

Festival des Torres

Af Mette Finderup & Thomas Munkholt, Fastaval 92 & revideret 2004

*Art Group
Galantas*

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

Festival des Torres

Indhold

Forord s.1
Baggrund • Handlingen, kort fortalt • Stemning • Spilpersonerne • I en ridders tjeneste

Bipersoner s.3

Kapitel I: Fest s.6
Ankomst til Schloss Ritter • Festen på slottet • De Vilde Fugle • Afpresningsbreve • Indbrud • Flygtningen • Den vrede fremmede

Kapitel II: Duel s.9
Roalds triste endeligt • Markedspladsen • Lansedysten • Hvad skete der? • Brevene • Heksen

Kapitel III: Torden s.12
Tordenen trækker op • Gespensternes slot • Den endelige dyst • Skæbneduellen • Arven

Kort s.16
Spilpersoner, breve og kort vedlagt.

†

Skrevet og illustreret af
Thomas Munkholt & Mette Finderup
Schloss Ritter er designet af Jesper Højland

Første Udgave © 1992
Revideret Udgave © 2004

Om denne version: I sin grundform er det det samme scenarie, som blev spillet på Fastaval 92, kun er enkelte scener blevet uddybet, eller hvad de nu trængte til, teksten er blevet layoutet, og der er kommet nye illustrationer til.

God fornøjelse.

Scenariet udspiller sig over et par dage på en borg i provinsen Talabecland i det mægtige Imperium, året er 2515. To mænd står overfor en kamp om retten til at herske over lenet - den ene drevet af hævn, den af en besættelse for landets ve & vel. Men også en gammel blodstrid mellem søskende spiller ind. Karaktererne vikles ind i dette trekantsdrama, og deres valg vil få en afgørende indflydelse på udfaldet. Tillad mig at forklare ...

Baggrund

Uwe von Rittermann døde i 2494 i en alder af 93 år, og lenet overgik efter traditionen til hans søn, Johann, fremfor til den ældre søster, Inge-Lise. To år senere blev de begge gift: Inge-Lise med Ernst Grotchen og Johann med Alicia Schliegstein von Bartelhof. Allerede året efter skulle Inge-Lise nedkomme med sit første barn, men både hun og dregebarnet døde under fødslen (hed det sig, men læs videre). Ernst var knust, og han rejste hjem til sin fædrene gård.

Johann havde lige fra sin barndom en særlig kærlighed og forbindelse til lenet. Og da Inge-Lise fødte sin søn, vidste han, at denne dreng ville overtage lenet, hvis Johann selv forblev barnløs. Kun hans eget blod - hans søn - kunne bære byrden. Baronet satte sit ansvar for lenet over følelserne og dræbte - for øjnene af den chokerede huspræst - sin søster i barselssengen. Men da turen kom til den nyfødte dreng, tryglede fader Ingolf baronen om at skåne barnet og i stedet sætte ham ud til skovens vilde dyr; da ville Sigmar afgøre hans skæbne. Johanns hjerte formildedes, og han gav den daværende skovløber (han er siden død) ordre til at sætte barnet ud.

Men en ung soldat, Albrecht Wiederschlag, der var hemmeligt forelsket i Inge-Lise, bemærkede skovløberen og undrede sig. Han fulgte ham ud i skoven og fandt den klædesvøbte dreng. Efter nogen tvivl overlod han barnet til den lokale heks og overså i de følgende år hans opdragelse. Felix blev han kaldt. Albrecht har prøvet at indoktrinere Felix til en vendetta mod baron Johann, hvem, han korrekt har gættet, myrdede Inge-Lise. På det sidste er den udøde Inge-Lise begyndt at vise sig for Felix som den charmerende Første Skikkelse, der ligeledes ønsker baronen død.

Johann blev i de følgende år mere & mere frustreret over fraværet af en arving trods tre forskellige koner - efter Alicia fulgte Kirsten Scharkel von Kotta og senere Ingrid Göttenheim. Felix er således lenets sande arving. Johann fortrængte efter bedste evne den grusomme nat for mange år siden. Men nu begynder alderen og frygten for lenets fremtid at tynde ham.

Det er efterår 2515, og eventyret begynder ...

Handlingen, kort fortalt

Kapitel I: Fest. Scenen sættes. Sieur Leonius med følge, vore helte, ankommer til Schloss Ritter, netop som familieopgøret står over for sit klimaks. Nede i landsbyen har Felix med heksen Helenes hjælp fået listet sig ind i en gøglertrup, der skal optræde på slottet i anledning af ridderens besøg. Han benytter lejligheden til at stjæle nogle kladder til afpresningsbreve, som baron Johann i sin tid skrev til sine forskellige koners familier for at komme af med dem. Spilpersonerne kan forfølge ham og eventuelt få en snak med en forklædt fredløs, der tjener Felix.

Kapitel II: Duel. Oplysninger dukker frem. Næste dag er det blevet aftalt, at ridderen og baronen skal dyste for sjov på markedspladsen. Men Felix bedøver baronen og tager hans plads bag visiret. Han bruger en spids lanse, og Sieur Leonius såres alvorligt; den unge arving smutter hurtigt væk. Helten kan drage ud i skoven, hvor de bør have en begrundet mistanke om, at Felix holder til. Men hvor meget de får ud af ham, eller heksen han bor hos, vil være afhængigt af situationen. Hvis de presser baronen lidt, vil han røbe, at brevene var til afpresning.

Kapitel III: Torden. Klimaks. Nu begynder stemningen at fortættes, og da det bliver aften, er borgen voldsomt hjemsoget af ånder. Tjenestefolkene flygter, og baronen skal nu konfronteres med sin grumme gerning for alle disse år siden. Inge-Lise vil være der som en mægtig udød, Felix som hendes modvillige ridder, foruden ridderens følge og nogle udøde statister. I dette opgør har spilpersonerne en række muligheder for at gribe ind og for alvor forme scenariet.

Familieforhold

Nøgle: (†) Død dette år, (-) fik barnet, (+) gift med

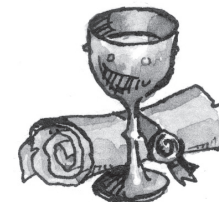
Baron Uwe Rittermann †2494

- Inge-Lise (†2497) + Ernst Grotchen

| - Felix

- Johann

+ Alicia Schliegstein von Bartelhof
+ Kirsten Scharkel von Kotta
+ Ingrid Göttenheim



Stemning

Mange Warhammer-eventyr kredser om Kaos. Dette er snarere en klassisk horror-fortælling med gammel hævn, tragiske skæbner og dunkle ånder. Konflikterne udspringer af bipersonernes problemer, og det er vigtigt, at spillerne føler grund til at forholde sig til dem - det afhænger bl.a. din fremstilling af dem.

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



Spilpersonerne

Da de seks spilpersoner ville være alvorligt hæmmede, hvis de hele tiden skulle være underlagt Sieur Leonius, bliver han rimelig hurtigt sat ud af spillet. Karaktererne er stærke nok til at klare sig selv, og du bør opfordre dem at lade den sårede ridder hvile sig i fred.

Du skal også være opmærksom på, at de ikke kommer til at virke og handle som en flok inkvisitorer, der blot tramper frem uden føling for eller hensyntagen til det miljø, de færdes i. De er gæster hos en adelig, og selvom det er langt fra det finere storbyhof, skal de vise respekt, passe på hvad de siger, og hvor de går. Uforskammethed vil falde tilbage på deres arbejdsgiver, og de går heller ikke selv fri for problemer i det lange løb - adelen opdrages simpelthen til at huske fornærmelser.

Giv spillerne ordentlig tid til at gennemlæse figurbeskrivelsen, besvar efter bedste evne deres spørgsmål og sikr dig, at de er med på tingenes tilstand. I figurbeskrivelserne er der nogle helt enkle tips til rollespil (kærlighed, jalousi, bindinger og antipartier) i gruppen, og lad dem bare køre det, hvis de er med på det. Men ellers må man nok se i øjnene, at tiden er begrænset, og scenariet kan hurtigt komme til at tage en masse tid i sig selv - på den anden side, hvis spillerne har det sjovt med at rollespille, så er de sikkert osse med på at lade spillet vare nogle timer ekstra.

Når alle er klar til at gå igang, kan du begynde med "I en ridders tjeneste". Det virker sjældent særlig godt at læse sådan noget op - genfortæl det med dine egne ord og lad eventuelt spillerne kommentere lidt undervejs - måske er det her, de skal have lov til at præsentere deres karakter? - på den måde kommer I glidende ind i spillet.

Spilpersonerne

Wolfgang Überleben - væbner
Chalotte Immelwald - anstandsdame
Mikael Rosenberg - skjald
Marlaian La Vei - mesterjæger
Tobias Marcusson - Ulricpræst
Asmol Grumme Torreson - alkymist

I en ridders tjeneste

"I har gennem hele sommeren rejst som eskorte 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 ulvestad, Middenheim, hvor han ellers holder til, og for det andet en fredsbevarende mission for at sikre, at selv de alleryderste dele af det gloriose Imperium forholder sig loyalt overfor den nye kejser, der er af middenheimsk herkomst.

Året er nu 2515, to år efter at en borgerkrig mellem de store guders (Ulric og Sigmar) tilhængere truede med at ødelægge civilisationens grundlag i Imperiet. Krigen endte ved Wolfenburg, og Sigmars sande ætling, Heinrich X, besteg kejsertronen med begge religioners velsignelse. Freden blev genoprettet, og det er i sandhed en tid, hvor det er tiltrængt at få bekræftet både nydannede og gamle venskaber.

Men nu, hvor sommeren går på hæld, og solens livgivende stråler svinder, svinder rejseselskabets udlyst også. Fra een grå borg til den næste, fra een dødssyg fest til en anden, fra een pinlig 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 nås 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 storbyvæsner. Vinden bider allerede koldt, og bladene slynges omkring for blæstens luner frem for at besmykke skovens træer.

Erntezeit den 33. - dagen før Mittherbst (efterårsjævndøgn) - 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 knirkene, vejrbidt skilt afslører, at byens navn er Niederhofen), og videre op ad den nøgne høj, der kronet af Baron von Rittermanns mørke fæstning ..."

Warhammer trivia

Alt det med borgerkrigen og den nye kejser er følger af kampagnen, *The Enemy Within*, som jeg altså har besluttet er løbet forud for disse begivenheder.

Panterordenen er indstiftet af grafen af Middenheim som hans personlige garde. Nu, hvor kejseren er fra den by, har de fået endnu højere status.



Bipersoner

BARON JOHANN VON RITTERMANN

Alterzof-lenets hersker er en pæn herre på 53 år, der har holdt alderdommen på afstand ved et afholdende liv. Han har et veltrimmet skæg, der løber ned omkring hagen. Hans hår er kraftigt og mørkt med grå stænk og hvide tindinger. Han er af middelhøjde & drøjde og holder sig godt.

Johann overtog lenet efter sin fader, Uwe, der døde i en alder af 93 år, og har siden sat alle kræfter ind på hvervet. Adel forpligter - og det har det i sandhed gjort for baronen. Hvis baroniet lider, lider han også. Han bor isoleret på Schloss Ritter for at kunne have fred og tid at hellige sig sine pligter og ansvar. Det er i den grad en besættelse for ham, at han ikke i sin vildeste fantasi kunne forestille sig, at nogen på samme måde som han selv ville kunne føle jorden og folket i sit blod. Den holdning førte til mordet på hans søster og forviste hendes nyfødte til en ukendt skæbne i skoven.



Magisk sværd, som i generationer har været i slægtens eje: +10 til bærerens initiativ og +2 skade; klæder der sømmer sig en adelsmand; adgang til betydelige midler og alt det udstyr, han kunne få brug for.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	51	51	5*	4	8	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	71	56	41	31	56

Animal Care; Animal Training: horse; Etiquette; History (local); Numerismatics; Public Speaking; Read/Write; Speak: Reikspil & Tilean (opnået gennem handel med heste-opdrættere fra Remas i Tilea); Secret Language: Classical; Specialist Weapons: lance & fencing sword; Stewardship (evnen til at lede et land); Super Numerate; Very Strong*

FADER INGOLF KREISEL

Fader Ingolf er en aldrende herre (67 år) med skaldet isse omkranset af halvlangt, gråt hår. Han har klare, grå øjne, og selvom alderen er begyndt at tynge hans holdning en anelse, ser man stadig spor fra den statelige mand, han var i sin ungdom.

Det var Sigmar-præsten Ingolf, der i sin tid fik overtalt baron Johann til ikke at slå den spæde Felix ihjel, men i stedet sætte ham ud i skoven: "Hvis Sigmar virkelig ønsker, at barnet skal leve, så vil han skåne det fra ulvegudens kulde og altfortærende hunger." Han gik i dyb bøn for drengens frelse og har siden jævnligt bedt for en sund og lykkelig fremtid for barnet. Eller en plads hos Sigmar, hvis han var død.

