



Forord

Før jeg siger noget som helst om selve scenariet, så lad mig huske at sige tak, fordi du vil køre "Barcleys Brødre": "Tak." Jeg vil også lige minde om Dag 0, onsdag den. 12.4., og opfordre dig til at komme - jeg vil selv være der og besvare spørgsmål.

Når du nu skal til at tygge dig igennem scenariet, foreslår jeg, at du tager FORORD, APPENDIKS og KARKTERER inden selve SCENARIET, for så vil det hele give meget mere mening. Derefter skulle du kunne finde de for handlingen vigtige facts i selve scenarie-teksten og således koncentrere dig om den.

Jeg har gemt mine noter om frimurerlogen og skurken til appendikset for at kunne tillade mig at blive personlig og fylde mere. Så handlingsreferatet, der følger her, har ikke alle svarene - det er en oversigt, noget konkret du kan klistre alt det, du senere skal læse, op på.

Undervejs har jeg væltet dele af teksten i kursiv - det er passager, der ikke har central relevans i selve historien eller forløbet, men mere er mine personlige noter til spil-lederen, altså dig - *sådan ville jeg gøre dette eller hint, og her er min mening*, f.eks. Henvisninger til andre afsnit af scenariet er skrevet med KAPITÆLER.



Skitseret Handlingsforløb

Jeg har valgt at skildre et forløb med fokus på det umiddelbare indtryk fremfor at starte med analysen; også for at du måske vil kunne sympatisere med eventuelt forvirrede spillere. Men fortvivl ikke! Det er den søgendes lod, at vandringen mod lyset går gennem mørket - forklaringen følger efterhånden.

Initiation

Barcley Klubben er en lille syvmands klub beliggende i London, navngivet efter dens velgører, der selv er medlem. Året er 1890. Klubmedlemmerne har foru-

den deres respekterede status i samfundet og betydningsfulde hverv en forpligtelse overfor frimurerlogen, Supreme Council 33rd Degree.

Scenariet starter onsdag den 7. januar, da en af spillpersonerne optages i en højere grad og således kommer på niveau med de andre i klubben (bortset fra Alain Barcley, der naturligvis er højere indviet). Initiationsceremonien efterfølges af et møde med logens øverste, der beder klubben hjælpe deres broder, doktor Bridesly, der har modtaget trusler i forbindelse med sit videnskabelige arbejde og ikke ønsker at gå til ordensmagten.

Det Første Offer: Bridesly

Barcley føler sig skidt tilpas og overlader det til resten af klubmedlemmerne at kigge ud til Bridesly. De ankommer netop som hans lejlighed sprænger i luften. Men da de jo er de første, der når frem, har de tid til at tjekke lejligheden ud og finde de nødvendige spor for at komme videre: Eksplosionen stammede tilsyneladende fra et forfejlet forsøg, men hans arbejdsnoter vil afsløre, at han sædvanligvis udførte sine større eksperimenter hos kobbersmeden, Phillip Broom.

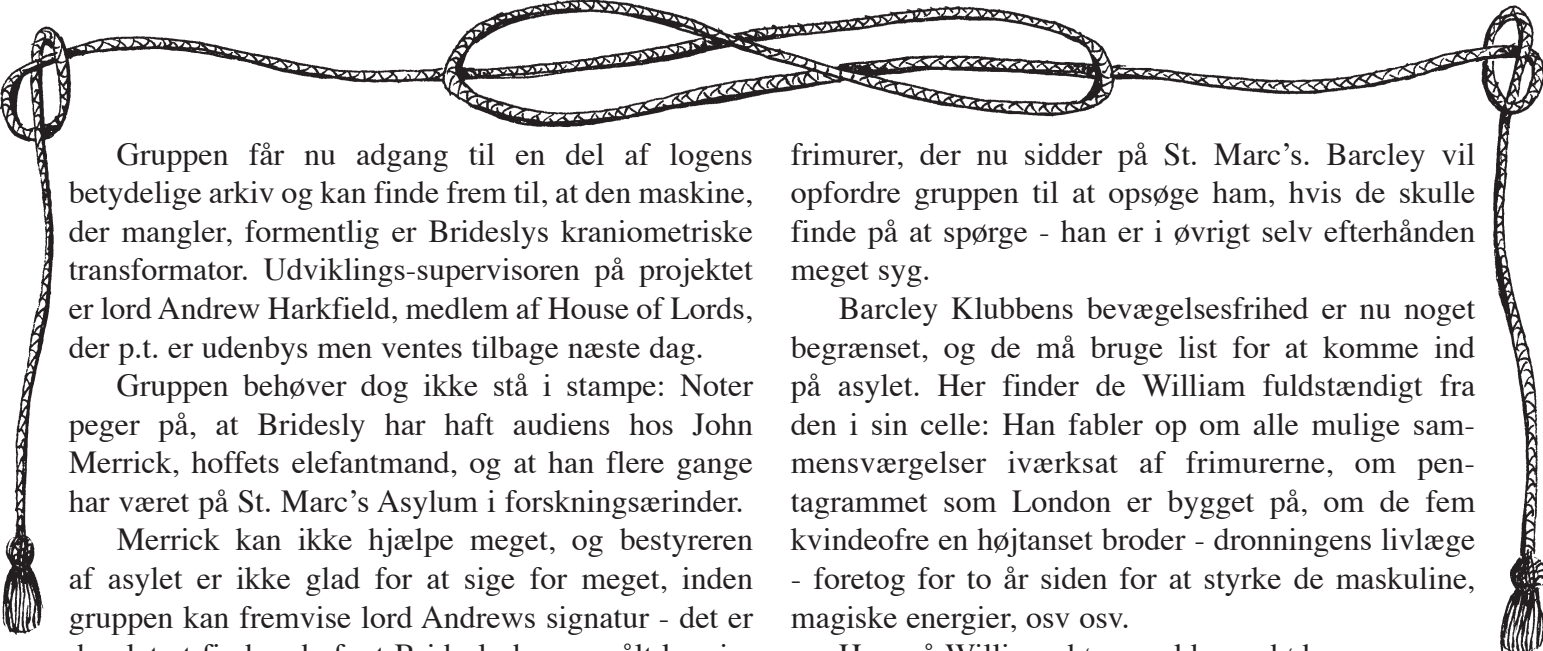
Det Andet Offer: Broom

Er gruppen hurtige og tager ud til Broom med det samme, vil de formentlig løbe ind i en bande bøller, der vil forsøge at uddele lidt klø i den tågede London-aften. Cirka samtidigt bliver Broom myrdet i sit hjem, da tyve bryder ind. Underligt nok mangler der bare ikke rigtigt noget interessant - bortset fra een af Brideslys maskiner; de finder en arbejdstegning.

Dybere I

Herfra må gruppen tilbage til logen for at rapportere. De modtages med en del undren, og så beder Stormesteren dem fortsætte undersøgelserne; nu med den vinkel på, at ganske vist er det potentielt risikabelt, men det vil også kunne vise sig at være en gavnlig gerning for dem selv i det lange løb. I midlertid er der en catch: De bringer sig i en betydelig tillidsgæld til logen, så de må ikke fejle.





Gruppen får nu adgang til en del af logens betydelige arkiv og kan finde frem til, at den maskine, der mangler, formentlig er Brideslys kranimetriske transformator. Udviklings-supervisoren på projektet er lord Andrew Harkfield, medlem af House of Lords, der p.t. er udenbys men ventes tilbage næste dag.

Gruppen behøver dog ikke stå i stampe: Noter peger på, at Bridesly har haft audiens hos John Merrick, hoffets elefantmand, og at han flere gange har været på St. Marc's Asylum i forskningsærinder.

Merrick kan ikke hjælpe meget, og bestyreren af asyltet er ikke glad for at sige for meget, inden gruppen kan fremvise lord Andrews signatur - det er dog let at finde ud af, at Bridesly har opmålt kranier på mange indsatte på St. Marc's. Og måske opdager de, at en af stedets mordere just er undsluppet.

Her omkring begynder Metro-politiet underligt nok at lægge pres på karaktererne og efterhånden også deres familier. Det er ikke noget, der kan gøres noget ved - det er iværksat af scenariets skurk for at sætte gruppen under et stigende pres.

Det Tredie Offer: Sir Andrew

Det bliver næste dag, og gruppen skal modtage Sir Andrew ved toget. Netop som de får øje på ham, bliver han imidlertid stukket ned, og på kniven findes en lap papir med påskriften, "From Hell" og "Mac-Benac" - de vil straks komme i tanke om forrige års Jack the Ripper-mord på en række Whitechapel-skøger. Her kan muligvis følge en jagt, hvis gruppen reagerer hurtigt og ræser efter den flygtende gerningsmand - han undslipper dog.

Nu vil gruppen få yderligere problemer med de samfundskræfter, der hidtil har været deres allierede. To grunde: Skurken fortsætter sit pres - heltene skal køres helt i bund, inden han høster dem; og logens øverste er ved at være bekymrede og gør klar til at brænde sine broer og slagte den proverbielle synde-buk.

Det Fjerde Offer: Hark-Ladden

Logens øverste tager ikke imod længere - de er ikke interesserede i at blive associeret med de ubehagelige hændelser, der indtræffer om ørerne på gruppen. Så de må fortsætte med det, de har: Noten der peger på Jack. Og den mest ansete Ripper-ekspert, de kan komme til, er William Hark-Ladden, en tidligere

frimurer, der nu sidder på St. Marc's. Barclay vil opfordre gruppen til at opsøge ham, hvis de skulle finde på at spørge - han er i øvrigt selv efterhånden meget syg.

Barclay Klubbens bevægelsesfrihed er nu noget begrænset, og de må bruge list for at komme ind på asyltet. Her finder de William fuldstændigt fra den i sin celle: Han fabler op om alle mulige sammensværgelser iværksat af frimurerne, om pentagrammet som London er bygget på, om de fem kvindeofre en højtanset broder - dronningens livlæge - foretog for to år siden for at styrke de maskuline, magiske energier, osv osv.

Her må William dø en voldsom død, og gruppen skal helst kompromitteres. Det skulle ikke være så svært, da de allerede er på asyltet under mistænkelige forhold. De bliver simpelthen fanget - tilsyneladende i hvert fald - med blodige hænder. De må flygte ad uhyggelige underjordiske gange.

På Dybt Vand

Hvorhen nu? Hverken på paladset (hvor de formoder at finde Jack the Ripper i dronningens tjeneste) eller i logen (hvor de kan søge at foklare situationen) vil de få audiens, og maser de sig forbi, får de sig et ubehageligt shock: Et optagelsesritual af makaber karakter er i gang, og de må igen flygte (ritualet er det væsentlige - ikke hvor det foregår, og begge steder er lige urealistiske).

Det Femte Offer: Pierre

Nææ, de må gå til Barclay, deres sidste ven i verden. Her venter en overraskelse: Deres højt respekterede broder er i virkeligheden en anden (hedder Pierre de Monvalle), et alias indsat af den virkelige Barclay. Pierre er nu døende - Barclay har forgiftet ham, og i bitterhed over forræderiet angiver han den virkelige skurk i scenariet. Hvis de ikke allerede har hørt det, kan han også røbe, at maskinen var den virkelige Barcleys idé. Han advarer dem mod at stole på nogen - Barclay er dybt indviet i frimurnes mysterier, og logen, eller i hvert fald det Øverste Råd, har tydeligvis valgt at satse på ham fremfor gruppen. Kan de bringe sagen til ro eller bevise Barcleys vanvid, vil de få fred - ellers er de færdige; og de har travlt.

