntrin ned til døren.
- 5 - **Stald med høløft**
- 6 - **Smedje**
- 7 - **Køkken**
- 8 - **Tjenestefolkens værelse**
- 9 - **Festsal**
- 10 - **Hall**
- 11 - **Sigmarkirke.** Nedgangen til krypten findes i gulvets midte. Kirken fungerer også for landsbyens beboere.
- 12 - **Fader Ingolfs kvarter**
- 13 - **Værelse til de laverestående tjenestefolk**
- 14 - **Våbenkammer**
- 15 - **Vagtlokale.** Med kædetræk til bro, og lem til kogende olie.
- 16 - **Gang langs ydermur**
- 17 - **Gang/balkon.** Udsyn over festsalen.
- 18 - **Gæsteværelser**
- 19 - **Fælles modtagelsesværelse for baronen og kansleren**
- 20 - **Baronens kontor**

**21 - Gangbro til tårnet.** Bemærk at det er den eneste indgang til tårnet, der fortrinsvist kun benyttes af baronen selv. Det er måske lidt upraktisk at nedgangen til fangekælder osv. går via dennes kontor, hvilket nok også er grunden til, han har valgt sine private gemakker højere oppe i tårnet.

**22 - Bibliotek**

**23 - Kanslerens gemakker**

**24 - Tag.** Fladt og fyldt med fugleklatter.

**25 - Soveværelse**

**26 - Arbejdsværelse/dagligstue.** Baronen byttede om på de to øverste etagers brug efter den sidste skilsmisse. Han holder meget af udsigten fra toppen af tårnet, og benytter nu sit arbejdsværelse en del mere end soveværelset.