Men det er en tung hemmelighed at gemme på, og man vil nu & da kunne se fader Ingolf kigge fjernt hen for sig eller ligefrem fare sammen, som om han ser noget i hjørnerne, som ingen andre ser. Det gør han til tider også: Inge-Lises spøgelse har flere gange i drømme bebrejdet ham, at han ikke forhindrede hendes død.

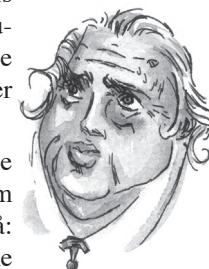
Efterhånden som eventyret udspiller sig, bliver denne nervøsitet stadig mere udtalt. Faktisk har Ingolf en hel klar, men hemmeligholdt, fornemmelse af, at de døde følger alle hans skridt, og især tanken om baronens afdøde søster har hensat ham i en mild form for paranoia. Og det værste er ikke hans plagede liv - det får jo en ende; næ, det er døden, der venter - en evig eksistens blandt alle de onde ånder, der forfølger ham nu. I hans skrivebordsskuffe ligger således ikke mindre end 23 små sølvpentagrammer, som han har fået specialfremstillet hos smeden i nabobyen. Det er ingredienser til formularen *Zone of Sanctuary*, der kan holde udøde og spøgelse stangen. Desuden har han fået 4 *scrolls* hjem fra Nuln. De har kostet ham det meste af hans opsparede formue og bærer hver formularen *Enchant Weapon*.

KANSLER HELMUTH TRAUKEHRER

Helmuth er en slankt bygget mand med en stærk fysik. Han har sort hår, der er trukket sammen i en stram, velklippet hestehale, mørke intelligente øjne, høje kindben, smalle læber og et blændende men ikke helt oprigtigt smil. Han gør et elegant men lidt glat indtryk. Helmuth er 38 år.

Helmuth ligner en gentleman-skurk, og omgås baronen påfaldende venligt og beregnende. Men gruppen kan være glade for, at han ikke er så ond endda - han ville være en frygtelig fjende at få sig på halsen.

Traukehrer er en rigtig hofsno, 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 denne om nogle år vil lade ham arve godset.



Ingredienser (2-10 stk. til hver formular); præstekåber; helligt sølv-symbol; stridshammer (primært til rituelle formål); 4 scrolls; pentagrammer.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	31	26	3	4	6	46
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	41	49	49	36	56	49

Dodge Blow; Blather; Read/Write; Scroll Lore; Secret Language: Classical; Theology; Arcane Language: Magick; Cast Spells: battle 1 & 2; Meditate; Public Speaking; Identify Undead; Magical Sense

Sigmar-præst (Niveau 2; 20 MP):

1st Level Battle Magic:

Aura of Resistance; Flight; Steal Mind

2nd Level Battle Magic:

Mystic Mist; Smash; Zone of Sanctuary



En komplet, sort gardarobe i moderigtigt snit; kårde; magisk daggert; smykker; lærebøger om magi.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	49	46	3	3	8	59

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	41	39	41	39	36

Ambidextrous; Arcane Language: Magick; Astronomy; Cartography; Etiquette; Dance; Heraldry; History; Identify Plants; Linguistics; Magical Sense; Numismatics; Rune Lore; Read/Writes; Speak: Reikspiel & Tilean; Specialist Weapon: rapier

for byen, men endnu vigtigere kan det blive en lille guldgrube for en dygtig mand med økonomisk sans. Desuden læser han om magi - det kunne vise sig nyttigt engang.

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, at også Helmuth kan ses kigge ængsteligt ind i den skumle borgs skygger. Drømmerierne er dog ikke noget, han taler om.



VÅBENMESTER ALBRECHT WIEDERSCHLAG

Albrecht er efterhånden 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 & der anes stadig mørkere totter.

Da han endnu 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 gift med den 30 år ældre Ernst Grotchen, men han glemte aldrig Inge-Lise og har aldrig giftet sig.

Ringbrynje og pladerustning; tohånds kamp-plejl; nøglen til slottets våbenkammer foruden et personligt arsenal; militære klæder; slidt pibesæt (gave givet af Inge-Lise).

M	WS	BS	S	T	W	I
4	61	56	5	5	12	49

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	36	66	41	56	36	36

Animal Care; Disarm; Dodge Blow; Etiquette; Heraldry; Ride Horse; Secret Language: battle tongue; Specialist Weapons: lance, flail & two-handed; Street Fighting; Strike Mighty Blow; Strike to Stun; Strike to Injure

Helmuth aner intet om Felixes eksistens. Men han har for længst regnet ud, at det er baronen selv, der mangler avlsdygtighed. Han har personligt hjulpet til med at formulere de breve, der skulle skille baronen af med konerne - en viden der kan komme Helmuth til nytte, skulle han en dag komme i en trængt situation.

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

usædvanligt, at mødre dør under fødslen, 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 højst betroede mand.

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

FELIX, DEN SKJULTE ARVING

Den ukendte arving til Alterzof er en ung, stærk mand. Han har halvlangt, lyst hår 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 18 år.

Felix er faktisk meget moden men har også levet et udfordrende liv: i en alder af 2 timer, blev han sat ud i skoven som ulvefodder. Han blev reddet af en simpel soldat og overladt til en frygtet heks. Han lever nu hos heksens datter - Helene - blandt fredløse og vilde dyr i skoven, og i det sidste år er han blevet hjemsøgt af en ånd. Den Første Skikkelse, som spøgelseset kalder sig, har fortalt ham, hvem han er (søn af den afdøde baronesse, baron Johanns ældre 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, og da han aldrig har kendt andet end skoven, savner han ikke livet på det omklamrende slot. På den anden side siger hans retfærdighedssans ham, 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, medens han må leve skjult som de forbrydere, han er i blandt. Dette giver ham en samvittighedsløs og beregnende side, som han har udnyttet til at tage ledelsen over de fredsløse.

Felix har efter nogen overvejelse besluttet at afslutte sagen - og han sætter alle kræfter ind på at gøre det så rent og hurtigt som muligt.

Hans forhold til Helene er kærligt men - efterhånden som han er modnet også fysisk - i stigende grad også hedt.



Grove klæder; sværd & venstrehåndsdaggert; vandrestav; læderbrynje.

M	WS	BS	S	T	W	I
5*	56	56	4	5*	10	56

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	46	41	36	36	36	41

Acting; Animal Care; Charm; Concealment: rural; Disguise; Sixth Sense; Fleet Footed*; Public Speaking; Ride Horse; Shadowing; Silent Move: rural; Specialist Weapons: lance, quaterstaff, left-handed dagger & two-handed; Strike Mighty Blow; Strike to Stun; Very Resilient*

HEKSEN HELENE

Helene har med sine 24 år ikke megen lighed med den langnæsedede, krum-bøjede, bevortede, tandløse, etc. heks fra eventyrene. Hun har langt sort hår, mørkebrune øjne, og skulle der endelig være noget hekseagtigt over hende, må det være hendes udfordrende former og det selvbevidste blik, der ikke sømmer sig for en pæn pige.



Niederhofens heks bor nogle kilometer sydøst for landsbyen i en træhytte midt i skoven. Hun bor alene med sin kat – Fidaztra – og den unge knøs, som hendes moder tog til sig, da Helene var 6 år gammel. Hendes moder var en ond kælling, der brugte sort magi. Nu har den gamle heks været død i 8 år, og Helene viderefører den gamle hekses pligter men ikke hendes laster. Hun er skolet i brugen af diverse urter til forskellige formål som sårheling, sygdomshelbredelse og gift, og nu & da er hun – hvis man skal tro, hvad hun selv siger – også i stand til at se fremtiden i Fidaztras øjne.

Diverse urter; bondeklæder; kat ("Fidaztra").

M	WS	BS	S	T	W	I
4	31	31	3	3**	7	56
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	59	41	46	41	51	66

Cure Disease; Divination; Heal Wounds; Herb Lore; Identify Plants; Lightning Reflexes*; Prepare Poison; Seduction; Very Resilient**

Hun er en meget selvstændig ung kvinde, der er hærdet af livet som udstødt. Hun ser 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. Hun har valgt endnu ikke at give sig fuldt hen til Felix, selv om hun helt klart føler noget for ham. Det ville dog være at simplificere deres forhold at kalde det rent platonisk, for Helene fornægter absolut ikke sine behov – heller ikke de seksuelle.

SIEUR LEONIUS ALTHEIM VON ARZIG-MUNICHER

Ridderen er en statelig mand på 40 år. Han er høj & bred, og selvom han er forbandet stærk, er han ved at blive en anelse kraftig over bæltet. Han har kraftigt krøllet, rødt hår og en sund, vikingeagtig ansigtsglød. Øjnene ligger dybt og under kraftige øjenbryn, hvilket giver ham et konstant strengt udtryk.

Leonius er opvokset i en af de små landsbyer udenfor Middenheims mure. Hans tiptip-oldefader bistod tappert i bystatens forsvar – han blev slået til panteridder og fik tildelt et jordlod nord for staden. Siden har de ældste sønner søgt optagelse i ordenen og er blevet det (med undtagelse af Leoniuses fader, der var syg med tuberkolose). Leoniuses opvækst har været præget af forventningerne til ham som bærer af slægtens stolte krigstradition.

Sieur Leonius sætter en stor ære i at tjene grafen og er god til det. Han har et køligt overblik og er en fremragende soldat, omend ikke den mest disciplinerede. Han har således opnået en vis status i ridderordenen – en mand man tør betro en vigtig mission i en svær tid.



Imperie-rundturen er et vigtigt politisk træk – for selvom folket forguder den nye himmelsk udvalgte kejser Heinrich, vil mange ambitiøse adelsmænd – der gennem mange år har kunnet bestemme alting selv – være ude at prøve grænserne af, så at sige. De må vises, at landets stærkeste mænd og de forenede kirker støtter kejseren. Når opgaven er overstået, skal Leonius til at overveje at blive gift og stifte familie – hvis alt går vel, vil det være en betydelig fjer i hatten for ham, og et rigtigt godt ægteskab skulle være muligt.

Ridderen er en meget bastant personlighed. Han er ikke specielt diplomatisk, men i vigtige situationer vælger han sine ord og handlinger med omhu. En brist er hans mangel på disciplin – etiketten i opførsel og klædning brydes gang på gang, men aldrig i utilgivelig grad; det hænger nok også sammen med, at ham med sin stærke personlighed er i stand til at virke som den, der egentlig har ret, medens alle andre tager fejl.

INGE-LISE VON RITTERMANNS HÆVNGERRIGE ÅND

Klædt i hvide ligklæder syet som en festkjole. Hendes hud er ganske hvid, indtørret & indfalden. Rødgldende øjne ligger dybt i hendes kranie. Bag sprukne læber glimtes bleggule tænder, og hendes negle må have vokset på den anden side af graven – de er adskillige centimeter lange.

Som den Første Skikkelse ser hun ud som umiddelbart inden sin død – iklædt de flotte gevandter og med en smuk, moden kvindes stolte ansigtstræk.

Inge-Lise var 36 år, da hun døde – få år ældre end baron Johann var. Hun blev gift sent men havde til sidst fundet sig en passende gom i den betydeligt ældre Ernst Grotchen; hun flyttede med ham til hans storgård mange kilometer borte. Efter et par år blev hun gravid og tog hjem til Schloss Ritter for at føde i sit barndomshjem. Hun vidste desuden, at hendes barn ville kunne gøre krav på Alterzof-lenets trone, hvis det blev en søn (og Johann forblev barnløs). Det gjorde det, og det blev hendes død. Barnet blev reddet, men Inge-Lises martrede sjæl blev hængende mellem de levende og de dødes verdener. Der forberedte hun sin hævn og lærte at kontrollere vejene mellem verdenerne. Hun indgik i alliance med den heks, der blev overladt Felix, og senere den gamle hekses datter. Den gamle heks lærte hende forbudt magi, og andet opstøvede hun selv fra døde på vej mod glemslen. I de levendes verden har hun manipuleret med hendes gamle tilbøder, våbenmesteren Albrecht, og Felix ved at vise sig som den charmerende og glattungede Første Skikkelse.