Med en passende rallen sender Pierre dem afsted til Barclay og det endelige opgør.



Klimaks

På en gammel bark i floden venter scenariets mastermind. Skibet er voldsomt moderniseret, og Barclay har opstillet kraniometer-transformatoren i en logelignende sal under dækket - her venter han.

Barclay har dirigeret det hele fra starten: Truslerne inden mordet på Bridesly var udelukkende for at få opmærksomhed. Han foreslog via kilder, at klubben blev brugt til at undersøge sagen. Dødsfaldende op til nu var naturligvis ikke tilfældige men symbolske ofre.

Et godt præludium er jo efter sigende i stand til at gengive hele historien, og det var da også meningen med optagelsesriten i starten: Ofrene, rejsen fra mørket til lyset, truslerne, osv var een stor ceremoni for at opnå højere bevidsthed.

Maskinen er beregnet til at tilpasse mennesket nogle ideelle normer (tidens forskning viser, at kraniets form bestemmer ens karakter og intelligens; så en person må kunne tilnærmes det ideelle ved at tilpasse formen - Q.E.D.). Og karaktererne er forsøgspersonerne.

Men om det går som Barclay har tænkt sig ... vi ved det ikke (før på Fastavallen).



Den Infernalske Plan

Alt det, der sker undervejs i dette scenarie, har sammenhæng med frimurerens mysterier; her fortolket af Barclay med en specifik magisk effekt for øje. En grundlæggende tanke i deres hemmeligheder er Salomons Tempel som et billede på opbyggelsen af et bedre menneske, en tilpasning nogen er bedre til at varetage end andre - en gnostisk idé. Gennem mysterierne får medlemmerne af logen adgang til en skjult viden, der bringer dem nærmere en himmelsk frelse - en befrielse fra det jordiske fængsel, der kun kan opnås gennem legemlig død; åndens sejr over kødet.

Barcleys idé har fundament i det med den symbolske opbygning af mennesket: Frimurerens handlinger er symbolik; de har et højere og mere ideologisk sigte. I dette eventyr indvies karaktererne i stadigt mere dulte hemmeligheder, samtidigt med at

maskinen på det fysiske plan færdigbygges. Karaktererne står ved afslutningen overfor den endelige optagelse i mysterierne: Gennem et rensende ritual (udsættelse for maskinen) opnår de transcendens, opstigen til et højere plan og større magt. Undervejs i hele forløbet indtager så mange aktiviteter som muligt symbolske medbetydninger af relevans for rejsen mod lyset.

Barclay handler på egen hånd men med flere nationale stormestres stiltiende accept - dette er et meget spændende og værdigt projekt. Han foretager således forsøget på vegne af dette hemmelige Indre Broderskab, for hvem han står som lidt af en Messias-skikkelse, Overmesteren. Samtidig er han sin egen og gør dette her som et led i et meget større magtspil - verdensomspændende kontrol over broderskabslogerne. Tertiært har han en teori omkring en ny grad, der skal føre frimurerordenens filosofi ind i det nye århundrede - et optagelsesritual, der forbinder Salomons arkitektoniske idéer med moderne videnskab.




Scenariets Stil og Idé

Scenariet havde oprindeligt sit fokus på den sære opfindelse, der kan forbedre mennesker, og det underliggende tema drejedes sig om magt & ret og vanvittig videnskab i fremskridtets navn (her darwinismen). Og det gør det til en hvis grad stadig.

Men som den slags har for vane at gøre, voksede de hemmelige dele sig hele tiden større og krævede mere opmærksomhed. 1800-tallets esoteriske selskaber og forbrødringen mellem hård videnskab og spekulativ mysticisme er en spændende ting, og i skriveprocessen har denne side altså fået overtaget.

De hemmelige selskabers lokken med deres patenterede lys er spilpersonernes konflikt-punkt. De sidder i et samfund, der glorificerer magtens ansvar. Barcleys maskine og ritual lover dem guld & grønne skove, og den eneste pris er at have tillid til noget, man ikke forstår, og de højere oplystes visdom. Således bliver Barclay scenariets Frister.

Jeg vil ikke påstå, at dette her er den gældende afsløring af frimurerlogen som et korrupt ynglested for



magtmænds perverse fantasier og et verdensomspændende storhedsvanvid. Men der er - som i alle de gode løgnhistorier - et gran af sandhed. I APPENDIKS I kan du læse den mere lødige beskrivelse af broderskabet, der ligger til grund for overdrivelserne.

Motiv

Det gennemgående fortælletræk, der skal skabe sammenhæng og give stemning, har sin rod i Barcleys nye indvielsesritual: Karakterernes praktiske prøvelser har i sig en symbolsk værdi, der peger hen mod forløsningen i klimaks. I appendikset er der at finde nogle af logens grundidéer og symbolik, således at du skulle have noget at bygge på, og Barclay har sit eget afsnit, hvor ritet er beskrevet. Derudover vil du i scenariets layout finde små vignetter - dette er alle autentiske frimurer-symboler.

Det drejer sig simpelthen om at beskrive sceneerne, som om de er en kulisse i Barcleys store frimurer-teater: Tre gadelygter opløser een scene; drosche-hestens skyklapper er pyntet med Sol & Måne; noget tovværk danner logens vidensknode; nogle vagtmænd på asylet kaster med de kubiske terninger (=d6); en mand bærer et hvidt forklæde, en anden hvide handsker; gruppen passerer gennem to søjler, osv osv.

Ideelt set er det noget, der få lov at bygge sig op, således at det i starten er umærkeligt, så efterhånden bemærkelsesværdigt sammenfaldende og til sidst skræmmende tydeligt - alting passer simpelthen bare lidt for godt.

Stemning

Her må man tage fat i tiden: Industrialismen står for døren, kul-os farver visse steder himlen sort, og viktorianismens stramme moral og samfundsopbygning gør sig gældende (se afsnittet herunder). Det er tiden for de sorte droscher på brosten, gaslygternes gullige skær, fattigfolk og gents, brunstenskaserne, høje hatte & vandrestokke.

Genren er en slags horror, så stemningsbeskrivelser er essentielle. Rædslen bør bygges op i takt med, at gruppens verden synker i grus. I starten er de en del af den sociale elite, og lad dem bare mærke deres magt - så meget desto mere vil de komme til at savne den senere. Det, de troede sikkert, vender nu sin skyggeside til.

Man kan sige, at frimurerlogen faktisk raffinerer viktorianismens normer og sorterer bærmet fra - her kan de høje mødes og diskutere deres ansvar for de lave.

Viktorianismen

“Samlende bekvæmhed på de sociale, religiøse og moralske normer og idealer, der var fremherskende i Storbritanniens ledende klasser under dronning Victorias regeringstid 1837-1901 (...). Viktorianismen karakteriseredes af en snævertsynet, bonert og puritansk livsholdning med stærke konventioner og dobbeltmoral, især vedrørende seksualitet. Den sociale konformisme var parret med en optimistisk fremskridtstro. Økonomisk var man liberalister, i religiøs henseende kristne, omend det ansås for upassende at engagere sig for stærkt i religiøse spørgsmål. (...) Bærerne af viktorianismen var det velstående borgerskab og adelen, og disse samfundsgrupper ansås for særligt forpligtede og egnede til at lede samfundet (...).”

(Fra Gyldendals Leksikon)

London, 1890

Centralt i stemningsbeskrivelserne står settingen, Londons gader. Medens meget af handlingen kan knyttes op på enkelte lokaliteter, er der i sammenknytningen af disse centrale hændelser en del færden fra sted til sted. I disse sekvenser må byen beskrives; hvad enten transportmidlet er de sorte, larmende droscher eller undergrundsbanen - ny, dyb og mørk.

Jeg har aldrig været i London, men jeg kender klichéen fra “Cthulhu by Gaslight”, Sherlock Holmes, Jack the Ripper-myterne, bøger, film, tegneserier og Fastaval (som den forhåbentlig kommer til at tage sig ud), og det er rigeligt. Træk på din egen fantasi - i forhold til den vil mine ord ikke meget sige.

Jeg har vedlagt et kort, der desværre er for gammelt, men byens layout er stort set korrekt. Bemærk f.eks. at Tower Bridge endnu ikke er bygget (men i 1890 må konstruktionen være påbegyndt). En mangel er undergrundsbanen, men stationerne er dem, vi også kender idag.

Terninger Eller Ej

Når du kigger scenariet og karaktererne i gennem, vil du hurtigt opdage, at der ikke er nogen henvisninger til stats eller egenskaber med nummerangivelser. Terninger eller ej-debatten er jo en fortsat diskussion,

men når jeg specifikt i dette scenarie ikke bruger system, er det fordi: Det er ikke tilknyttet noget kommercielt publiceret produkt, så jeg kan ikke ad den vej klistre det op på et færdigproduceret system; som jeg sad og skrev faldt der mig ikke nogen situationer ind, der kunne retfærdiggøre et system, og slutteligt er det et kedeligt nisseri at skulle sidde og overveje stats og foreslå rul til alle mulige situationer.

Men jeg kører selv med held-check, der kan hjælpe spil-lederen med svære beslutninger eller simulere det i rollespil så feterede skæbnes-aspekt. En 20-sidet tjener alle mine behov i den retning - en sværhedsgrad bestemt ud fra, hvem der checkes for, og jo lavere under, des større succes.



Barcley Klubben

Klubbens historie, filosofi og medlemmer præsenteres her. Derefter en kort gennemgang af karakterernes stykker og svagheder og lidt oplysninger om nogle mennesker i deres omgangskredse, der eventuelt kan blive relevante at rollespille. (Pierre de Monvalle er også at finde i APPENDIKS II: BARCLEY).

Historisk Baggrund

Klubben blev grundlagt i 1884 af Barcley. Gennem Pierre rekrutterede han de seks karakterer fra logen, 33rd Degree, der i forvejen var på venskabelig fod, til at indgå i en herreklub, hvor de kunne tale under mindre formelle omstændigheder, end logen krævede. Pierre skaffede dem ind på "Winston House", hvor der i forvejen var en del tilsvarende klubber. Og en sommeraften i '84, kunne de syv altså indvie deres klub, der efter flertalsafgørelse blev navngivet efter forgangsmanden, Alain Barcley. Siden har han (altså Pierre) ydet størsteparten af lokalelejen (pengene kommer fra den skurkagtige bagmand), men alle betaler kontingent.

Filosofi og Virke

Barcley Klubben er en verdslig forening, der ikke - som frimurerlogen - arbejder ud fra nogen hemmelig viden, men de grundlæggende principper om broderkærlighed, velgørenhed osv. er de samme. De syv er også blevet enige om at indføre et grad-system, men det er mest af vane og for det sociale aspekt, og det hele er meget mindre symbolladet. Alle følges ad i indvielserne, og de er nu nået til 3. grad; den uhøjtidelige stemning understreges af, at medlemmerne udvikler graderne hen ad vejen.

De arrangerer enkelte aktiviteter, og visse af disse er åbne, dvs. at gæster, f.eks. en hustru, må deltage, men hovedparten af "arbejdet" består i at diskutere politik, Imperiets tilstand, ryge cigarer, drikke cognac og stille et godt eksempel for de mindrebemidlede.

Den Hemmelige Agenda

Men (den rigtige) Barcley har jo ikke finanseret klubben for hyggens skyld. Han har arbejdet med den hemmelige grad i årevis, og karaktererne er samlet i klubben, for at han kan holde øje med dem og sikre at deres åndelige opdragelse går i den retning.



Medlemmerne

Arthur Winterbottom

Den driftige købmand. Som forretningsdrivende ved han en del om arbejderklassen, kan bedømme varers kvalitet mm. og er generelt god til at kommunikere. Til gengæld er han mindre rørig - han er blevet lidt tung med alderen men er stadig en stærk mand.



Hustruen, Elizabeth, er høflig og afmålt overfor ham; har meget respekt for den betydeligt ældre husbond. Hun passer hjemmet og børnene. Elizabeth har det svært, når Arthur

tager til udlandet, men hun prøver at være tapper, og han kan godt få hende til at tro på en lille hvid løgn, hvis han i lyset af scenariet får brug for at blive hjemmefra lidt.

Arbejdet er også et mindre problem: Naturligvis vil han helst være der, hvor pengene tjenes, men det kan faktisk køre sig selv i flere dage - det er jo det, man har ansatte (og nevøer) for.

Doktor Alfred Browning

Den erfarne læge. Browning vil kunne lappe de fleste af karakterernes skrammer - han er dygtig og sej. Og så nyder han jo godt af lægens autoritet. Selvom han er aldrende, er han faktisk rimelig rørig, men det er nok ikke ham, der skal hoppe fra tag til tag. Han har sit lægeløfte og bør ikke misbruge autoriteten.



Han er jo enkemand, og hans voksne børn behøver ikke være i vejen under dette scenarie. Det er jo ærgerligt at skulle forsømme kunder, men det er ikke usædvanligt, at han en hel dag ikke er hjemme, fordi han tager sig af patienter.

Sir Thomas Sebastian Pennington

Adelsmanden. Sir Thomas har som adelsmand en række sociale fortrin, han har en del økonomiske ressourcer at trække på og er foruden en glimrende atlet. Og så er han jo vant til arbejde med politik og økonomi. Men adel forpligter også, og magtmisbrug bør være utænkeligt for ham - hans begrænsninger er mest af samvittighedsmæssig karakter.



Ægteskabeligt uforpligtet og hans forlovede Catherine ved godt, at de ikke kan ses hver dag. Hun er en frisk, smuk og charmerende adelsdatter, der kan være lidt fræk og samtidigt ligne en from og uskyldig pige.

Sir Thomas har jo et stort ansvar men heldigvis

også den frihed at kunne aflyse aftaler med meget kort varsel - den går naturligvis ikke i ugevis, men hans forvaltere er dygtige folk, der nok skal holde skansen.

Inspektør Charles Napier

Scotland Yard officer. Charles er en stærk mand, der har dyrket en smule obligatorisk boksning. Så har han jo sin detektiv-erfaring, som du bør lade ham komme til gode. Og slutteligt har han en masse viden om arkitektur. London har to politistyrker: Yard'en og Metropo-lystyrken, og da de to har forskellig kommandostruktur, kan du begrænse hans beføjelser ved at lade Metro'erne være dem, der tager sig af mordene. Og naturligvis bør han ikke misbruge Yard'ens navn.

Ægteskabet med Lucy er ikke kun succes, men hun vil blive meget urolig, hvis hun skal undvære ham - han er sædvanligvis meget stabil. Til gengæld har hun så et sjældent netværk af veninder, der kan tage sig af hende, hvis Charles får brug for at blive hjemmefra lidt.



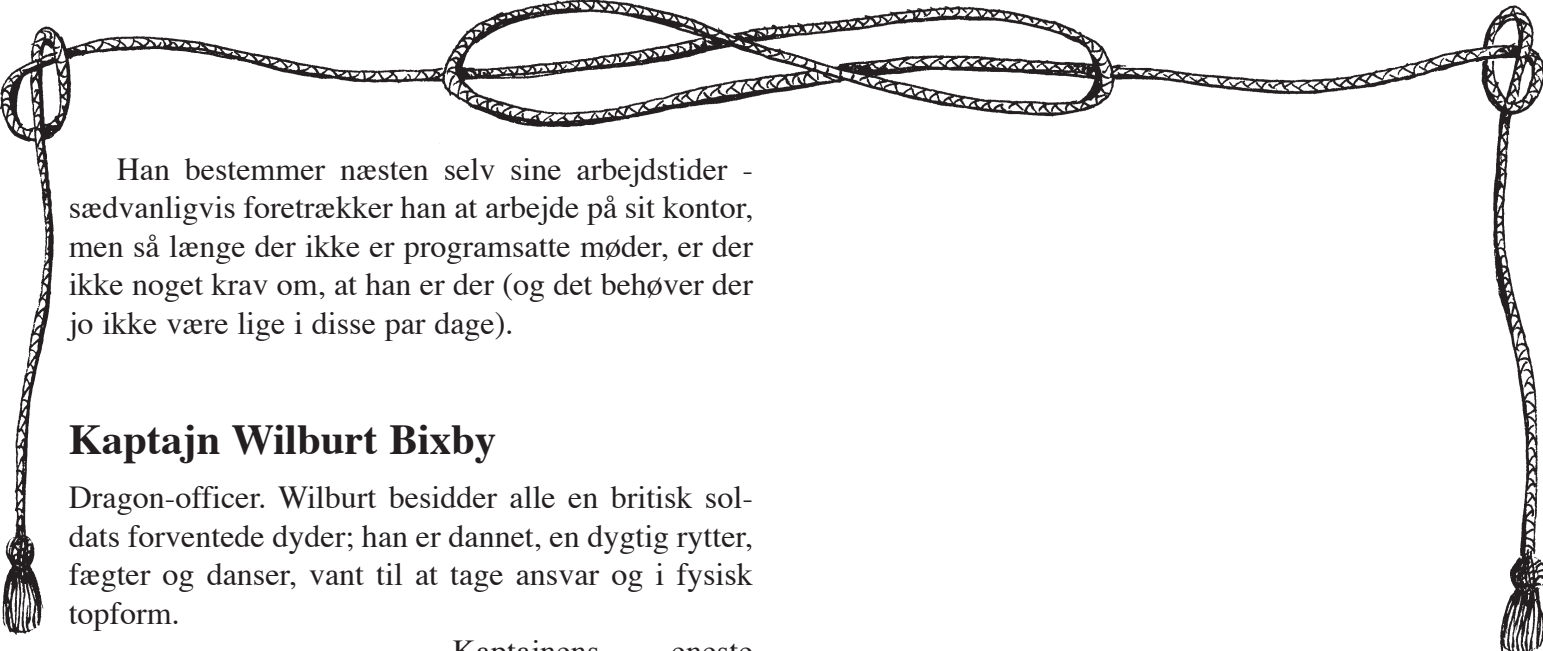
Værre er det i fht. arbejdet - han er ikke pt. på nogen sag men bør så møde på kontoret hver morgen. Det kan selvfølgelig også være en hjælp, at han her kan høre rygter om ofrene.

Lord Algenon Withersby

Byrådsmedlem. Algenon har en god hukommelse og intuition, der er praktiske egenskaber i det politiske cirkus. Som embedsmand har han egentlig ikke rigtig nogen beføjelser, men der er en del status i stillingen.



Hustruen, Emily, og sønnen, William, er vant til at undvære ham flere dage, når han i Londons tjeneste er udenbys, og de accepterer i øvrigt også af vane hans mangel på følsomhed - det er med andre ord ikke vanskeligt for ham at have ryggen fri i fht. familien.



Han bestemmer næsten selv sine arbejdstider - sædvanligvis foretrækker han at arbejde på sit kontor, men så længe der ikke er programsatte møder, er der ikke noget krav om, at han er der (og det behøver der jo ikke være lige i disse par dage).

Kaptajn Wilburt Bixby

Dragon-officer. Wilburt besidder alle en britisk soldats forventede dyder; han er dannet, en dygtig rytter, fægter og danser, vant til at tage ansvar og i fysisk topform.



Kaptajnens eneste forpligtelser er til kronen, og han bør dagligt være på kassernen, men en hvis grad af personligt initiativ og handlekraftighed accepteres uofficielt, og så længe han gør, hvad han gør, for Rigets sikkerhed, vil han kun blive straffet symbolsk.

Pierre de Monvalle/Alain Barcley

Kunstner. Jeg vil som nævnt ikke gøre så meget ud af Pierre her, men han hører lissom til i sammenhæng med klubben, så derfor.





Barcleys Brødre

Scenarie-teksten er delt i nogle oplagte hovedafsnit: Først er beskrevet de PRIMÆRE LOKALITETER, så kommer CEREMONIEN for sir Penningtons indvielse i XVIII grad. DE FEM OFRE er hovedfokuset, derefter følger en række hændelser, VOLDENS ELEMENTER, til frit brug og slutteligt kommer KLIMAKS og EPILOG.

Formatet er lidt specielt, da der, som du vil bemærke, ikke er gjort så meget i færdigt-definerede scener. Der er en start og en slutning, men der imellem skal historien stykkes sammen af ofrene, hvordan lokaliteterne bruges, og hvor hændelserne lægges ind.

Referér til flydekortet og prøv at køre et muligt forløb igennem i hovedet, så skulle det helst blive rimeligt overskueligt. Du kan omtrent regne med at det kommer til at løbe fra onsdag eftermiddag til torsdag aften/nat.

Et sidste Råd

Spil ikke med for lukkede kort. Scenariet *skal* have slutningen med for at virke, så vær ikke ked at lade facts falde let gruppen i hænde - det er ikke meningen, at spillerne skal sidde fast i uoverskuelige og ligegyldige mængder af bevismateriale. Historien bevæger sig alligevel, så hvis spillerne er rådvilde, kan Barclay træde ind med hjælp (optagelsesritualerne i frimurerlogen skal ikke nødvendigvis gennemføres fejlfrit - de er jo en *vej* mod lyset, ikke selve målet). Nysgerighed er desuden et fremragende drivmiddel, og hvis spillerne hele tiden får lov at opdage nyt, motiverer det dem til at presse på.

Og så hold fast i kernen af det hele: Det nye ritual, hvad det står for, og karaktererne i forhold til det.

Opstart

Allerførst skal spillerne jo have deres karakterer; du har formentlig dit eget system til at fordele med men vær opmærksom på een ting: Hvis du har i sinde at spille CEREMONIEN som live action, skal sir Penningtons spiller være med på den eller se ud til at kunne tåle det. Folk har forskellige grænser, der må respekteres, når det kommer til fysisk udfoldelse.

Oplysningerne på forsiden af figurarket beskriver karakteren generelt, medens bagsiden relaterer direkte til frimurerlogen. Besvar spørgsmål efter lyst og evne, men husk også at frimureriet er forbundet med mystik, og mere kommer for en dag under selve scenariet.

Så må du også hellere annoncere din politik i fht. terninger, så der er rene linier fra starten.

Okay, inden I kan starte, må du fortælle spillerne om Barclay Klubben; den er der ingen oplysninger om på figur-arkene, men se i FORORDET og under PRIMÆRE LOKALITETER. Det behøver ikke være det store, de skal bare vide, den er til, og det kan være en fin måde at få spilpersonerne præsenteret for hinanden.

Det er den 7. januar, 1890 - vejret er sjappet og gråt, men det er en stor dag, for Thomas Sebastian skal slås til Knight Rose Croix. Og Overmester Barclay har store planer for sine brødre ...