Ringbrynje og fuld pladerustning med forgyldte dele; hjelm kronet af miniature beastman-hoved; magisk tohåndssværd; stridskølle; magisk daggert (Kaos-bane – sikrer at ofret forbliver død, hvis den bruges til det dræbende stød); skjold (med Middenheims ulvehoved, et panterhoved og løvehoved); jagt-armbrøst; panterridderklædning; adelsmandsklæder; stridshingst ("Kortesa"); signettring; forred kappe; rejseklæder; 65 GKr.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	61	51	5	6*	13	53
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	39	53	43	63	33	41

Cartography; Consume Alcohol; Dance; Disarm; Dodge Blow; Etiquette; Gamble; Heraldry; History (Middenheim); Read/Write; Ride Horse; Secret Language: battle tongue; Specialist Weapons: lance, two-handed, flail & parrying; Street Fighter; Strike Mighty Blow; Strike to Stun; Strike to Injure; Torture; Very Resilient*



Hun er at betragte som en Liche på slottet eller et spøgelse udenfor det (Den Første Skikkelse).

Øvrige stats står samlet i marginen ved Skæbneduellen.

Kapitel 1: Fest

Schloss Ritter (Se desuden kortet.)

En gammel klods af en borg, bygget på en høj. I gammel tid blev bakken betragtet som hellig, og i Sigmars dage var den en bavehøj, hvorfra høvdinge kunne advare om goblinangreb med bål. Højen er nøgen for træer og buske, men klipper maser sig op gennem det visne græs. Lilla lav følger lidt kulør til om sommeren. Et gul/grønt banner vajer over Fruetårnet. Som de fleste borge i Imperiet er den hverken stor eller luxuriøs. Nogle luftige og kolde rum med træmøbler og tæpper til at pynte og holde lidt på varmen.

Der er 15 tjenestefolk (kok, kammerpiger, opvartere, vaskekone, osv) og yderligt 15 karle & piger, der går til hånde. Der er 20 soldater - og baronen kan indkalde militi fra lenet i krisetid.

Slotsvagter

Veludrustede og med de vigtigste kriger-evner (Strike Mighty Blow og Dodge).

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



DRAMA & DIALOG

Sæt spillet i gang ved vindebroen. Spillerne skal i starten have en lejlighed til at spille sig varme: Lad dem fortælle, hvad de gør ved ankomsten (det forventes ikke af dem, at de følger med ridderen), hvordan de får fordelt værelserne (almindelig etikette kræver, at Chalotte får et kammer for sig selv), og hvordan de fordriver ventetiden indtil spisningen (med indlogering, opstaldning, besøg i køkkenet eller kolde bade). Hvis de ikke allerede har præsenteret deres karakterer, er dette en oplagt lejlighed. Du skal etablere stemning, få alle spillere med og samtidig komme hurtigt videre til handlingen.

Pagen Wilhelm

Wilhelms onkel - hans værge - sluttede sig til de fredløse, og Wilhelm spenderede en del af sin opvækst blandt dem. Helene, heksen, opsogte ham tidligere på året, lovede ham penge og truede med forbandelser - han skulle spionere for hende. Han har aldrig rigtigt følt sig fri og håber ved at hjælpe de fredløse mod baronen på, at han vil kunne rejse og skabe sit eget liv. Han er 15 år.

Festen på Slottet

Slottets tempelklokke ringer til middag. Der er dækket op ved to langborde. På bordet står tællelys - de, der står nærmest borgvinduet, blafrer i trækken, og tælle løber ned ad den ene side af lysene og danner stalagmitter på det lakerede egetræsbord. Der er tændt op i pejsen, og nogle store hunde lusker rastløse rundt i håbet om, at middagen snart begynder, så der også kan falde lidt af til dem. En del lokale gæster står allerede mellem bordene og venter på at blive budt velkommen.

Måltidet tager cirka tre timer. Hovedretten er farseret kalkun med kogte grøntsager til. Der bliver serveret strømme af vin. I starten af middagen er alle meget interesseret i at høre Sieur Leonius tale (om Imperiets fredelige, forenede fremtid) og prise ham for hans bedrifter (samtidig med at de ikke forsømmer at rose den gavmilde vært, baronen), men ridderen er træt ovenpå rejsen og af det evindelige æderi og intet-sigende bønder, der savler over hans mod og styrke, så efter talen sætter han sig til at drikke med sig selv. Han taler lidt med sin slægtning mellem vinslurkene og udfordrer ham til en dyst på lanser næste formiddag - naturligvis kun med stumpe våben; det er Mitherbst, og en venskabelig duel kunne gøre dette års helligdag særligt mindeværdig. Baronen går med på spøgen, og Leonius skåler endnu en gang med ham.

Bankettens gæster

(* er også at finde i afsnittet om bipersoner.)

- Sieur Leonius* og hans følge (karaktererne); ridderen er i en simpel vams (en foret overdraget med en del vidde og folder), enkle hoser og ridestøvler, en daggert ved siden og det sortplettede panterpelsslag over skulderen.

Fra slottet

- Baron Johannn von Rittermann* (i en stor, pyntet vams, et kort slag og sine bedste smykker).
- Kansler Helmuth Traukehrer* (i sort med sølvspænder). Høflig men arrogant. Anser karaktererne for konkurrenter.
- Våbenmester Albrecht Wiederschlag* (i en lærredskofte og tunge støvler). Melankolsk og utilnærmelig. Han kan næppe lokkes til andet end en kommentar om borgerkrigens hære (Albrecht førte 15 soldater og 25 bondekrigere til valpladsen ved Wolfenburg, hvor Talabecland støttede Ulric-fraktionen).
- Fader Ingolf*, Sigmarpræsten (i sin røde robe og med en sølvhammer i en kæde om halsen). Høflig og afmålt. Han vil holde sig til sikre emner: Sigmar og miraklet omkring kejser Heinrichs tronbestigelse.
- Skovløber Martin Girez og hans kone Johannne (han er i en mørk kofte, hun i almindelig kjole). Et ungt par. Martin er et glad menneske, der nyder de fremmedes besøg (ved intet om fortidens begivenheder). Johannne er en ung, smuk pige fra en af de udliggende gårde - lidt benøvet over den fornemme gæst. De bor på en gård udenfor landsbyen.
- Kammeroldfrue Elzabeth Gertel (i sort og hvid gammeldags kjole). Ingen bløde punkter. Hun vil om muligt bruge aftenen på at diskutere nutidens unges skamløshed. Hun kender kun den officielle forklaring om Inge-Lises død. Elzabeth er lidt affældig og bor hos sin familie i landsbyen.

Fra landsbyen

- Oldermænden, Regnar Stirlaender, konen Kirsten og datteren Petra. Regnar og Kirsten er nemme at snakke med; deres datter på 15 er ufatteligt smuk, men Kirsten holder hende i kort snor.
- Kroværten, Heinz Rothar, og konen Gunilla. Gunilla er lettere alkoholisk, og Heinz er vrissen over, at ridderen ikke bor på kroen. De har bemærket gøglerens ankomst til Niederhofen tidligere samme dag.
- Mølleren, Dieter Vilhelmer. Dieters kone er syg, og han er bekymret. Baronen yder tilskud til hendes helbredelse, og han vil være mere end almindeligt rosende i sin omtale af ham.
- Skrædderen, Antoinette Mahler, og husbonden, Phillip. Hun er en yderst beleven kvinde i sin bedste alder, og han er totalt visken.
- Købmand Sophus Hausruhig, konen Amalie og sønnen Theodor. Amalie har en masse ambitioner på Sophuses vegne, som han hengivent kæmper med at opfylde. Theodor er den ældste af deres 5 børn og den mest stupide - desværre er han også anmasende og påståelig.
- Lægen, Klaus Jaeger. En aldrende herre; lun og munter efter nogle glas hedvin. Den eneste af landsbyboerne, der har været udenfor lenet i længere tid og meget interesseret i at høre nyt fra de store byer.
- Smeden, Gunthar Gross, og konen Erika. Han arbejder på et særligt vinklet plovskær, og kommer han igang med dette emne, er han umulig at stoppe. Erika, en frodig kvinde, prøver at holde ham lidt tilbage.

Baronen selv opgiver til sidst at konversere mere med ridderen og sidder og kigger lidt træt hen for sig. Ved middagens afslutning glider Sieur Leonius stille under bordet, og baronen henvender sig til hans følge. Hvis de spørger til hans træthed, kan han kun sige, at baroniets tarv ligger ham på sinde nat & dag, men at det faktisk går hans len ganske godt.

DRAMA & DIALOG

Lad endelig spilpersonerne socialisere med de forskellige. Her har de mulighed for at lære de vigtigste bipersoner at kende under fredelige omstændigheder. Den eneste intrige er det nye plovskær - en ren sidehistorie: Kansleren håber at blive rig på smedens opfindelse, og han er bekymret for, at gruppen er spioner. Han er opmærksom på smeden, da han ikke ønsker, at Gunthars opfindelse skal komme ud endnu.

I det hele taget er det fest-etikette, der er på menuen her – spontane indslag vil være populære, og at kunne danse vil heller ikke være af vejen. Generelt kan det siges om landsbyboerne, at de er jævne, flinke folk, der nærer en dyb respekt for baronen og hans arbejde.

De Vilde Fugle

En tjener træder hen til baronen og hvisker til ham, at gøglerne er klar. Von Rittermann klapper en enkelt gang i hænderne, og de nu rimeligt opstemte gæster forstummer. Han præsenterer gøglertruppen, "De Vilde Fugle", og de springer frem på gulvet. De skaber en god og munter stemning, og landsbyfolkene lægger mønter i indsamlingsskålen.

Men der er en svigefuld person blandt de optrædende: Den stumme tryllekunstner med det hvidmalede ansigt er den nevø, baronen for 18 år siden satte ud i skoven: Felix. Helene forgiftede et af de rigtige medlemmer med en hjemmelavet gift. Hun gav dermed Felix chancen for at komme ind på slottet i forklædning og stjæle kopier af nogle kompromiterende breve, som Wilhelm har sladret om. Samtidigt kunne gøglerne virke som afledningsmanøvre.

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 das. Det er netop Felixes dække, da han i slutningen af forestillingen forsvinder.

Afpresningsbreve

Pagen Wilhelm har fortalt Felix, at baronen er i besiddelse af kladder til afpresningsbrevene til baronens ekskoners familier. Deri truer han med

at afsløre forskellige ting, han har opsnuget om dem og dermed fornede dem groft i den offentlige anseelse, hvis de ikke øjeblikkeligt arrangerer skilsmisse på datterens vegne. Baronen er dermed forblevet i et godt lys, og skilsmisserne er negligeret som uheld i kærlighed. Den virkelige baggrund bag disse breve er, at ingen af konerne har givet Johann et barn, endsige en søn.

Indbrud

Netop som truppen afslutter forestillingen og begynder at trække sig tilbage, dukker een af slotsvagterne op og hvisker i baronens øre. Baron Johann og våbenmesteren følger derefter hastigt – så diskret som muligt – med op til studerekammeret, hvor en stuepige så en skikkelse forsvinde fra.

Det drejer som et ikke videre elegant indbrud. Døren og skrinet er blevet brudt op med en kniv og råstyrke. Derudover findes ingen spor, men hvis spilpersonerne er til stede, da baron von 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 hørt. (Og det har han ikke – spøgelserne har ingen interesse i at skræmme ham.)

DRAMA & DIALOG

Baronen vil lyve om brevene: Han siger, at de var skrevet af hans højt elskede og nu salige forældre – nogen må have hugget dem som en ondsindet spøg.

Medens rummet undersøges, forlader gøglerne borgen. Baronen lader portene lukke, så snart han har fundet ud af, at det er afpresningsbrevene, der er blevet stjålet. Inden da er han oprørt til at tænke så langt. Hvis spilpersonerne nævner ideen for ham, vil han dog omgående sørge for, at de smækkes. Det vil da blive gjort, inden gøglerne når at rejse, men brevene er ikke hos dem. De ønskede blot at komme væk for at undgå ballade.

Det kræver imidlertid ikke den store Sherlock Holmes at bemærke, at der til gengæld mangler en gøgler - nemlig tryllekunstneren. Gøglerne fortæller, at han kom med på et afbud. Deres sædvanlige hvide klovn blev alvorligt syg på kroen i eftermiddags, og een af de øvrige gæster manglede et job. De hyrede ham for en enkel aften. Hvad han ellers har foretaget sig er ikke deres ansvar, men de beklager meget at have været til besvær. De har nok en mistanke om, at han ikke var rigtigt stum, men han spillede godt, og det var det vigtigste.

Resume af brev-kladder (De er vedlagt som effekter.)

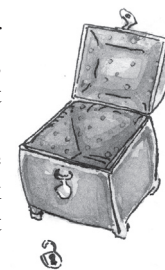
- Alicia: Johann har beviser på svigerfaderens jordsvindel, og til gengæld for ikke at afsløre dem, fik hun skyld for at have sveget baronen for en skuespiller.
- Kirsten: Blev syg og talte i vildelse om sin families hemmeligheder - disse oplysninger fortiede Johann; til gengæld tog de deres "syge" pige tilbage og fandt hende en ny mand.
- Ingrid: Afgav som ganske ung løfte til Verena-templet og kunne derfor ikke vies med Johann - hun blev sendt i kloster.