Primære Lokalteter

Idéen med at beskrive stederne her for sig selv er dels at kunne beskrive DE FEM OFRE uhindret, og dels fordi de kan benyttes som en slags tilbagevendende hændelser. De giver mulighed for at skabe en konsistens i scenariet, og det sparer spilletid, hvis der ikke er

dusinvis af lokaliteter, der skal piskes igennem.

Undervejs i beskrivelsen af ofrene er der forslag til stikveje ud til disse lokaliteter, og afsnittet VOLDENS ELEMENTER er situationer, der kan tilknyttes enten ofrene eller disse lokaliteter.



Supreme Council 33rd Degree, London

Stamhuset (det ligger i en sidegade til Oxford Street) er naturligvis meget stort, tolænget, med tre etager foruden en fuld kælder, og da karaktererne i ordenens natur kun må færdes i et begrænset antal rum, er der ikke rigtigt grundlag for det store kort-show. Men i appendikset er en liste over nogle af Danmarks stamhuse, så kan du selv stikke ned og kigge.

Her er adskillige sale, festrøm og logehallen. Derudover er der kabinetter til omtrent hver af de forskellige grader i ordenen. Her er et stort arkiv og et lille finurligt museum med billeder af særligt ophøjede medlemmer, spændende lokaliteter i logesammenhæng, ejendele tilhørende bortgaaede medlemmer af kuriøs interesse, osv. Hemmelige døre er naturligvis at finde. Alt er pompøst og elegant. Dyre træsorter, relieffer, malerier, plys, bladguld, marmor, mm. Ved næsten alle lejligheder er medlemmerne klædt i galla og overhængt med så mange medaljer som muligt. Flere tusind mænd er tilknyttet logen. Man mødes ugentligt til arbejdsdagen og har derudover en række ritualer til forskellige lejligheder.

Arkivet i kælderen ligner en stor krypt og træreoler udfylder næsten hele rummet. På disse står almen litteratur om logens historie, matrikelbøger med medlemslister, kort over Englands stamhuse og samlinger af diverse myter & legender, der knytter an til frimurernes filosofi. Rundt langs murene står låste skabe tilhørende de forskellige grader, og i disse gemmer de deres konstitutioner, der beskriver alle ceremonier, særlige hemmelige dokumenter og spørgsmålsbøger, som nyantagede kan granske for livets mening. Lord Andrews noter om Bridelys projekt er i XXXII grads skab.

Logesalen dedikeret til XVIII grad, som altså er spilpersonernes hjemdomæne, er en af stamhusets største: Den består af Højkoret mod øst, der er hævet med tre trin, og Ridderkoret, der er det største - ned langs dets sider står rødpuddede stole. Ved indgan-

gen står de to søjler fra Salomons Tempel. Gulvet er skakternet i sort og hvidt. Længst mod øst, bag et kubisk alter dækket af sort klæde, sidder den Ordførende Mester, lederen af XVIII grad, i en stol af guld og purpur. Midt rummet er arbejdstæppet, der er delt af et malteserkors. I hjørnerne sidder de fire evangeliske symboler (løve, tyr, engel og ørn), og omkring og på det er placeret de af brødrene kendte symboler, Andreas- og Johanneskorsene, 3-, 4- og 7-armede lysestager og ordenens sværd. Midt på står en sortklædt kiste, og nær den er stillet en galge med et tempelkors i løkken.

- Den indledende initiation (se CEREMONIEN) udspiller sig i XVIII. grads riddersal.
- Efter de første mord sender Øverste Råd spilpersonerne i arkivet (se DET TREDIE OFFER).
- Sort ritual kan udføres her (se SORT MAGI). Flere af brødrene i logen er blevet kontaktet af Barclay, og han har reel magt i det Øverste Råd, selvom Stormesteren ikke selv er med i det Indre Broderskab (se APPENDIKS II: BARCLEY)



• Stormesteren (the Sovereign) er Sir Eric Studd (en middelhøj og mager mand i '70'erne) og i det Øverste Råd sidder foruden ham bla. Stormesterens Stat-holder, J. O. Harte (kraftig og ret stor mand med gråt skæg og mørkt hår), og Stormesterens Prokurator, Albert Pike (en middel bygget mand med kort gråt hår og barkenbarder). Rådet udgøres af 13 brødre fra XXXI - XXXIII grad, men Stormesteren kan tage alle beslutninger selv (Prokurator og Statholder vil dog ofte være til stede).

• Ordførende Mester i XVIII grad er Benjamin Wilde (lille og tyk med en flot moustache).



Asylet

En stor firlænget bygning i tre etager beliggende i Bethnal Green. Bygningen er i mørke rødbrune sten. Her er samlet det værste afskum, der ikke har råd til særlig behandling, men som man dog har villet spendere en smule på. Foruden en særlig afdeling for indlagte med ukendte velgørere eller folk med særlige anonymitetskrav.

Stedet bestyres af en enkelt professor med assistence fra en doktor og derudover en lang række katolske sygeplejersker og arbejdsmænd- og kvinder. Nogle 100 patienter er indlagt.

Cellerne svinger meget i kvalitet; der er store fællessale, lyse relativt komfortable rum og så er der de gamle stenceller, der ligner noget fra et middelalderfængsel. Ledelsens kontorer er anstændige men ikke specielt indbydende; resten af bygningen er substandard i fht. hvad som helst.

- Folk herfra er blevet målt til finjustering af den kraniomestriske transformator (en oplysning der kan komme gruppen i hænde efter enten FØRSTE, ANDET eller TREDIE OFFER). Bridesly foretog selv undersøgelserne, og da han og Professor Mankell er gamle venner, blandede Mankell sig ikke. 17 patienter med forskellige sindslidelser er blevet målt; en af dem, en psykopatisk morder, er siden undsluppet (men det taler ingen uden god grund højt om).
- Den undslupne morder er Eddie Marks, det indavlede afkom af en god familie. Han har ingen direkte relevans til scenariet, men er nyttig som undskyldning for at komme med bizarre og brutale beskrivelser af rovmord - det kan tilføje lidt forvirring og paranoia.
- Her sidder William Lark-Hadden, Jack the Ripper-eksperten (se DET FJERDE OFFER).
- Det sorte ritual (se SORT MAGI) kunne foregå her.
- Gruppen kunne også meget vel blive jaget herfra (se MED BLODIGE HÆNDER)



- Professor Mankell er en høj mand med et veltrimmet fuldskæg. Han taler lidt hvæsende og er nedladende overfor de fleste besøgende. Hans assistent, doktor Philby, er ikke til stede under scenariet.



Buckingham Palace

Ja, okay, det er stort og flot; her er mange rum, og de stinker af plyndrede kolonier og snobberi. (For en mere konkret beskrivelse foreslår jeg turistbrochurer.)

I et særligt gæsteanneks er for tiden elefantmanden indlogeret. Han er blevet optaget i borgerskabet som en kuriositet, og mange af landets læger er kommet her og har beundret hans deformitet. Han har kun et enkelt og sparsomt indrettet værelse.



- John Merrick (elefantmanden) er blevet kontaktet angående sit unikke kranium. Bridesly røbede, at han arbejdede på en maskine af en slags, men der blev ikke talt meget i detaljer.



- En audiens med dronning Victoria er ikke utænkelig - som kvinde har hun ingen mulighed for at være involveret i en frimurer-sammensværgelse. Det kan i den sidste ende være deres eneste redning.



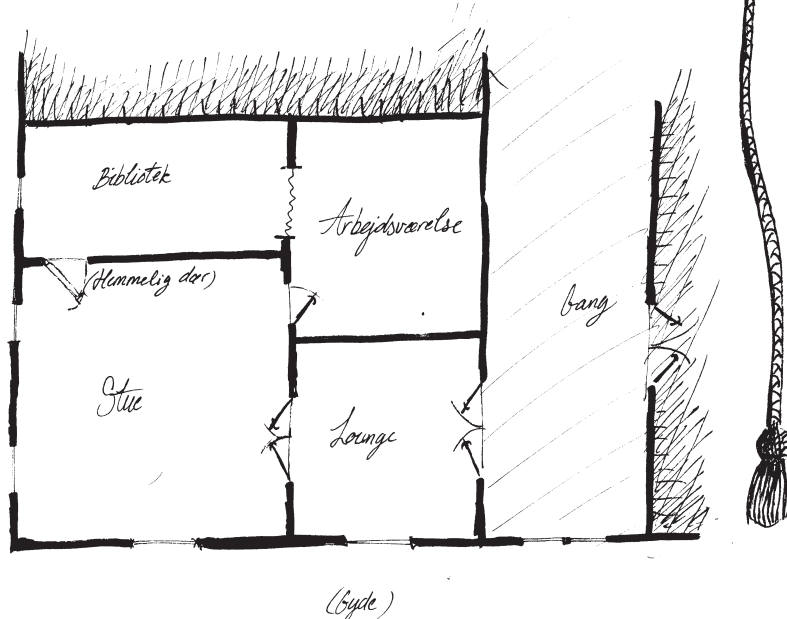
Barcley Klubben

Dette er en række lokaler i en stor hotelbygning, "Winston House", beliggende nær Guild House (en offentlig bygning) i den mest velhavende ende af Whitechapel-kvarteret. Det drejer sig om en lounge,

en stue, et minibibliotek og et arbejdsværelse. Lokalerne tilses af hotelpersonale, og der er flere lignende klubber i bygningen. En tilstræbt gammeldags overklassestil er gennemført i rummene. Klubben har et fint lille messingskilt ud mod gaden.

- Hjemmebane for Klubben. Deres privatliv vil blive respekteret her i lige så stor grad som i deres egne hjem, og her bringer de ikke deres familie i fare ved at være.
- Pierre de Monvalle tilbringer stort set scenariet her, indtil hans død (se DET FEMTE OFFER).
- Hotellets kammerbutler med ansvar for Barclay Klubben er den uantastelige Soames. Det er en tæt, ældre herre med vigende gråt hår - prototypen på den engelske butler.

Duke Street



Ceremonien

Indhold og mål

Scenariets første scene. Spillerne sættes i gang med lidt rollespil fra starten af - de skal i denne scene indvie deres medbroder, sir Thomas S. Pennington, i den XVIII grad. Ritualet her, må jeg hellere lige sige med det samme, er ikke korrekt; optagelsen som ridder er nemlig ikke specielt dramatisk, og det er jo lissom meningen. Der er i stedet tale om en tillempelse af forskellige graders indvielse - en best of-agtig ting. Dette for at opnå så meget stemning som muligt og for at gøre rekvisitterne mere realistiske at skaffe.

Udover den rent praktiske side af scenen, så har den også en symbolsk betydning: Den er nemlig scenariet i en minimodel - de skal gennem eventyret optages i en ny grad.

Så er det formålet at indføre nogle vigtige frimurerprinsipper på en levende måde, fremfor at du skal sidde og holde længere metafysiske foredrag.


Slutteligt er der jo den helt åbentlyse ting, at spillerne skal hookes på eventyret. De bliver sendt i aktion af logen.

Hvis du lige vil lade spillerne præsentere karaktererne for hinanden, foreslår jeg, at du lader dem for-

samles i klubben, hvor de kan være uformelt sammen og tage en cognac som forberedelse til indvielsen, der finder sted klokken 15.00 i stamhuset - de skal være der en time før.

Ritualet

Den søgende, sir Pennington, føres ind i et siderum til XVIII gradens sal. Her ankommer lidt efter den Ordførende Mester, Benjamin Wilde, og spørger: "Højt Lysende Broder. Vi er udsendt af Kapitlet af den Hellige Ordens Riddere, for at forsikre os om, at du vil indtræde i vort samfund og underkaste dig den hellige ordens love." Når han har svaret bekræftende, går Wilde videre: "Du skal nu knyttes til vore brødre. Udnævn derfor for mig og de tilstedeværende brødre de riddere, som du har udvalgt som faddere, og som senere skal føre dig til modtagelse i Kapitlet." Lad spilleren udnævne mindst to andre karakterer. Wilde lader dem alene. Den ene fadder giver Pennington bind for øjnene, og den anden banker tre gange på døren ind til salen, hvorfra der spørges: "Det lyder som en tempelbroder. Se efter hvem det er." Døren åbnes, og Pennington kan præsentere sig og sin nuværende grad.



Således fortsætter ritualet, og det vil tage for meget plads at beskrive det i detaljer fra ende til anden, men generelt kan det siges, at formen kører meget med spørgsmål/svar, hvor man forsikrer sig, at den søgende er værdig, og at han vil udvise loyalitet og lydighed overfor logens øverste. Han skal naturligvis have bindet af, og på et tidspunkt også slås til ridder. Et højdepunkt er, når den Ordførende Mester igen spørger, hvem den søgende er, og han skal nu præsentere sig som ridder og forsvare sit våbenskjold (på karakterarket). Han lærer også gradens hemmelige bankesignal, hilsen, løsen og håndgreb.

Til sidst føres han ind i det tilstødende kapel, hvor han drikker af kalken og velsignes af en præst. Foran alteret hører den ridder så myten om de Molays død og ordenens opståelse:

“Den 11. marts i året 1314 blev den sidste Stormester, Jacobus B. Molay, hængt i en galge med sammenbundne hænder og brændt under en langsom ild. Døende kaldte han sine uretmæssige dommere, paven og kongen, frem for den Almægtiges Domstol. Som en anden Adoniram døde han som et offer for den hellige pligt. Men det hellige, som var betroet ham, gik ikke tabt. Han havde i hemmelighed optaget sin søstersøn, Franz Beauju, i ordenen og indviet ham i de hellige hemmeligheder. Sammen med ni udvalgte tempelbrødre, som var undsluppet forfølgelserne, lykkedes det Beauju at redde ordenens klenodier og dokumenter og tage vare på Molays levninger. For at kunne være uigenkendelige klædte de sig som murere med murerværktøj. Således forsamledes de ved Molays kiste. Denne var pryddet med hvide og røde roser, og omkring den stod ordensklenodierne. Ved kisten sagde Beauju til de andre: “Vor orden er ødelagt, og vi har ikke længere noget håb om at forsvare kristendommen med sværd. Derfor vil vi danne en ny orden under frie murerbrødres navn og dragt. Ordenen skal bevare de hellige kundskaber og bygge Guds rige med fred og broderlig kærlighed!” Alle de ni gav deres tilslutning. De blev forenet gennem den inderste forening til et nyt forbund og valgte Beauju som deres mester. Han drog til Skotland for der at oprette ordenens første kapitel. De andre blev spredt ud i andre lande og udbredte lyset.”

Hermed er ritualet afsluttet, sir Pennington er nu Ridder af Rose Croix, den XVIII grad, og Wilde kan erklære mødet lukket. Alle forlader salen efter rang, og går til stamhusets festsal. Men endnu er det ikke tid for festivitas ...

Hvis du vil køre scenen live, får du brug for nogle effekter, og de kan være lige så svære eller lette at

skaffe, som du selv vælger. Klasserummets meterlineal er et glimrende sværd, og en kalk er jo et vidt begreb. Stearinlys (sorte) er uundværlige. Et bind for øjnene er også til at klare. Flere detaljer kan tilføjes: Blottet knæ, løkke om halsen, bank på døren og lignende.

De andre spillere kan let aktiveres som faddere, eller hvad du selv finder på. Du bør selv være Ordførende Mester.

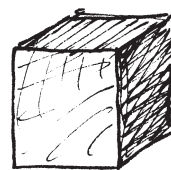
En Ridders Pligt

Efter at mødet er lukket, og en mere uformel opførsel tillades, kalder Stormester Studd sir Thomas til sig. Han fortæller, at det loyalitetsløfte, han i ritualet netop har afgivet, ikke er det rene snak: Logen har brug for hans indsats, og han må ikke tøve. Imidlertid opfordres han til at tage sine klub-brødre fra Barclay med i affæren. Accepterer han, vil hele Klubben straks blive kaldt til en audiens med hele logens Øverste Råd til stede.

Det forklares, at den højt respekterede broder, doktor Adam Bridesly, har bedt logens Øverste Råd om hjælp: Han har modtaget trusler på livet og ved ikke hvorfor - dog har han en fornemmelse af, at det hænger sammen med hans mekaniske eksperimenter. Meget af hans arbejde er i logens tjeneste, og for at undgå Metro-politiets eller Yard'ens indblanding er han altså gået til logen. Klubben opfordres til at besøge ham. Barclay (=de Monvalle), skubber dem af sted men vil selv holde sig hjemme - han føler sig dårligt tilpas.

Ritualet og samtalen tager et par timer, så klokken er omkring 17.00, da de i drosche kører til doktor Brideslys lejlighed.

Hav i baghovedet, at dette kun er en opstarts-scene - det må ikke tage for lang tid. Specielt ikke hvis du ikke kører indvielsen live, for det er lissom det, der er det interessante her.



De Fem Ofre

Indhold & Mål

Dette er scenariets flydefase, hvor spillerne med deres karakterers handlinger i nogen grad kan være med til at forme spillet. Det centrale, der her sker, er dog de fem mord, eller ofre, som Barclay med hjælp fra betroede folk begår. Dem vil jeg derfor beskrive i strikt rækkefølge, så du har en kronologisk baseret rettesnor.

Men det ville ikke være meget sjov, hvis spilpersonerne bare skal følge den stiplede linie frem til afslutningen, så efter dette afsnit følger en række scener uafhængige af tid & rum, der kan bruges til at skabe lidt mere bredde i handlingen, og undervejs kan gruppen vende tilbage til nogle af nøglelokaliteterne beskrevet i starten af scenariet.

Da dette her ikke er tænkt som rendyrket investigation, vil jeg ikke bruge al for meget plads på at beskrive spor og gengive vidneudsagn - gå ud fra at Barclay og hans agenter har udført drabene med en kirurgs sikkerhed og finesse; karaktererne vil kunne finde de spor, de skal bruge for at komme videre og så ikke så meget pjat i øvrigt.

De er alle beskrevet i samme format for at gøre det lidt mere overskueligt:

- Først en kort indledning, der siger, hvem ofret er, hvordan han dør, og hvorledes man kommer videre fra scenen.
- Så et lille portræt ved siden af hvilket ofret er beskrevet (udseende, erhverv, ægteskabelig status, mm.)
- "DET X. OFFER" fortæller, hvorfor og hvordan personen bliver myrdet.
- Så følger karakterernes involvering i mordet; introduktionen til det, hvilke muligheder de har og eventuelle spor.
- Slutteligt i kursiv, "*Raffinement*", et afsnit med forslag til udvidelser af scenen, stemning, krydderi eller whatever.

Barcleys agenter er beskrevet overordnet i APPENDIKS II.



Doktor Adam Bridesly

En praktisk udøvende videnskabsmand, der omkommer under en ulykke i sit hjem. Han er medlem af logen og henvender sig til den, da han er blevet truet (af Barclay - for at få nogen på sit spor fra starten af). Større eksperimenter foretages hos en kobbersmed, Broom, og flere papirer i Brideslys hjem peger videre mod ham.



Endnu i live er Adam 58 år, har gråt hår og et smalt overskæg. Han ser ikke så godt længere. Adam har en forskerstilling på University of London, hvilket tillader ham at kombinere arbejde og hobby. Men da han imidlertid ikke indtræder aktivt i scenariet (grundet

sin alt for tidlige død), er der ingen grund til at bruge så meget plads på ham, men karaktererne kender ham en smule fra logen, hvor han var optaget i III grad og her besad posten som Anden Overbevogtende Broder (der checker, at ingen kommer brasende ind under ritualerne). Deres indtryk af ham er som et hårdtarbejdende og ambitiøst menneske. Han har en hustru (enke) på samme alder.

Det Første Offer

Barclay satte for flere måneder siden Bridesly til at arbejde på maskinen, hvilket har voldt den gode doktor en del hovedpine siden: Det går ud over, hvad han ellers har erfaring med, og han er faktisk kun kommet nogen vegne, når han har modtaget råd enten direkte fra Pierre i logen eller via anonyme breve. Han har simpelthen bygget på Barcleys vegne, fordi *han* ikke selv har mekanisk erfaring.

Men da han kunne fortælle Pierre, at den kraniometriske transformator nu faktisk var færdig, eller i hvert fald klar til en test, iværksatte Barclay straks sin plan og lod ham dræbe. Klokken 15.30 følger han traditionen tro sin hustru i kaffeklub, og her låste to mænd sig ind i hans lejlighed (Ruko er endnu ikke noget hit) og riggede en bombe til i en af Brideslys maskiner. Da Adam vendte hjem og genoptog sit arbejde sprang den kort efter i luften og dræbte ham på stedet.

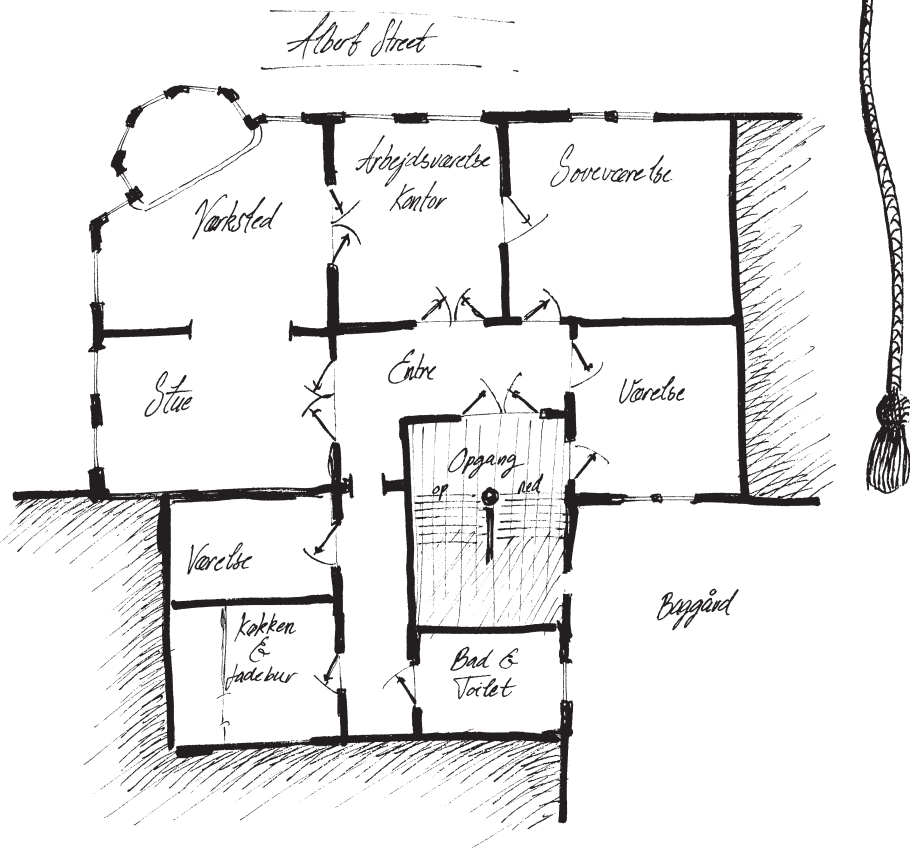
En Riddertjeneste

Klubben ankommer netop som en eksplosion sprænger ruderne i Brideslys lejlighed og sender glasskår ned på brostenene. De har nu lidt tid til at bese gerningsstedet, inden politen og brandvæsnet dukker op. Lejligheden er en stor by-ting med mange små værelser, som mest har stået til pynt. Et stort rum er afsat til hans mekaniske interesser, og det er her, eksplosionen er udgået fra - der er ikke meget at se (Adams lig er frygteligt tilredt og forbrændt), og flammerne er efterhånden ved at have få bidt sig fast, så der snart vil være ganske udeholdeligt at være. Hans arbejdsværelse ligger umiddelbart ved siden af, og det er nu fyldt med arbejdstegninger, skitser og noter over hele gulvet. Ud fra noterne vil de kunne udlede, at Bridesly udførte det meste af sit arbejde på et kobberværksted, Broom's. Husk at de ikke har flere timer at bruge her: Det ville ikke være passende, hvis de blev fundet med fingrene i Brideslys noter, og pga. flammerne begynder her at være farligt at være.