De Vilde Fugle

Fem unge mennesker i kulørte, stribede dragter. De har alle et handicap, men de har fundet deres niche. De laver tricks enkeltvis og sammen.

- Lut-/fløjtespiller (blind)
- Knivkaster (pukkelryg)
- Danserinde (mangler en hånd)
- Akrobat (døv)
- Tryllekunstner (stum) - Felix i forklædning
- Klovn (kalvknæet) - ligger syg med et maveonde nede på kroen



Gøglerne vil kunne beskrive Helene, 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 yngre broder dybt inde i skoven. Hun er som heks udstødt af 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, at det drejer sig om broderen.

Flygtningen

Hvis en af spilpersonerne kigger ud af et vindue eller over muren, vil de kunne få øje på en skikkelse, der netop er klatret ned af vildttjørnen på borgtårnets yderside og nu løber ned ad højen mod skoven.

Våbenmesteren vil ikke forfølge denne person - han er med i sammensværgelsen mod baronen og beskytter Felix. Han mener, at en fjende der så listigt er kommet ind også uset vil kunne snige sig ind på baronen og myrde ham - soldaterne skal blive og bevogte ham. For øvrigt er det ikke sikkert, at den bortløbende er tyven. I stedet bør man gennemsnøge slottet fra top til bund - imorgen har man så dagslyset til at følge spor.

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



Den Vrede Fremmede

Gruppen har forfulgt Felix, og han er smuttet ind i skoven. Da de når brynet, glider en mørk skikkelse frem fra buskadset og står lige foran dem. Det er en imponerende stor mand i herskabstøj – muligvis ligefrem adeligt – og en dramatisk, sort fløjlskappe, der hænger tungt om ham i regnen. En bredskygget hat dækker delvist hans ansigt, og han bærer en sort halvmaske. Han prøver at fremstå mystisk, men det er blot Sebastian - en af de fredløse. Han har en fyldig og myndig basstemme. Ideen bag scenen er at vise, at det er blåt blod, der stræber efter baronens trone; og at give spillerne en mulighed for at gætte, at nogen på slottet er med i komplottet (uniformerne).

Sebastian

Han blev dømt efter at have slået sin yngre broder halvt ihjel i drukkenskab, da denne opdagede ham i seng med hans kone. Den yngre broder meldte forbrydelsen til baronen, der dømte Sebastian til at leve som en udstødt. Sebastian mener selv, at dommen var alt for hård, at broderen var en idiot, og konen selv havde lagt op til seksualakten. Klædningen stammer fra slottets gemmer - våbenmesteren har til lejligheden bragt den ud i skoven.

DRAMA & DIALOG

Den fremmede præsenterer sig ikke. Han vil højst indrømme, at han tjener Den Første Skikkelse. Han giver udtryk for at være en meget forurettet person, som bittert kalder den rare baron for morder, en kold, kynisk og dybt uretfærdig mand, en nidding, der sidder på sin trone under falske forudsætninger, og nu skal stoppes. Han lover dem, at han vil lade de stjålne 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 at plette dette umenneskes ry. Så byder han dem at gå og afvente tingenes gang.

Hvis spilpersonerne 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 fredløse. Også deres klædninger er "lånt" på slottet - gamle militsuniformer, som ikke benyttes længere, men een af de gamle på slottet vil kunne huske dem udfra beskrivelsen.

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

Baronen kender intet til den mystiske adelsmand ude 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 efter dem. (Han synes, at det er dem straf nok, at de er udstødte, og han lader dem være i fred, så længe de ikke plager lenet.)

Natten

Natten forløber nogenlunde fredeligt. En dør springer op til et af værelserne, og en kold vind blæser ind fra gangen som et dybt suk. Det vil også være oplagt at lade dem drømme om en grum blanding af kolde borge, fulde herskere, maskerede mænd, mørke skove, sleske tjenere og en gøgler, der kigger op, og pludseligt har et hestehoved i stedet for sit normale ansigt ... Det har trods alt været en mærkelig dag.

Fredløse

De er bevæbnet med gammelt udstyr (hvis man skulle få mulighed for at se dem på nærmere hold) - skjolde & sværd. Ellers ligner mændene den Gamle Verdens typiske soldat: barsk, usigneret og skummel at se på.

M	WS	BS	S	T	W	L
5	39	47	3	4	8	46

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	33	29	29	50	33	26

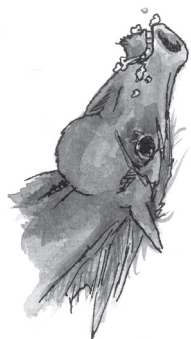
Strike to Stun, Strike Mighty Blow, Dodge, Concealment: rural; Scale Sheer Surface (plus skills, de evt. har lært, inden deres forbrydelser).



Kapitel II: Duel

Nu bliver vejret dårligere – der er prikket hul på bylden. Regnen strømmer ned det meste af tiden, der bliver koldere, og et skummelt halvmørke gemmer på snigende skygger. En aftalt duel går galt, og heltene får mulighed for at tale mere med nogle af aktørerne, der indtil nu har været gemt kulisserne.

Roalds triste endeligt



Når gruppen står op den næste morgen, er der vild røre i gården. Tilsyneladende står hele tjenerstaben og sladrer ovre ved stalden. Våbenmesteren og kansleren forsøger at få folkene til at gå tilbage til deres vanlige dont. Vejret er ikke blevet bedre; folk skutter sig i gården, og duerne trykker sig sammen under spærene. Opløbet opløses derfor også langsomt.

Det viser sig, at baronens yndlingshest, Roald, er død i løbet af natten. Den ligger nu i sin boks og er ramt af dødsstivhed. Den før så imponerende, sorte stridshingst har fråde om munden, dens øjne står som rødsprængte kugler ud af ansigtet, og dens ben stritter stift ud fra kroppen. Halmen er pisket voldsomt rundt, væggene er splintrede af mange vilde spark og hingsten

har tydeligvis lidt en pinefuld død. Ud over hvor hingsten har sparket sig selv, er der ikke tegn på egentlig vold mod dyret. For at få hesten ud af båsen, er det nødvendigt at save benene af først - en ret makaber scene.

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

Niederhofen

Niederhofen er en landsby med cirka 150 indbyggere, hvis man inkluderer de nærmeste gårde. Byen styres officielt af oldermænd, Regnar Stirlaender, 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 dygtig hersker. Han er meget afholdt i landsbyen og kendt som en intelligent, engageret og retfærdig mand med forståelse for sine undersåtter.

To gange om ugen afholdes marked, og dalens bønder og omreisende prangere kommer hertil for at handle. Desuden varetages fredens opretholdelse, og baronen og oldermænd dømmer de undertagsvis forbrydere.

De fleste huse er bygget af træ og eventuelt pudset op; tagene er halmtækte. Der er ikke den store forskel på bygningerne, selvom enkelte er større end andre (smedjen, kroen, Regnars hus og lignende).

Stort set alle byens beboere er tilknyttet landbrug, enten som bønder, ved arbejdet med forarbejdning af råvarer eller fremstilling af værktøj og maskiner.

DRAMA & DIALOG

Staldkarlen mener, at hesten er blevet ramt af en infektion, og det er op til spillersonerne selv eventuelt at få taget en prøve af fodder og/eller vand. Fodderet er enddog særdeles forgiftet, men den eneste, der vil være i stand til konstatere det, er landsbyens læge eller Asmol, og det vil kræve et par timer til undersøgelserne. Igen er det Helene, der har brygget gift og derefter fået pagen til at overhælde fodderet i ly af natten.

Men blandt folkene hviskes det, at det er spøgelse, der har kvalt den sorte hingst. Hvis de udspørges, vil 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 den samme slags historier på langt de fleste borge, de har besøgt.

Ellers har karaktererne et par timer, inden de skal være klar på markedspladsen. Måske får de tid til at gå derned lidt før og kigge på boderne og se, hvad der ellers sker. Du kan også vælge at lave et klip og meddele, at tiden går, og de følger ridderen ned på torvet.

Markedspladsen

Det er midt på formiddagen, og der er ikke mange mennesker på markedspladsen. Pladsen ligger lidt i læ for blæsten, men der er alligevel koldt. De faldne blade ligger i et tykt lag hen over brolægningen. Ude i horisonten ses på en bakke en forbryder i en galge. Ved siden af står hjul & stejle, men den er tom. Nogle store, sorte fugle kredser om stedet. Hvis de spørger sig for, vil spillersonerne erfare, at det drejer sig om Hans Snautzer, der stjal en hest - døden er den gængse straf for hestetyveri i hele Imperiet.

En stille, men vedvarende regn siler ned fra en tung, mørk himmel. Et par bønder falbyder 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 en Mittherbstforestilling her, men de drog væk tidligt i morges for at finde en anden landsby - stemningen var lidt imod dem. Der er i hast blevet rejst to telte, så baronen og Leonius kan sidde i læ. Der er imidlertid ikke plads til stort meget andet end dem 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 baronen lige ordne et par uoverensstemmelser. Det drejer sig om smårapserier blandt de lokale. De anklagede føres frem for baronen og oldermænd, der både lytter til den anklagede

Mittherbst

er en gammel helligdag, men den er stadig populær på landet. I Niederhofen slæses den sammen med markedsdagen, så der er flere mennesker i den lille by end sædvanligt.

På sådan en dag er der plads til masser af aktiviteter, hvis du og dine spillere føler for det: Wolfgang kan blive udfordret til brydekamp, La Vei kan demonstrere sin skudpræcision, Mikael kan optræde, Tobias bliver måske opfordret til at synge en af sine salmer og lignende. Der er også planlagt en tjeneste af fader Ingolf.



og anklageren. Der er imidlertid ikke meget 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.

Lansedysten

Efter dommen vil kansleren eller en af spilpersonerne proklamere duellen på lanser.

Baronen går ind i sit telt og iføres sin brynje og hjelm. Imens føres hestene frem, og baronens soldater gør plads til de adeliges præstation. I teltet står Felix og pagen klar. En stærk og virksom edder på en klud sættes for baronens mund, og han er ude af spillet. Felix overtager hans plads - dog med spids lanse fremfor den aftalte stumpe. Formålet er at nedsætte baronens popularitet og troværdighed i befolkningens øjne og samtidig tage Leonius, der kunne være Johann en stærk allieret i det kommende opgør, ud af spillet.

Så er de klar, og adelsmændene hilser kort på hinanden fra hver deres telt og stiger til hests. De to krigere tørner mod hinanden, folket holder vejret i regnen. Baronens slag går rent ind. Leonius slynges af sadlen og lander på maven med hovedet nede i mudderet. Folket jubler og ler over den populære herskers sejr.

Baronen vinker kort til folket og søger forbavsende hurtigt ly i teltet. Det er Wolfgangs pligt at få fat i Sieur Leoniuses halvskræmte hest, der glider rundt i mudderet, og en del af baronens tjenere står parat til at hjælpe Leonius op. Han har tilsyneladende slået sig eller mistet pusten i faldet. Man vender ham om, og en grum flænge i brystpladen 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.

Imens har Felix tilbage i baronens telt lynhurtigt taget sit bondetøj på og er smuttet ud under teltdugen bag i teltet. Baronens får et snif lugtesalt og lidt af heksens modgift, så han kan komme til sig selv. Felix blander sig med den forsamlede mængde og forsvinder stille, da soldaterne begynder at opfordre folk til at gå. Pagen har også iklædt sig bondetøj og er forduftet med Felix ud i skoven. Våbenmesteren er øjeblikkeligt stilet mod baronens telt for at dække over retræten. Her står han nu klar til at holde nysgerrige væk med forklaringen om, at baronen har fået et ildebefindende og derfor ikke tager imod nu - umiddelbart efter kommer han da også vaklende ud og er ganske grøn i hovedet.

Baronen har 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.

DRAMA & DIALOG

Leonius er hårdt såret, og en *cure light*-formular vil være spildt, men han lever endnu. Kansleren har travlt med at få soldaterne til at jage folk hjem. Han lover hele tiden, at de nok skal få svar, så snart man ved, hvad der er sket, og det hele har været et frygteligt uheld.

De kan evt. skue rundt blandt publikum for at se efter mistænkelige personer, men de vil kun se skræmte bønder. Da lægen ankommer, føres Leonius hurtigt op 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 panteridderen blot have hvile.

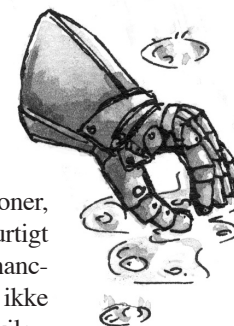
Hvad skete der?

Resten af dette kapitel beskæftiger sig med spilpersonernes opklaringsarbejde - hvad skete der i duellen? Og hvad foregår der af intriger omkring lenet?