Ingen har bemærket agenterne, der var meget diskrete og faldt naturligt ind i borgermiljøet.

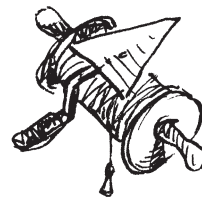
Raffinementer

Ved ankomsten skal du have fanget spillernes opmærksomhed, så de promptes til at reagere på deres karakterers vegne; beskriv drosche-turen gennem Londons slud-tilsølede gader, lyden af beskoede hove og metalbeslåede hjul - de stiger ud, een betaler kusken, de ser op mod hjørnelejligheden og så BOOM! Glasskår og slow-motion, "Dear Lord!" Nød dem til at handle.



Du kan også vælge at lade scenen være mere prekær for klub-brødrene. Måske breder ilden sig hurtigere, end de først havde anslået, og de er ved at blive fanget i en brandfælde. Eller en offentlig instans når hurtigere frem end sædvanligt og kræver nogle hurtige forklaringer på, hvad de laver i en fremmeds lejlighed. Eller nogle uslebne typer kigger ind efter noget hurtigt rov men træffer på karaktererne. Eller måske dukker Mrs. Bridesly op.

Spil i det hele taget scenen på shocket: En broder er blevet myrdet! Braget er i sig selv shockerende! De træder rundt i rester af menneske og blandt flammer!



Phillip Broom

En ensom kobbersmed, der er ganske uskyldig i fht. de sindrige magiske planer, Barclay har, men ikke desto mindre et offer. Efter at have sporet Brideslys

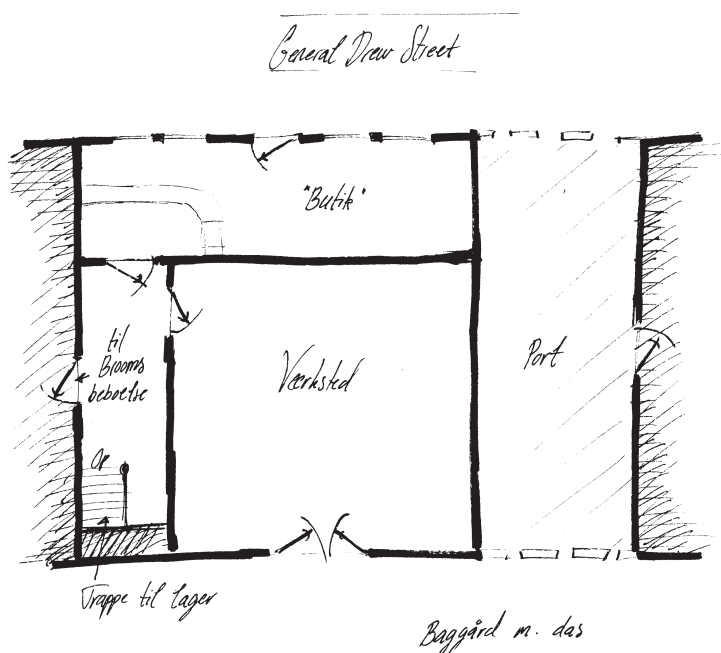
apperatus hertil, haster heltene frem, men finder Phillip som offer for indbrudstyve, der har taget maskinen. Og her ender sporene lige nu.



Endnu i live er Phillip 39 år, har kort hår og et smalt, markeret ansigt. Han går med små læsebriller. Phillip er heller ikke rigtigt aktiv i scenariet grundet sin jordiske bortgang. Han var ikke logemedlem og levede et temmeligt trist liv i ensomhed.

Det Andet Offer

Broom lagde altså hjem til doktor Brideslys arbejde med den famøse maskine, men Adam har aldrig røbet noget om den til kobbersmeden. Umiddelbart efter at de to Barclay-agenter havde plantet bomben hos Bridesly, gav de deres ukendte arbejdsgiver besked, og han iværksatte det andet drab: Fire mænd fra "the Blackfriar Mob" bryder ind i ly af mørket, finder - i strid med deres oplysninger - Broom hjemme og myrder ham i panik. Deres opgave går ud på at bringe Barclay maskinen (via et depot i havnen) og dække over dens vigtighed ved også at snuppe lidt andet fra værkstedet. De kører tingesterne bort på en kærre.



Fra Asken i Ilden

Efter doktorens tragiske død ruller droschen igen - Bridesly antydede, at truslerne på hans liv muligvis havde forbindelse til hans videnskabelige arbejde, og karaktererne ved, at dette arbejde hovedsagligt blev udført hos Broom. Hos ham - han bor og arbejder i Southwark-kvarteret - vil de muligvis kunne finde en grund til logebroderens død. Men han er altså også selv myrdet ("the plot thickens!") - de finder ham på værkstedet, dræbt af slag og knivstik.

Ved at kigge lidt på arbejdstegninger vil Klubben kunne finde frem til, at Brideslys nuværende arbejde var med kranimetri-transformatoren (den er ikke præcist navngivet). En nøgen plads centralt i værkstedet vidner om tyveriet af maskinen, og udover den mangler der kun åndssvage ting såsom symaskiner og enkeltdele til større dampting, så hintet skulle være klart nok: Bridesly blev truet og myrdet pga. en maskine (de ved, hvordan den ser ud, men ikke meget mere), der nu er forsvundet og fremdeles har kostet Broom livet.

Der var ikke mange på gaden, da mordet skete, og grundet værkstedets placering er der ikke meget at gå efter. Er spillerne meget ihærdige, er der jo nok nogen, der har bemærket kærren, men ingen ved, hvor den er blevet af.

Raffinementer

Hvis spillerne har tænkt hurtigt og straks sendt deres karakterer til Broom, bør der være en følelse af stress: En morder er muligvis på fri fod, og Broom er byttet. Har de et ønske om hast, bør du selvfølgelig forsinke dem og således forstærke fornemmelsen; en handlende er ved at køre sine varer fra markedet, da kærren mister et hjul, og den spærres det hele; en betjent raser, fordi deres drosche kører for stærkt og lign.

Hvis du har lyst til at komplicere scenen yderligere for dig selv, kan du lade en hurtig gruppe ankomme, netop som the Blackfriars er på vej ud; så er det bare vigtigt, at banden kan undslippe klub-brødrene med maskinen. Husk også at hvis spillerne får den mindste fornemmelse af, at de kan finde banden - og således maskinen - vil de (mis-)bruge en masse tid på at følge den and.

Et andet forslag er at lade dem blive gennemtærsket nu, som beskrevet i hændelsen, OVERFALD. Gern-

ingsmændene er i ledtog med tyvene, og forsinker heltene, medens de andre ruller bort med byttet.

Stemningen er ændret i fht. første offer: Shocket har lagt sig - nu er det forventningen om det værst tænkelige - endnu et mord! - der driver scenen. Byg op med ildevarslende beskrivelser, og giv dem så det, de ved, de skal ha'.



Lord Andrew Harkfield

Klubben er på bar bund, og de skal have hjælp i logen, før de via arkivet kan blive henvist til lord Andrew, der superviserede Brideslys projekt på logens vegne (man fandt det tvivlsomt men i Rigets interesse). Dette er klassificeret materiale, og truppen bringer sig i en betydelig tillidsgæld i fht. logen og sig selv i skarpt fokus i forbindelse med mordene. Specielt da lord Andrew går hen og bliver føjet til statestikkerne.

Lord Andrew er en nobel herre, der fører sig frem med tavs autoritet i House of Lords, hvor han arbejder nogle gange om ugen. Han er 45 år og har mørkeblondt hår, kraftige barkenbarder og overskæg.

Han efterlader sig kone og tre børn. Endnu et offer, spilpersoner ikke kan komme i snak med, men også ham kender de fra logen. Lord Andrew var indviet i XXXII grad og højt respekteret for sin status, sit anonyme velgørhedsarbejde og støtte til forskning.



Det Tredie Offer

Lord Andrew blev tilnærmet af Adam Bridesly, da denne - via anonymt tilsendte arbejdsskitser - var blevet inspireret til en maskine af en eksotisk art; han var fascineret men havde moralske tvivl i fht. apparatets mål: Forceret kranietilpasning. Men da Harkfield så papirerne, bemærkede han et skjult symbol fra logens

XXXII grad og besluttede at sætte sagen i gang uder sit eget opsyn og ansvar. Bridesly har siden meldt løbende tilbage ham, og disse rapporter er at finde i logens arkiv.

Da spilpersonerne får fært af ham, er han imidlertid bortrejst - han kommer dog allerede samme aften (eller næste morgen). Da toget ruller ind på stationen, bliver han i mængden modtaget af en sortklædt herre (en Barclay-agent), der diskret får sneget en kniv op under ribbenene og ind i hjertet, inden han lister bort. På kniven er et brev til spilpersonerne.

Et Infernalsk Drab

Klubben må på et tidspunkt gå i logen og forklare tingenes tilstand til det Øverste Råd. (Logen lukker klokken 18.00, så de kan næppe nå derind onsdag. Insisterer de og forstyrrer Stormesteren, sir Eric Studd, privat, vil de kunne blive lukket ind, men ikke uden tilkaldelse af flere brødre og megen upopulært besvær). Rådet kender perifært til Brideslys maskine og er villige til at lade dem bese Harkfields kommentarer. Papirerne i mappen, de finder, beskriver den kranio-metriske transformator, og illustrationer matcher dem af den forsvundne maskine fra Brooms værksted.

De bør have en fornemmelse af, at lordens liv kan være i fare (foreløbigt er to døde pga. involvement i maskinen) og ile til stationen, Liverpool Street Station, for at møde ham - dette vil Det Øverste Råd tilskynde. Han er naturligvis ikke med den vogn gruppen satser på, så han stikkes ned, inden de kan kontakte ham - på knivets blad sidder et papir med påskriften "Mac-Benac" på den ene side, og på den anden "From Hell". Det første er det hemmelige løsen i III. grad (det henviser til liget af Salomos bygmester, Adoniram, der blev dræbt for ikke at ville røbe det hemmelige Mesterord, og betyder "kødet skiller sig allerede fra kroppen"). Det andet er forbundet med Jack the Ripper og hans mord i efteråret 1888 - dønningerne er endnu ikke helt døde hen (ordene stammer fra et brev, der blev sendt formentlig fra Jack, vedlagt et offers nyre).

Gruppen står med liget i hånden, og situationen er meget kompromitterende - logen vil nu vende dem ryggen og søge at bruge dem som syndebukke. Deres vej herfra går videre mod Helvede: De må kontakte William Lark-Hadden, frimurere der påstod at kende Jack the Rippers sande identitet.

Raffinement

Denne scene er allerede temmelig kaotisk, men det betyder jo ikke, at det ikke kan blive værre ...

Gruppen splitter muligvis op for at kunne dække flere vogne - så meget desto bedre: Du lader så lorden blive snittet for øjnene af den mindst handlekraftige spiller, og forklarer beklagende de andre, at de jo ikke er der og derfor intet kan gøre. I denne situation kan du sågar lade morderen gå i clinch med den pågældende karakter, slå ham ned og løbe bort, inden hjælpen når frem.

Og så er der jo masser af muligheder for at liste noget rollespil ind i fht. tog-personel, forvirrede rejsende og tiggere på stationen. Gruppen er på mærkerne og udkig, og alle vil bare være i vejen og trælse.

Du kan også overveje allerede her at smide hændelsen I LOVENS NAVN ind - lynchstemning opstår, da en dame genkender Lorden, der synker død om i en karakters arme, og skriger "bloody murder!". Politiet misforstår selvfølgelig det hele. Det kunne faktisk udvikle sig til en spændende flugt med tog.

Togflugten kan også bruges til hændelsen, JAGT: Morderen stiger på et tog, gruppen ser det og forfølger; det må ende med en duel på taget! (For ikke at tale om agentens død).

For rigtigt at benytte frimurer-myterne kunne Lord Andrews krop begynde at forrådnede bemærkelsesværdigt hurtigt, men det skulle mest være for sjov.

Scenen kan køres meget på forvirringen - sanserne er i overdrive, og dampfløjternes hvin, togenes skrigende bremses, og menneskemængdens råb skaber et kakofonisk helvede. Folk skubber, og det hele er noget rod.



William Lark-Hadden

Eksperten på Jack the Ripper og sammensværgelsesteorier er Lark-Hadden, en tidligere Metropo-kommissær, der nu sidder på St. Marc's Asylum og er savlende sindssyg. Da gruppen taler med ham, er han

yderst usammenhængende. William kan dø på mange måder - han er sindssyg og dødsfaldet kunne ligne selvforsvar fra vagternes side eller selvmord. Spor herfra peger enten mod selveste hoffet eller ingen steder hen.



William har nu en kraftig hår- og skægvækst, så han ser vild ud, og øjnene er maniske under den mørke, uregerlige manke. Han er 39 år. William var medlem af Londons anden frimurerloge, United Grand Lodge of England, men er ekskluderet derfra. De to Loger er ikke på talefod (fact!).

Det Fjerde Offer

Egentlig er dette offer lidt et skift fra de tidligere ved ikke at være direkte relateret til maskinen. Men det er det så inddirekte: Ofrene bliver givet i et frimurer-ritual, hvilket også Whitechapel-mordene blev i '88.

Mordet på William adskiller sig også ved lige så godt at kunne foregå *efter*, at gruppen har talt med ham. Som nævnt tidligere er han meget ustabil, og kunne blive offer for såvel sig selv som medindsatte eller sygepassere. Så længe Barclay har iscenesat det, er den symbolske handling til stede.

Galningen på St. Marc's

Spilpersonernes forbindelse hertil er en foræring, men spillerne har jo ikke mulighed for at have deres karakterers komplette viden. "From Hell"-noten referer som nævnt til Jack the Ripper og er et citat fra det formentlig eneste autentiske Ripper-brev; samtidig knytter den det sammen med frimurerne med ordet, "Mac-Benac". William påstod dengang hårdnakket, at en frimurer stod bag mordene, men han blev hurtigt dysset ned og gemt væk. Men karaktererne husker ham.

De finder ham i en lille stencelle kun oplyst af en fakkell udenfor gitterdøren, der fører derind. Dialogen må naturligvis rollespilles, men allerede fra starten vil det stå klart, at William har flere skruer løs, end godt er. Hans Jack the Ripper-teori lyder lidt som

følgende: En højtindviet frimurer fra een af Londons to loger begik fem eller seks mord som et led i et hemmeligt ritual, hvis formål han ikke kender (hvilket ikke skal forhindre dig at lade ham komme med mange og modstridende forslag - faktisk sidder han her nu hovedsagligt, netop fordi han ikke ved, hvad formålet var). Men logen har i hvert fald brugt sin magt til at dække over det - mange lag var involveret: Begge politistyrker, gadebander, adskillige privat-klubber (a la Barcleys Brødre) for ikke at tale om kongefamilien. Beviserne er mangfoldige: Måden ofrene var snittet op på svarer nøje til hedenske riter, som bruges i en mere uskyldig, overført form i logerne; en slettet graffiti nævnte "the Juwes" - et pseudonym for de svende, der dræbte Salomons bygmester, Adoniram; William blev ekskluderet, fordi han turde sige det højt.

William kan bruges til at bilde spil-personerne alt muligt ind om logen; og efter lord Andrews død, kan galningen passende male et dystert billede af deres håb for overlevelse - de ved for meget og den slags.

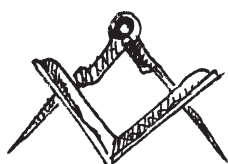
Maskinen kender han ikke noget til, men det er helt sikkert noget djævelsk, hvis det har tilknytning til logen.

Raffinementer

At komme ind på St. Marc's uden at kunne trække på forbindelser kan gøres mere eller mindre besværligt, men let er det ikke. Bestikkelse er en metode, der formentlig vil kunne lykkes, men det er jo ulovligt. Ellers kan de enten prøve at bluffe med deres status eller liste sig ind - du afgør deres chancer, men det bør i historiens interesse lykkes, så pas på ikke helt at skræmme dem væk.

Hændelsen, MED BLODIGE HÆNDER, blev skrevet med denne scene for øje. Det er nemlig her let at hænge gruppen op på noget, eftersom de næppe er her under helt pletfri omstændigheder. Og så er et sindssygehospital en god setting; skrigende indsatte, brutale vagter, eksperimenterende læger, patienter solgt til prostitution, fugtige stenvægge, spruttende fakler og stinkende celler.

Stemningen er præget af stedets og Williams vanvid.



Pierre de Monvalle

Efter en række nitter kommer svarene af sig selv. De må meget gerne have været på slottet, i logen og i det hele taget ud over det hele, da den mand, de formoder er Alain Barclay, viser sig at være en falskner. Han er blevet forgiftet og kan ikke reddes, men har dog haft vilje nok til at give heltene de sidste spor til at finde Barclay (der selvfølgelig har planlagt det sådan).



Pierre er 41 år gammel, har sort, glat hår og en lille moustache. Han er meget stilig og lever af sit forfatterskab. Han er single men har haft enkelte næsten-forlovelser. I logen var han optaget i XXXI grad under navnet Alain Barclay. (Du kan finde mere om ham under APPENDIKS II, der er dedikeret til Barclay.)

Det Femte Offer

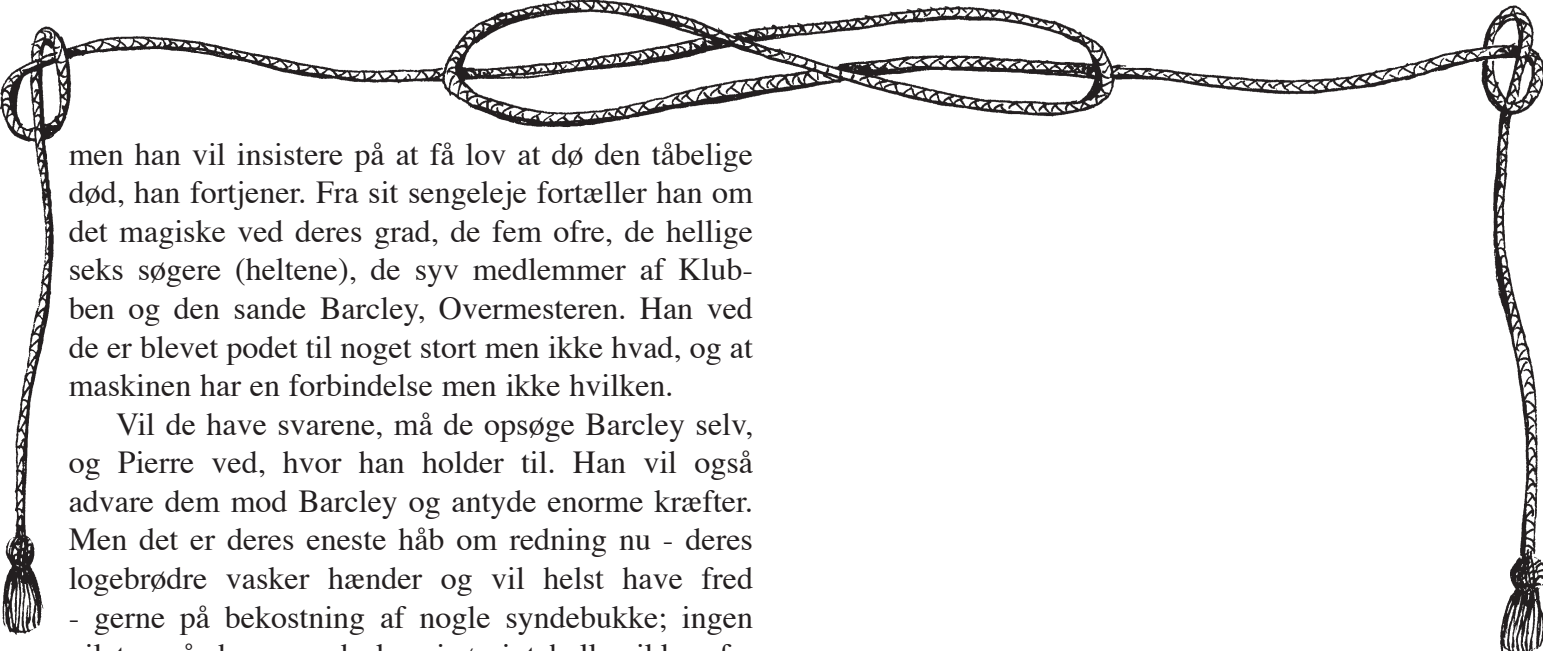
Pierre er Barcleys primære agent i denne infernalske plan. Han har opdraget spilpersonerne til deres rolle i et drama, han ikke engang selv kendte alle facetter af, og han hjalp Bridesly med idéer til maskin-projektet. Og nu har han sine sidste replikker - Barclay har forrådt ham, og rollen er udspillet.

I det øjeblik Pierre overgav Brideslys besked om maskinens færdiggørelse til Barclay, indvarsledes hans død: Barclay delte en skål med ham over successen, men det var en sidste nadver, for vinen var forgiftet, og nu er den trofaste agent døende.