DRAMA & DIALOG

Byens beboere vil ikke være særligt behjælpelige - de var alle for optagede af dysten til at bemærke nogen komme eller gå. Baronens er en meget afholdt mand, og situationen er helt uforståeligt. Meninger om alt muligt andet er der ellers nok af: Man synes, det er synd, han ikke har fået en arving, og der er delte meninger omkring, hvorvidt kansleren vil være en god arvtager - mange mener, at han er en meget driftig mand, som sikkert vil aflægge sine fornemme storbymanerer med tiden, men han er ikke så sympatisk som baronen - er lige vel beregnende. Derimod er man meget træt af de fredløse! Der er absolut ikke tale om nogen Robin Hood-mentalitet med muntre svenne. De bortfører kvæg og får, stjæler afgrøder, og man siger også, at de har voldtaget et par af landsbyens piger (det kan dog også have været pigernes bedste forklaring på uheldige omstændigheder). Faktisk har flere af dem tænkt sig at tage problemerne op overfor oldermændene. 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, eller det stadig er den gamle heks, der en gang imellem tryller sig ung. Hun er vulgært udfordrende og kommer ind til byen for at fordreje hovedet på landsbyens mænd. Og hun taler med de døde. Det siges, at hun har sin egen broder som elsker.

Baronen kommer efter et par timer så meget til sig selv, at de kan komme til at tale med ham. Med hensyn til Leonius er baron von Rittermann meget ulykkelig. Han husker intet, udover 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 at se til ham. Baronens ved, at pagen hedder Wilhelm og kan beskrive ham.



Men Wilhelm er forsvundet fra slottet. Ingen har set ham efter ulykken. Han blev taget under baronens vinge, da hans onkel sluttede sig til de fredløse (han invaliderede en nabo i et fuldeslagsmål og stak af inden retssagen).

Albrecht vil fortælle, at han kiggede ind i teltet, så baronen sidde i en stol og se sløj ud men konstaterede, at han ellers var uskadt; derfor besluttede han, at ingen måtte komme ind - lidt efter kom baronen selv ud. Sandheden er imidlertid, at han kiggede ind, så baronen sidde bedøvet, blinkede indforstået til Felix og Wilhelm, der var på vej væk og derefter stillede sig op ved indgangen. Meget opmærksomme eller mistænksomme karakterer vil måske kunne se, at han lyver.

Brevene

Hvis de dagen før talte med Sebastian/den Vrede Fremmede, vil Charlotte på sit værelse 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 (giv dem effekterne).

DRAMA & DIALOG

Konfronterer de baronen med brevene og presser ham tilpas meget, 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 ham en arving til lenet. Det bør fremgå klart, at han virkelig har gjort det for baroniets skyld, og at han er ked af det på kvindernes vegne, men mener, at han har givet dem en rimelig erstatning, og at folkets tarv går forud for hans egen lykke. Gruppen må sværge på ikke at sladre til nogen for at få besked.

Heksen

Hvis spilpersonerne skulle få mod på at bevæge sig ud i den regnvåde efterårsskov for at lede efter Helene, Felix eller de fredløse, vil de få 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 sceneriet 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. Men det er et udemærket initiativ, så du beslutter, om tiden tillader, at de kigger derud.

DRAMA & DIALOG

De fredløse bevæger sig hele tiden omkring, men gruppen kan evt. finde gamle bålsteder. Hvis de holder ud, vil de finde Helenes hytte - hun er alene hjemme med sin kat. Hun byder dem på urtete, og de kan søge lidt varme i

den lille hytte. Der er mange måder at komme i gang med diskussionen: de har måske hørt, at hun har en broder, og at de viste sig på kroen den aften, gøglerne kom; at de fredløse holder til herude; at Wilhelm måske er hos dem etc.

Hun lægger ikke skjul på, at hun har en yngre 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). I første omgang vil hun forklare, at det var Felix, der udgav sig for både gøgler og baron, men når det kommer til motiverne, er hun mere undvigende. Hvis hun siger noget, er det for at fremstille ham så positivt så muligt. Hun vil hellere forblive tavs og mystisk, og på den måde kommer Felix også til at fremstå som en overraskelse i slutscenen.

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 baronesse Inge-Lise, som døde i barselsseng og at han dermed er retmæssig arving til lenet.

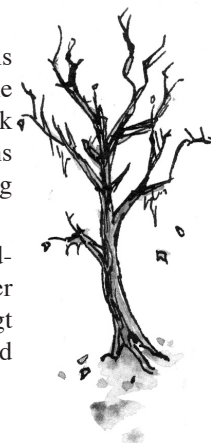
Det er op til dig, hvor meget du vil lade Helene fortælle dem. Husk imidlertid på, at hun ikke ved, at det var fader Ingolf, der overtalte baronen til blot at sætte barnet ud. Hun er heller ikke sikker på, om det var baronen, der slog baronessen ihjel. Hun ved blot, at Albrecht og Felix er sikre på det - den sidste fordi han har fået det at vide af en ånd. Helene 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 overfor 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 klamme gamle slot."

Hvis nogen skulle få den idé at gøre Helene 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. De ligner med andre ord de kyniske forbrydere, de er. De forsvare Helene, fordi de er bange for Felix, mere end fordi de holder af hende.

Hvis gruppen bliver der længe, vil Felix komme hjem. Han vil naturligvis ikke afsløre nogen 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 indtryk af ham som en hård, kynisk, ung mand, der tørster efter hævn for hævnens egen skyld. Men de må ikke slå ham ihjel, og det vil kræve en del tilpasning af slutningen, hvis de bringer ham tilbage som fange.

Det er også en mulighed at lade gruppen blive overfaldet og forsøgt plyndret af de fredløse på vej hjem til slottet. Så vil de selv opdage, at de ikke er særligt rare; det vil påvirke 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 for godt befindende ...).



Kapitel III: Torden

Bipersoner under afslutningen

- Baronen angribes som den første af ånderne og er den første til at knække. De døde pisker ham omkring på slottet eller sender ham krybende i skjul - han viser sig først til Den Endelige Dyst.
- Fader Ingolf låser sig inde på sit kammer. Her møder han sin død (se Gespensternes Slot).
- Våbenmesteren havde ventet dette her og virker i starten tilfreds. Men i længden kan han ikke klare rædslerne, og da sandheden går op for ham - at Inge-Lise er ligeglad med både ham og Felix - prøver han at flygte. Skræmte heste løber ham over og dræber ham. Du kan fint lade karaktererne konfrontere ham først - han er moden til at fortælle alt; måske vil han trække våben mod dem.
- Kansler Traukehrer er en af de første til at smutte; han gemmer sig på kroen, hvor almuen prøver at bortforklare det overnaturlige. Karaktererne kan godt prøve at holde på ham, men før eller siden vil han væk.
- Skovløberen og oldfruen kan være til stede eller borte, som det passer bedst. Elzebeth vil til det sidste tale for baronens liv, hvis du vælger at lade hende blive. Martin kan være en nyttig hjælper i kamp mod udøde.
- Leonius ligger stadig på sit sygeleje, og tror han ser syner. Hvis dine spillere beslutter sig for at snuppe ham og smutte i en fart, er han blevet bortført af legesyge udøde. Desuden ville han aldrig tilgive dem at have ladt hans frænde i stikken. Men det er okay, hvis spillerne tænker på at bringe ham i sikkerhed, f.eks. på kroen, inden de går igang med at knalde knogler.



† **Mord:** En ung kvinde ligger i en seng med et tæppe over sig. Hun skriger og har smerter. Det er Inge-Lise, der illustrerer fødslen. Nu kigger hun forskræmt forbi karaktererne, som om der stod een ved siden af dem. Hun følger vedkommende med øjnene, medens han/hun tilsyneladende nærmer sig. Så skriger hun klagende og tager sig til halsen, medens hun afkræftet kæmper imod. Så ligger hun stille. På hendes hals er der tydelige mærker efter kvælning (eventyrerne kan ikke hjælpe hende).

Nu tager uvejret fat – historien og stormen når sit klimaks. Det er urgamle kræfter, der river og slider i nutiden. Spøgelser begynder at hemsøge borgen, og den endelige kamp mellem baronen og hans fortids synder står.

Tordenen trækker op

Da det tidlige mørke falder på, begynder de døde at ankomme til slottet på Inge-Lises bud, og uvejret bliver stadig værre. Flere og flere tjenestefolk, soldater og andet tyende sniger sig bort, og der bliver ikke serveret middag den aften. Og for at gøre det hele værre, manifesterer de overnaturlige kræfter sig fysisk i en voldsom efterårsstorm.

Karaktererne har stadig en uafklaret situation på hænderne, og de lader til at være de eneste, der er i stand eller har viljen til at gøre noget. De vigtigste bipersoner er alle handlingslammede.

Gespensternes Slot

Inge-Lise har åbnet dødsrigets porte på vid gab, og Schloss Ritters krypt tømmes for baronens og hendes forfædre. De følgende scener kan bruges i den rækkefølge, der passer bedst, eller udelades efter smag - du er velkommen til at tilføje nye. De er mest opbygning til slutscenen, men de †-mærkede har dog betydning for handlingen og bør medtages.

† **Den Første Skikkelse:** Inge-Lise viser sig for gruppen, og en kulde breder sig fra hende. Hun fortæller, at hævnens time er kommet, og forklarer i pinefulde detaljer, hvor forfærdeligt det er at blive dræbt af sin egen kødelige broder i det lykkelige øjeblik, hvor man selv har givet liv. Hun fortæller om angsten for det store ukendte, den sorte evighed. Ville Morris retfærdige rige bare vise sig som opspind? Angsten for hvad der nu skulle ske med hendes barn.

Hun kræver, at eventyrerne enten tager hendes parti og hjælper hende i hævn eller forsvinder, før hendes udøde tjenere tager livet af dem. Hun er fuldstændig ligeglad med, hvad der skal ske med godset og arvefølgen. 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 spørgelset i virkeligheden er skingrende sindssygt.

† **Fader Ingolfs død:** Præsten hænger sig på sit kammer. Hvis ikke spillerne 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 hængt mand er ikke noget kønt syn. På gulvet ligger kassen med sølvpentagrammer – smykkerne ligger spredt ud over gulvet. Ingolf klamrede sig til de hellige symboler til det sidste, men han troede for lidt på sin egen styrke og kunne ikke holde koncentrationen i den beskyttende cirkel – 4 skeletter dansede ganske tæt på, medens de råbte, at de havde tid til at vente, til pentagrammerne slap op. Hans 4 scrolls stikker op af lommen i hans kåbe.

† **Poltergeister:** De er igang med at rive og flå i det gamle slot. Der er en frygtelig larm, som om selve efterårsstormen hjalp dem i arbejdet. Store stykker af loftet bryder sammen, og hvis de får tiden til at arbejde – hvem skulle stoppe dem? – kan de rive hele Fruetårnet ned. Så vil der for alvor være adgang til gudernes frie 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 glimt de sidste allermodigste slotsansatte (og måske kansleren), der løber bort. Vinden hyler koldt gennem gangene, og faklerne går ud.

Udøde

Generelt: De er immune overfor psykologiske effekter og har *cause fear*. De æteriske ånder kan kun skades af magiske våben (skeletterne er fysiske og kan skades normalt).

Baronen og panteridderen er i besiddelse af magiske sværd. Leonius har osse en daggert og kansleren lige så. Husk også de 4 scrolls i præstens lomme.

Frygten kan ødelægge gruppens handlingsmuligheder, så brug *fear*-tjek forsigtigt. Men mind dem på dødens angst - det skal ikke være nemt.



Poltergeister

Kan ikke forlade tårnet; *cause fear*, hvis man rammes af deres skyts. Kan kaste ting fra op til 3 m. væk på størrelse med et bord uden straf til BS - er det tungere ting, rammer de dårligere (irrelevant for nedbrydningen af tårnet).

M	WS	BS	S	T	W	L
4	0	45	3	3	7	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	-	18	6	40	40	0

Fløjtespilleren: Eventyrerne hører en melankolsk fløjtemelodi. Hvis de går nærmere, vil de se en fløjtespiller sidde på et bord og spille. Han er en smuk, ung mand, men hans tøj hænger laset på ham. Kødet begynder langsomt at glide af ham, og til sidst sidder kun et skelet tilbage. Det spiller kort videre og toner bort. Mikael eller Marlaian genkender melodien som en flere hundrede år gammel messe, der blev spillet inden kamp.

Lokken: En hviskende stemme lokker en af eventyrerne med sig. De ledes vidt omkring i slottet. Det er kun den ene, der hører stemmen. Til sidst ender turen blindt ved en endevæg. Alle hører et øresønderflængende skrig efterfulgt af en hæslig latter, som kun høres af den lokkede karakter.

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

Lysekronen: En kæmpe stor lysekrone falder ned for fødderne af een af vore helte. Han/hun får en regn af glassplinter og stearin ud over sig ... og igen den hånligt latter.

En påmindelse: En mørk skikkelse toner frem. Det er en wraith, som Inge-Lise har sendt af sted for lige at sikre sig, at de har forstået, at hun mener det alvorligt. Den angriber (se stats under Skæbneduellen).

Dødedans: Et skelet dukker pludselig op foran dem. Det er iklædt gammeldags men elegant tøj. Før Chalotte ved af det, er hun hvirvlet med ind i en hektisk dans med den døde - en ubehagelig oplevelse. Et ensemble bestående af fløjte, lut, tromme og lyre spiller lystigt, men musikanterne er ikke at se. Skelettet forsvinder syngende.

Flere poltergeister: Poltergeister er i gang med fuldstændigt at rasere et rum - f.eks. Inge-Lises gamle gemak, hvor kansleren nu bor. Det vil være livsfarligt at bevæge sig derind (stats som de ovenstående).

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



Hundene: En klynkende jagtmynde sidder 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 & jamren ikke kun med skræmte skrig fra flygtende soldater men også med dyrenes tuden.

Den endelige dyst

Baronen dukker op, når du føler spillerne er klar - han går langsomt af sted med en 5-armet lysestage. I første omgang tror de muligvis, det drejer sig om endnu et spøgelse, for han er påfaldende bleg, og hans tøj er forrevet. Spøgerierne har sat deres spor på ham, og hans hår er nu blændende hvidt, og ansigtet er præget af dybe furer. Han går en anelse krumbøjet og ser 20 år ældre ud. Baronen ænser ikke andet end det, der foregår inde i hans hoved, og han reagerer ikke, hvis der kaldes på ham. Han går stille og målbevidst gennem kapellet og ned i slottets krypt for at tale med sin vrede søster. Medens scenen sættes til Skæbneduellen, er spilpersonerne blot tilskuere.

Baronen stiler mod en prægtig, udsmykket sarkofag. Her knæler han ned og beder ydmygt sin søster om forladelse. Han undskylder mordet på hende. 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. Og han angrer mere: et helt livs synder bekendes, og der kommer mange små ting op til overfladen - 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 ung; en kage han stjal i køkkenet, da han var dreng, osv. Men ingen større forbrydelser kommer for dagen.

Undervejs i baron von Rittermanns litani, kommer der lys ude fra gangen: ind kommer et skelet med en lysestage i hænderne; bagefter kommer en diffus skikkelse med et alvorligt ansigt svævende; så følger en ung pige - også hun har lys i hænderne, og hendes ansigt er tydeligvis forgrædt; efter hende kommer den unge fløjtespiller. De bliver ved med at komme, og krypten fyldes med udøde, men baronen bemærker det ikke - han beder blot videre. De sidste, der ankommer, er 4 tågede kriger-skikkelser med sværd. De 2 af dem er mørke, og de 2 andre har benansigter - det drejer sig om to wraiths og to wights. Krypten oplyses af et flakkende skær fra de mange lys. I alt er der 25 skeletter, spøgelser, poltergeists og andet. Alle de udøde slår ring omkring baronen og Inge-Lises kiste. Her er påfaldende stille.

Kun baronens mumlen høres, og han stopper formentlig først, når nogen prøver at få ham til ro. Da vågner han lidt



Krypten

Krypten er som mange andre slots-krypter: Der er lavt til det hvælvede loft, og rundt omkring stårstensøjler (udformet som dødguden, Morr), som holder slottet oppe. Langs væggene står storestensarkofager. Nogle af de ældste er blot storestenkasser, men de nyere bærer et smukt udskåret stenrelief af personen, der burde hvile deri.



og råber op mod kryptens hvælvinger, at han angrer alt, og hvis blot Inge-Lises barn havde levet, ville han overlade det lenet.

DRAMA & DIALOG

Som sagt indledningsvist, så står karaktererne her lidt på sidelinien. Men de er også bange, så handling vil under alle omstændigheder være en overvindelse. Skulle de prøve at angribe de døde, efterhånden som de kommer, eller medens baronen er på knæ for søsteren, så lad dem bare kæmpe et par runder - så toner Inge-Lise frem og ender kampen med en gestus, og du kan straks gå videre med Skæbneduellen herunder.

Skæbneduellen

På baronens stikord toner søsteren frem ved kisten. Hun strækker en hånd frem til broderen, som griber den og kigger op på hende; der er helt stille. Så gør hun tegn med den anden hånd, og fra skyggerne træder Felix frem. Den unge mand har trukket sit sværd, men han er tydeligvis bevæget af onklens anger.

“Der har du din arving”, hvæser Inge-Lise og slår en latter op, der får selv et par af skeletterne til at rasle frygtsomt. Hun vender sig teatralisk mod Felix: “Gør din pligt, min søn!”

Felix ser rådvild ud. Han har hørt hele synds-bekendelsen og har trods alt fået ondt af den forpinte onkel. Han indvender, “men, moder...” Så slipper hun baronens hånd, vender sig mod sønnen og siger hårdt “jo!”

Noget tændes i drengen; han er næsten lige så styret af denne ånd som de døde. Et beslutsomt udtryk breder sig i hans ansigt, og den ulykkelige onkel må trække sit sværd og duellere mod nevøen med alle sine døde aner som tilskuere.

DRAMA & DIALOG

Kort sagt så vil Inge-Lise se sin broder død; får hun det opfyldt, går hun gnækkende derfra (men vedbliver pga. sin ondskab med at være en grum ånd). Baronens og Felix

er begge fortabte skæbner, med mindre karaktererne går ind og redder dem ved at slå den egentlige fjende, Inge-Lise. Heltene har forskellige muligheder:

De kan beholde deres passive rolle: Så vil duellen udspille sig, og nevøen og onklen kæmper til døden. Felix er den mest sandsynlige sejrsherre, men hvis du finder det passende, kan du gennemspille kampen.

Hvis Felix dræber baronen, vil et lettelsens suk gå gennem de udøde. Inge-Lise slår en tilfreds latter op og sender sine 4 yndlings-ånder, der tydeligvis har haft sværdrkløe under kampen, på de overlevende. Så er også hun forsvundet. De må desperat kæmpe for deres (og nevøens - han kæmper kun, hvis han kan klare en WP-test) liv. Derefter står gruppen tilbage med en desorienteret Felix. Han har opnået sin hævn men aldrig fået at vide, hvad der så skal ske.

Hvis baronen vinder, vil hele åndeflokken begynde at tone bort, og et harmdirrende klageskrik komme fra søsteren. Hun kan kun holde på deres sjæle, så længe striden står på, og nu er spillet tabt. Hun vil dog selv blive tilbage og kæmpe sammen med sine 4 udøde krigere som ovenfor - baronen er hendes primære mål, og gruppen må kæmpe for ham.

De kan forsøge at mægle: Ingen vil høre dem, og duellen vil finde sted, med mindre de fysisk griber ind. Dette er større end dem og deres ord - de bliver simpelthen ignoreret. Men Felix eller baronen vil muligvis lytte og prøve at få dem til at kæmpe for sig.

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. Skulle det begynde at gå Inge-Lises hold skidt, vil hun beordre de andre ånder frem. Alt i alt er det en håbløs

2 wights

Kan ikke forlade krypten. Gør ikke Wounds-skade. Fratrækker i stedet 1 Strength-point (0 Strength = død; S-tab genvindes ved hvile), som de selv får (sammen med d10 Magic Points). De starter med S3 (kan højst få S6). 5MP. De betaler 2MP for at være i en kamprunde, 1MP for andre actions. Inge-Lise kan 'låne' dem MP, hvis hun ikke selv handler. De toner bort, hvis de når OMP.

M	WS	BS	S	T	W	L
4	33	0	(3)	4	17	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	18	18	18	18	18	-

2 wraiths

Kan ikke forlade slottet. Fratrækker 1 Strength-point fremfor Wounds (0 Strength = død; S-tab genvindes ved hvile). De kan bevæge sig frit gennem materielle barrierer.

M	WS	BS	S	T	W	L
4	17	0	3	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	-	18	18	18	18	-

Inge-Lise

Kan udenfor slottet kun vise sig kortvarigt: Den Første Skikkelse. *Cause fear* eller *terror*. Hun kan prøve at fixere et offer med sit blik, hvis hun ikke gør andet - offeret får en WP-test og lammes, hvis det kiker (det er en magisk effekt, og begge parter kan bruge MP på at forbedre deres chancer). Hun kontrollerer de to wights & to wraiths.

Magi: 17MP og følgende formularer (bruger ingen ingredienser, men forfalder en smule mere for hvert MP hun mister; hendes rækkevidde er berøring eller i krypten): Petty: Marshlights , Sleep, Sounds. Hun er desuden omgivet af en permanent Zone of Cold. 1st Level Battle: Aura of Resistance, Flight, Wind Blast 1st Lvl. Necromantic: Hand of Death 2nd Lvl. Necromantic: Hand of Dust (max. een gang)

M	WS	BS	S	T	W	L
4	41	25	4	4	23	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	89	89	89	89	89	-

kamp, der først slutter, når enten baronen eller Felix er død ... eller alle de uødøede på mirakuløs vis er slået. Efter hver runde slås for Felixes WP: Hvis han klarer det, overkommer han sin døde moders kontrol og vil begynde at kæmpe på de levendes side.

Gå ind på nevøens parti: Så har baronen vitterligt ikke en chance, og han knækker meget hurtigt - til gengæld vender Felix sig i afsky fra kampen. Han vil så enten vende sig mod karaktererne for at redde sin onkel eller kaste sig over sin onde moder for at få hende til at ende vanviddet (han vil da hurtigt få brug for hjælp).

Gå ind på moderens parti: Nej, det kunne de vel ikke finde på? Der er i hvert fald ingen tak i vente fra hendes side, end sige Felix eller baronens.

Arven

Stormen fortrækker sammen med Inge-Lise og kræfterne fra det hinsides. Skulle baronen blive slået ihjel, begynder slottet at smuldre, og kælderens er et skidt sted at være - i så stor en grad har hans pligtopfyldenhed holdt sammen på tingene. Der vil under alle omstændigheder skulle gøres et stort arbejde for at udbedre slottet igen. Sieur Leonius er vågnet op af sine væmmelige feberdrømme og har svært ved at tro på spøgelseshistorierne.

Felix lever, baronen dør: Felix kan ikke bevise, han er arvingen, og har for øvrigt slet ikke lyst til at bo på slottet. Det vil være naturligt, at kejseren valgte at indsætte kansleren, i hvert fald midlertidigt. Det ville være en god idé, hvis gruppen fortæller ham så meget som muligt og gøder vandene mellem ham og Felix, inden de tager afsted.

Baronen lever, Felix dør: Efter kampen vil den tydeligt mærkede baron tage et blik 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.

Begge lever: 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, der vil blive holdt en kæmpe fest, hvor gruppen kommer til højborgs samt udnævnes til lenets æresborgere. Den ambitiøse kansler 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 en gård. Ønsket efterkommes øjeblikkeligt. Der tales ikke om, hvem der så skal arve baroniet, men kansleren har i det mindste stadig sit håb. Leonius er glad på sine tjeneres vegne og drikker sig en vældig kæp i øret. Han og von Rittermann vil aftale en ny kamp på lanser.

Begge dør: Dybt tragisk men slet ikke usandsynligt. Traukehrer vil blive indsat som administrator, indtil lenet kan udloddes til en nyligt adlet eller en fortjenende hofyndling. Leonius vil være dybt deprimeret resten af hjemrejsen over tabet af sine slægtninge og sit eget fravær under de eventyrlige begivenheder.

Ende



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 hestetøven. Der er kun skelettet tilbage. Vinden får det til at tude i hjulet, og et øjeblik kunne det næsten virke som om, det var skelettet selv, der klagede sig. Rejseselskabet skæver nervøst derop. Men så fortsætter man hjem. Hjem til Middenheim.

Dortmøgle

Schloss Ritter er bygget til forsvar men gennem årtierne moderniseret; større krav til komfort har gjort sig gældende, og hovedbygningen er i dag med sine store vinduer unyttigt til militære formål. Men murene står dog endnu.

Kælder

K1) Krypt: Her ligger de seneste generationer af von Rittermannslægten begravet. Gulvet er belagt med granitfliser, søjlerne er mursten, og vægge og loft er pudset og hvidkalket. På væggene løber et kalkmaleri af levende og døde hånd i en sanseløs dans. På sarkofagerne sidder stenravne (Morrs symbol) og våger over sjælene. En stor kiste for enden af rummet tilhører kryptens bygherre, Antonius von Ritterheim - raven kan her fjernes, og under den sidder et lille håndtag, som aktiverer en mekanisme, der rykker sarkofagen cirka en halv meter ud fra muren og giver adgang til en løbegang (K7).

K2) Uhyggeligt rum med flisepentagram: For 100 år siden var den daværende baron, Hegel, medlem af et lille broderskab af lokale adelsmænd, og i dette kammer holdt logen møder, udførte hemmelige (harmløse) ritualer og svor hinanden evigt troskab. Pentagrammet er et symbol for Solen og tjener en beskyttende funktion. Rummets gulv er dækket af 20 cm vand, men stjernen kan tydeligt ses gennem vandspejlet - det giver en uvirkelig effekt. En smal skakt fører op til festsalen (7).

K3) Joker-rum: Til spillederens fantasi. Værelset er fyldt med præcist så meget vand, som det passer dig bedst - måske er det endda umuligt at komme hertil. Måske har dette engang været en alkymists værelse?

K4) Fangekælder: Små, klamme og kolde celler. Den fjerneste bruges til depot - her er en tønde med muggent vand, instrumenter til afstraffelse og lignende. Bagerst i denne celle er også - bag et skab med tæpper - åbningen ind til løbegangen (K7).

K5) Torturkammer: Maskinerne står her endnu fra mere barbariske tider og grusommere herskere.

K6) Fadebur: Kælderrum under køkkenet. Herfra kan det også lade sig gøre at komme op i brønden i den indre gård.

K7) Hemmelig løbegang: Snæver og groft udhugget af den bare klippe. Gangen er fyldt med vand, og da den stiger og falder i niveau, må man visse steder dykke for at komme videre. Afstikkeren ud til rum K2 er stigende, således at dette rum er forholdsvist tørt.

Tårn

1) **Lager:** Her opbevares alt muligt. Redskaber, madvarer, tæpper mm. En lem skjuler trappen ned til torturkammeret (K5). Lemmen, der førte op i tårnet, er blevet blændet af.

2) **Bibliotek:** Her er ikke ligefrem proppet med bøger, men der er dog nogle teatermanuskripter, slægtsbøger, stamtræer, kort over lenet samt hele Imperiet, Sigmarlitteratur, lokalhistorie og botaniske opslagsværker.

3) **Soveværelse:** Ikke meget andet end sengen.

4) **Arbejdsværelse/dagligstue:** En god læsestol.

Hovedbygning - stuen

6) **Hall:** En bred, mørk trætrappe fører op til første sal og et sæt dobbeltdøre ind til kirken. Der er et rum under trappen, hvor bestik, duge og lign. opbevares.

7) **Festsal:** Væggene er dækket af farvede gobeliner - enkelte af dem med motiver. For den ene ende er et repos, hvor baronen sidder til højbords, og bag hans trone hænger familiens bannere. I hjørnerne i samme ende står to gamle, flotte rustninger. Der er kun loft over baronens ende af salen - halvdelen af salen har åbent en etage længere op. Under en glemt plade i pejsen fører en skakt ned til pentagramrummet (K2).

8) **Sigmarkirke:** Nedgangen til krypten (K1) findes i gulvets midte. Kirken bruges også af landsbyens beboere. Der er ingen bænke, men på en forhøjning står stole til borgherren og hans familie. Der er en større tjeneste hver Aubentag.

9) **Fader Ingolfs kvarter:** Spartansk.

10) **Køkken:** Arbejdsbørnene sover på gulvet i køkkenet, hvor der er restvarme fra ovnen.

11) **Tjenestefolkenes værelser:** For tjenere og kokke - der er ikke meget plads, men her er lunt & godt.

Hovedbygning - overetage

12) **Gang/balkon:** Udsyn over festsalen. Trappe til taget (19).

13) **Gæsteværelser:** Varierer i størrelse og lys. Ved pladsmangel sover gæsternes tyende i salen.

14) **Fruens værelse:** Inge-Lises kammer da hun levede. Det bruges nu til fornemme gæster (som Sieur Leonius).

15) **Baronens kontor:** Her opbevares regnskaber, og baronen arbejder med administration. Afpresningsbrevene ligger gemt i et chatol.

16) **Modtagelse:** Hvor kansleren og baronen modtager kejserlige udsendinge eller undersætter med problemer, der ikke kan klares på landsbytinget.

17) **Kanslerens gemakker:** Tidligere baronens. Nydeligt.

18) **Gangbro til tårnet:** Mørk og knirkende. Overdækket.

19) **Tag (ikke på kortet):** Fladt og beregnet til forsvar. Om sommeren kan man nyde en middag under åben himmel heroppe i en gazebo. Men duelort er et problem.

Borggården

20) **Portvagt:** Kædetræk til vindebroen og skakter til udledning af kogende olie. Depot med beg, korte, tunge spyd, armbrøste og pile. Porten er af kraftigt træ beslået med jern.

21) **Vagtens kvarter:** 21a er fællesrum - her kan de slappe af, spille terninger og spise. 21b er sovesalen.

22) **Gang på ydermur:** Dækket af et tag for at holde den tør.

23) **Våbenmesterens kvarter:** 23a er våbenhus - her opbevares soldaternes tunge udstyr, konfiskerede våben og materiel til militsen. 23b er Albrechts private. 23c er et kontor, hvor toldpenge modtages, ønsker om foretræde behandles og lignende.

24) **Smedje:** Niederhofens smed klarer det forhåndenværende - efter aftale med kansleren, der ønsker at favorisere smeden. Til gengæld udfører han en del af sit arbejde heroppe.

25) **Kennel:** Baronens jagthunde. De ældste får lov til at snufle omkring i festsalen.

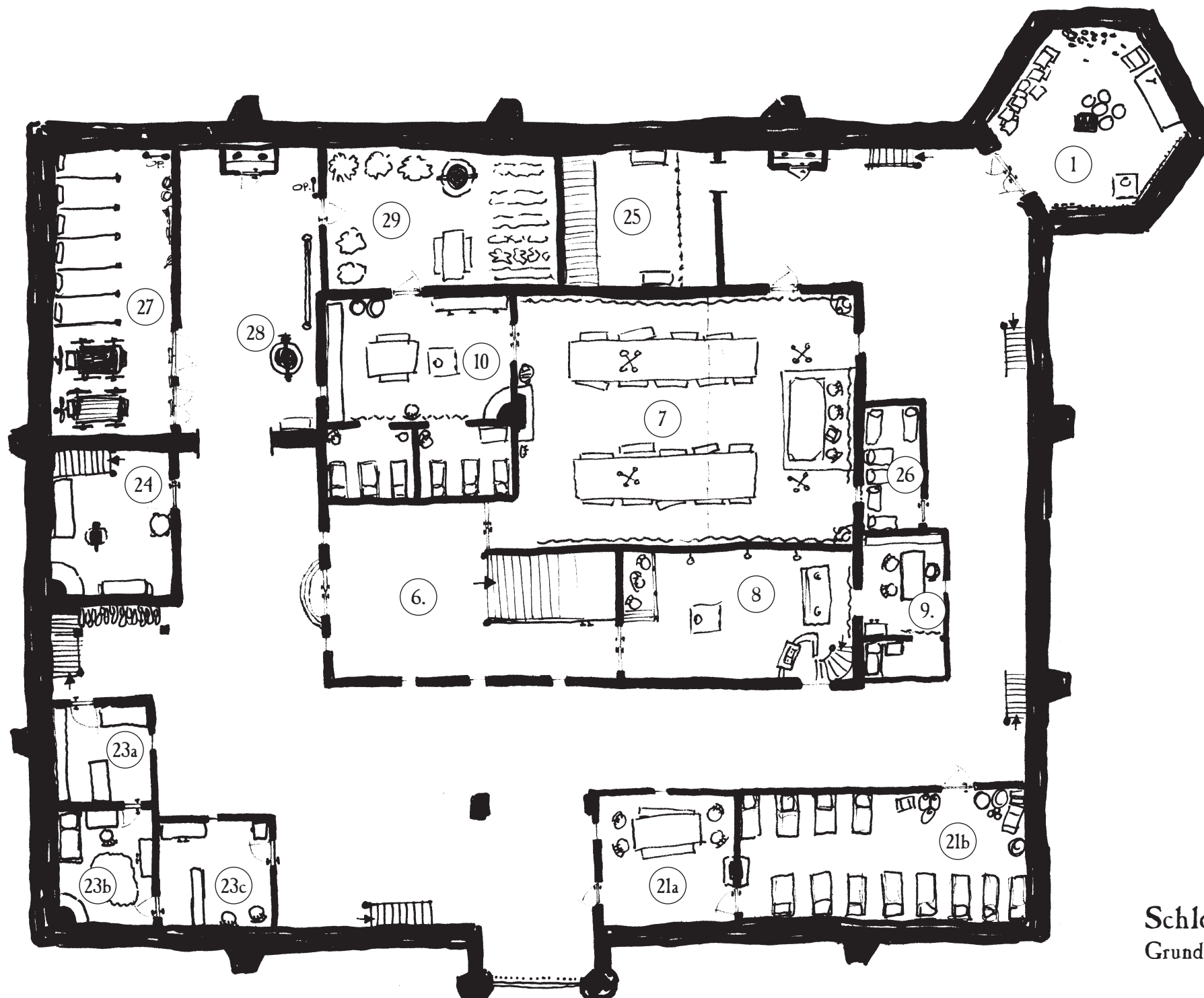
26) **Værelse til de laverestående tjenestefolk:** Mest et skur til tjenestefolk, der ikke kan finde bedre.

Indre borggård

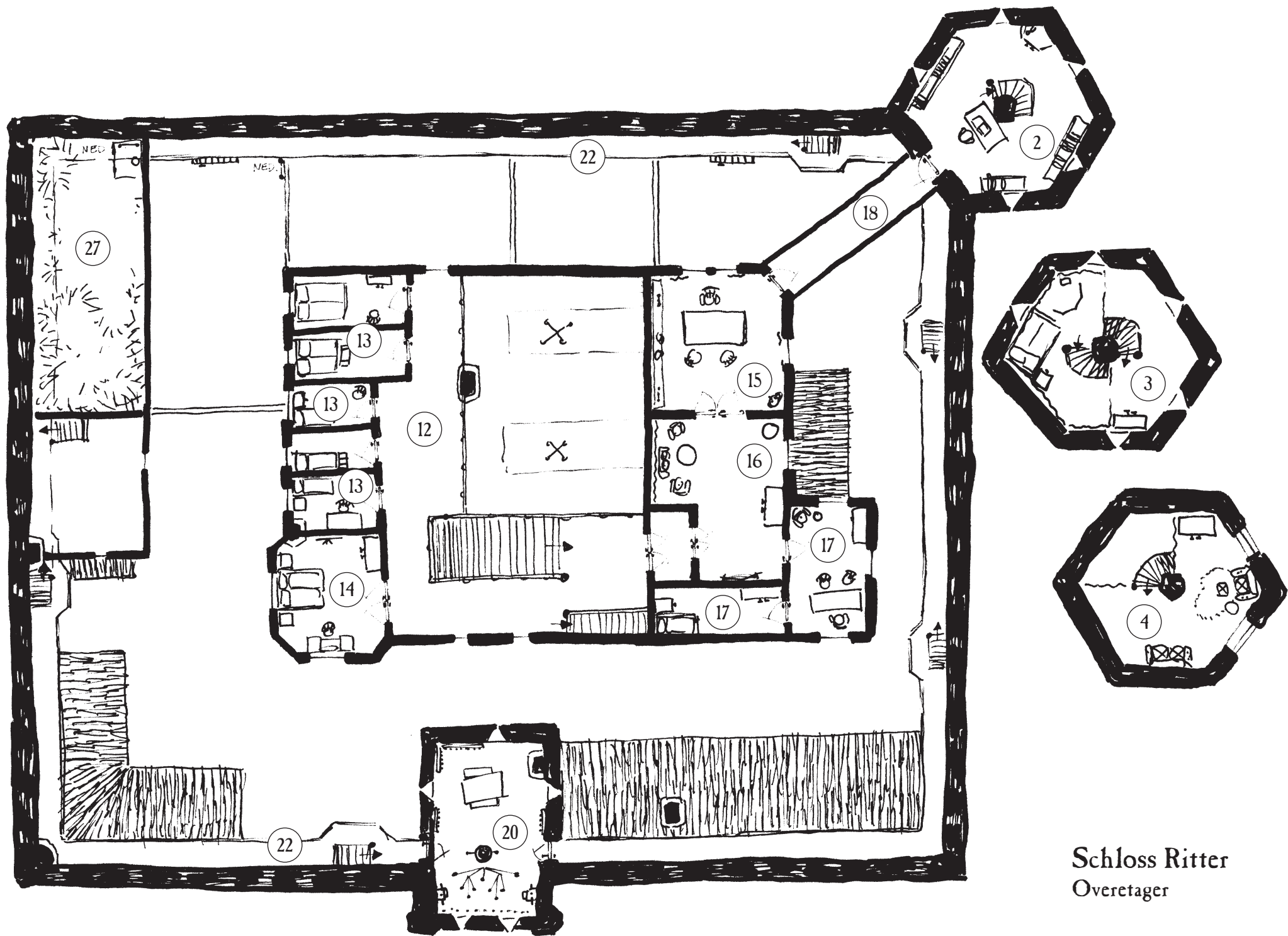
27) **Stald med høløft:** Et par staldknægte overnatter i et dertil indrettet hjørne af loftet. Her står en drosche med Ritter-emblemet på siden og 12 heste af forskellig art og funktion.

28) **Brønd:** Den er overdækket. Jertrin fører ned til en dør, som via en kort gang og endnu en dør giver adgang til fadeburet under køkkenet (K6). Ved siden af den, står en barre beregnet til at tøjre heste til og et vandtrug.

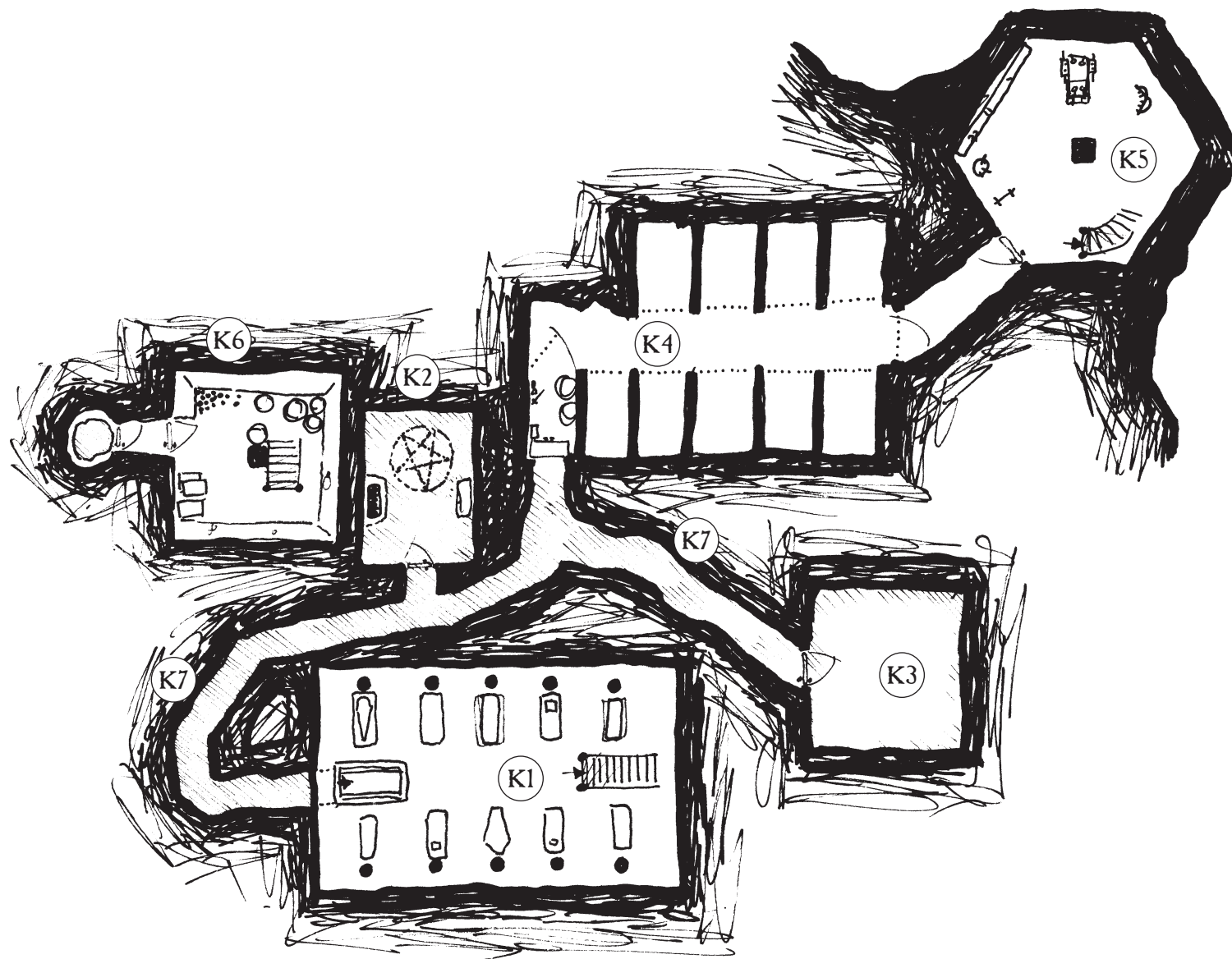
29) **Køkkenhave:** Madurter og frugttræer. En lille brønd, der dækker køkkenets behov. Tyndet ankommer til slottet ad denne vej.



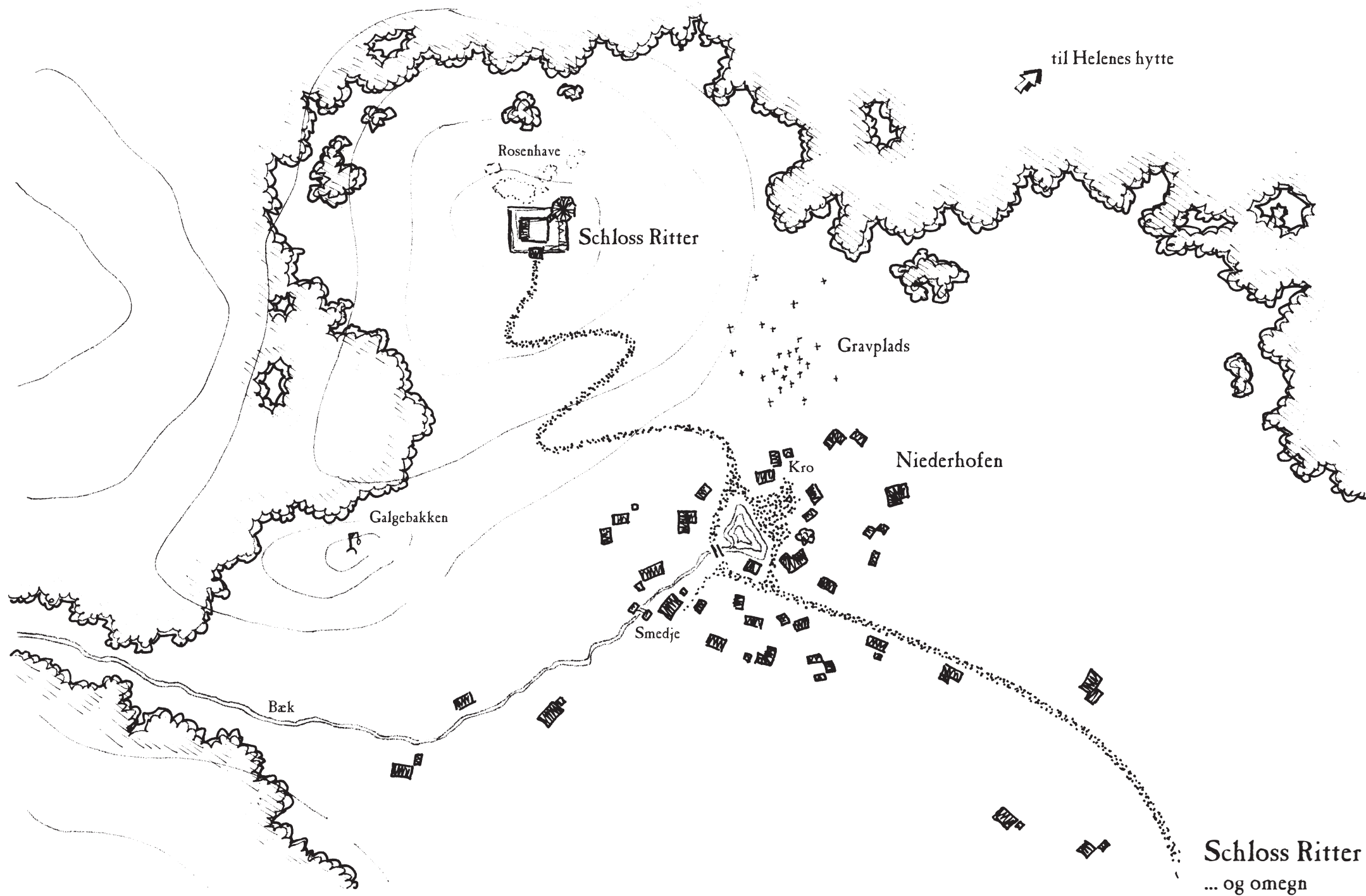
Schloss Ritter
Grundniveau



Schloss Ritter
Overetager



Schloss Ritter
Kælderplan



Eders ~ (Æc.)

Jeg skriver til Dem angående Deres datter og min hustru, Alicia. Vi er i ulykke, da forskellige hindringer står enddog særdeles i vejen for Vor lykke. Det er med dyb beklagelse kommet mig for øre, at visse handler omkring Deres jorder næppe har været ganske uskyldige og følgende normal lov & ret. Bevis for denne påstand ligger nu i min besiddelse.

(juridisk indskud?)

Det er naturligvis mit håb, at disse skrivelser (skøder m.v.) ikke behøver komme frem i lyset, men at vi i stedet - som mænd af ære - kan komme til en overensstemmelse. De er jo nok bekendt med Alicias romantiske sindelag, og det skulle ikke være nogen sag at overbevise vore ligemænd om, at hun er faldet for en vandrende skuespillers glatte hvisken. En upassende affære, der i offentlighedens øjne må retfærdiggøre hendes bortsendelse, og dog samtidigt vil kunne undskyldes som en uskyldig piges fejltrin og over åre tilgives, uden at hendes ry på sigt vil lide nævneværdig overlast.

De vil naturligvis modtage skøderne for denne tjeneste - ligesom Deres datter ikke skal stå uden økonomisk støtte herfra.

Deres (Æc.) ...

BJVR

Eders ~ (Æc.)

Angående Deres datter, Kirsten, er det med største sorg (Æc.), at hun efter en udmattende febersygdom tilsyneladende har mistet forstanden.

Der er i alles interesse, at hun forlader Schloss Ritter - hvor meget jeg end ønskede det, kan jeg ikke varetage både mit len og den stakkels Kirsten. Det er lægens vurdering, hun vil have langt bedre af at blive plejet i rolige omgivelser, hvor der er knapt så megen furore omkring hende, som hun møder dagligt her.

(flere detaljer omkring sygdommen)

Sker det ikke, vil visse af de ting, hvorom hun taler i sine feberdrømme - eksempelvis angående Eders families indbyrdes relationer - kunne slippe ud via uforsigtigt tyende; bedre at De i al mindelighed igen overtager ansvaret for hende. At hun eksempelvis interneres i et naturskønt asyl, hvor hun kan sikres mod verdens fortræd, der så tydeligt agiterer hende. Eller måske, hvem ved, i en anden, mindre barsk del af kejserriget, kan finde et len, der ikke vil kræve så meget af hende som borgfrue, så hendes skrøbelige sind ikke lider yderlig overlast og tvinges til at erindre begivenheder, der længst burde ligge begravet i fortidens muld. Der skal naturligvis sørges godt for hende fra min side.

I bedste forståelse (og lidt mere fyld) ...

BJVR

Eders ~ (Æc.)

(indledning ~ de obligatoriske hilsner)

Kan vi som hædersmænd være enige om, det ville være at svigte vort ansvar som vor respektive lens øverste myndighed, om vi påkaldte os gudernes vrede? For deri ligger mit ulykkelige men uundflygtelige ansvar: at jeg, for ikke at vække de højere magters rasen, må erklære mit ægteskabelige løfte til Ingrid for ugyldigt. Forklaringen? Liden Ingrid har muligvis ikke fortalt Dem det, men hun betroede min søster, at hun som pige hjemme i Jeres rosengård svor Verena evigt troskab. Skulle jeg, en ydmyg dødelig, sætte mig i vejen for et sådan helligt løfte? Og ud-sætte mit len for gudindens vrede og retfærdige straf for et sådan hovmod? Det kan jeg naturligvis ikke.

(naturligvis i bedste hensigt Æc.)

Vi vil derfor efterkomme Deres datters åbenbare ønske og indsætte hende i et Verena-kloster, hvilket forhåbentligt ikke vil komme offentligheden for øre, da det kunne misforståes af lægmand og skade den dydige piges rygte.

Med ærefuld respekt, (Æc.) ...

BJVR

Brevkladder
til spillerne