Den Falske Broder

Gruppen står nu for alvor med ryggen mod muren og uden reelle muligheder. Deres sidste ven i Verden (sådan må det synes), er Barclay. Går de ikke selv til ham, sender han (altså Pierre) selv bud efter dem.

Pierre er tydeligvis meget syg, da de igen ser broderen. Han er muligvis ikke helt hinsides hjælp,



men han vil insistere på at få lov at dø den tåbelige død, han fortjener. Fra sit sengeleje fortæller han om det magiske ved deres grad, de fem ofre, de hellige seks søgere (heltene), de syv medlemmer af Klubben og den sande Barclay, Overmesteren. Han ved de er blevet podet til noget stort men ikke hvad, og at maskinen har en forbindelse men ikke hvilken.

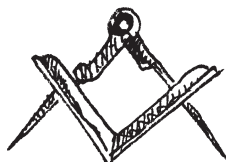
Vil de have svarene, må de opsøge Barclay selv, og Pierre ved, hvor han holder til. Han vil også advare dem mod Barclay og antyde enorme kræfter. Men det er deres eneste håb om redning nu - deres logebrødre vasker hænder og vil helst have fred - gerne på bekostning af nogle syndebugke; ingen vil tro på dem, og de kan i øvrigt heller ikke afsløre logehemmeligheder uden reprisalier. Barclay er nøglen til afslutningen - om den så bliver god eller ond.

Raffinementer

Du kan overveje at lade Soames dukke op på et uheldigt tidspunkt, eller måske er han her allerede for at tilse den skrantende Pierre, da gruppen dukker op. Hvis deres autoritet er tilpas undermineret på nuværende tidspunkt, kan han ligefrem være uhøflig og insistere på at tilkalde en læge eller sågar politiet.

En måde at tilføje lidt elementær spænding her er ved at lade Barclay-agenter skygge gruppen, og da det ser ud til, at Pierre stadig kan sige dem noget, prøve at dræbe ham. Nu kan de endda fanges uden risiko.

Den drivende kraft her er desperation. Tiden er ved løbe ud - de kan ikke udsætte en konfrontation med samfundet og logen i en evighed, og det er desuden Pierres sidste minutter.



Voldens Elementer

Overfald

Dette er det mest primitive anslag mod karaktererne. En bande stevedores og medlemmer af "the Blackfriars Mob" overfalder simpelthen gruppen på et passende sted med det formål at tampe og skræmme dem. Det er samtidigt et lille spor, der peger i retning af havnen. De satser på at tæve een eller to af gangen, medens de andre holdes i skak - de går efter de sejeste først (formentlig Wilburt Bixby og Arthur Winterbottom eller Charles Napier).

Scenen kan bruges næsten overalt og hvor som helst.

Der ligger her en fare i at spillerne bliver overfokuseret på forbryderne; de er konkrete, og hvis gruppen står på bar bund i eventyret, vil de muligvis hægte sig fast i dem. Du kan undgå det ved knytte overfaldet sammen med en anden hændelse, der har klart førsteprioritet, eller blot informere dem om, at ingen vil sladre om banderne af frygt for hævn.

Hvordan spil-ledere kører kamp er meget individuelt, og det er fedt, men lige her er det væsentligt at huske tiden: Gadevold er sædvanligvis begrænset til de lavere klasser, og det bør præsenteres tilpas chokerende. Det skal ikke trække ud.

Alt efter hvor det foregår, kan der krydres med detaljer fra gadebilledet; forfærdede borgere, der ser angste på, eller jublende fattigfolk der lysteligt sviner borgerdyrene til med skældsord og tvivlsomme grøn-sager.

I Lovens Navn

Mere subtilt slås der ned på heltenes privatliv. De chikaneres af Metropol-politiet (over hvem inspektør Napier ikke har råderet), og deres færden begrænses. Præcis hvordan, det giver sig udslag, er ret afhængigt af karakterernes handlinger, for det afhænger af, hvor de har sammenstød med myndighederne.

Alle bånd bliver naturligvis ikke kappet på een gang, men de vil bemærke, at i en gruppe betjente er der gerne een, der stirrer olmt på dem.

Hændelsen bliver relevant at bruge, efter at gruppen har været i logens arkiv og således fået en masse magtfulde øjne på sig. Lord Andrews død (DET TREDIE OFFER), hvis de fanges med BLODIGE HÆNDER eller overværer SORT MAGI kan være anledninger til at optrappe presset.

I denne hændelse er der gode chancer for at karakterernes familier bliver involveret (se evt. FORORD: BARCLEY KLUBBEN). Det er både godt og skidt; godt fordi der potentielt er timevis af rollespil i det, og skidt af samme årsag. Prøv at forklare spillerne, at tidens gentleman naturligvis holder sine nærmeste pletfri - de bør tilstræbe at klare problemerne selv.

Lidt det samme gør sig gældende i fht. arbejde, men det er lettere at styre - du kan direkte forhindre dem i at komme til deres kolleger.

Men det her er nok den sværeste hændelse at beskrive, simpelthen fordi karaktererne skal handle, før der kan komme en modreaktion - og ihukom her Murphys første regel for rollespil: "Spillerne gør aldrig det, der forventes!"

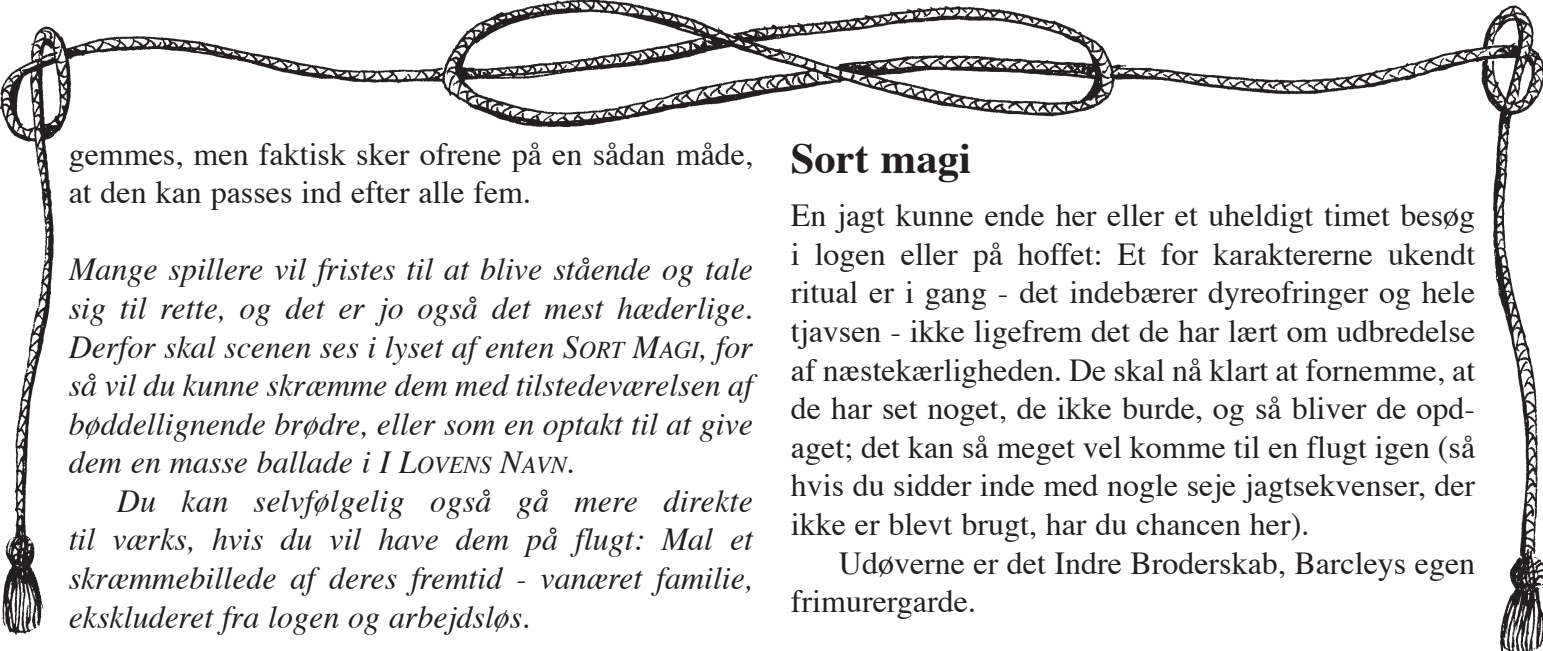


Med blodige hænder

Dette er en noget ekstrem scene, der bringer gruppen til et Point of no Return: Ordensmagten ankommer på et meget uheldigt tidspunkt, og gruppen må flygte. De skulle helst på dette tidspunkt fornemme logen som noget ubehageligt - blandt betjentene er Bevogtende Brødre, der tjener som bødler i denne situation.

Flugtens karakter vil være afhængig af, hvilken lokalitet scenen er henlagt til, men gode settings er banegården (DET TREDIE OFFER), sindssygehospitalet med sine kolde, klamme gange (DET FJERDE OFFER) og "Winston House", der er fyldt med bestyrrede tilskuere (DET FEMTE OFFER).

Husk at du virkelig bringer gruppen i en vanskelig situation, når du aktiverer denne scene, så den bør



gemmes, men faktisk sker ofrene på en sådan måde, at den kan passes ind efter alle fem.

Mange spillere vil fristes til at blive stående og tale sig til rette, og det er jo også det mest hæderlige. Derfor skal scenen ses i lyset af enten SORT MAGI, for så vil du kunne skræmme dem med tilstedeværelsen af bøddelignende brødre, eller som en optakt til at give dem en masse ballade i I LOVENS NAVN.

Du kan selvfølgelig også gå mere direkte til værks, hvis du vil have dem på flugt: Mal et skræmmebillede af deres fremtid - vanæret familie, ekskluderet fra logen og arbejdsløs.

Jagt

Denne sekvens kan ligeledes forekomme efter de fleste af mordene: Gruppen er meget effektiv og når at se en person flygte fra gerningsstedet. Afhængigt af omstændighederne vil forskellige køretøjer (cykel, tog, drosche) eller blot et par laksko lægge transport til.

Forbryderen kan være mere eller mindre brutal i sin flugt, og du kan vælge at lade ham have hjælpere posteret alt efter behov og lyst. Men i hvert fald undslipper slynglen (-erne); muligvis må de dog bøde med livet (styrt ud fra broer, kørt ned af firspand eller skudt af betjent er alle brugbare variationer).

Spændingen i jagten ligger efter min erfaring ikke så meget i selve det, at part A skal fange part B, men alt det, der sker udenom jagten: Folk, der vader lige der, hvor heltene skal frem, uheld med deres køretøj og tilsvarende de ting, de kan se sker med byttet. Et vigtigt dynamisk element ligger selvfølgelig også i om hvorvidt, det kan lade sig gøre at indhente den flygtende eller ej - skift mellem håb, når det ser ud til at være lige ved at lykkes, og fortvivlelse, når heldet så skifter brat.

En jagt har også et efterspil, som du kan springe mere eller mindre over, men mange vil have set dem i færd med unoble udfoldelser, og det peger jo så igen mod I LOVENS NAVN.

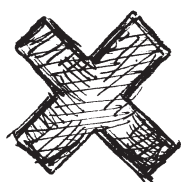
Sort magi

En jagt kunne ende her eller et uheldigt timet besøg i logen eller på hoffet: Et for karaktererne ukendt ritual er i gang - det indebærer dyrefringer og hele tjavsen - ikke ligefrem det de har lært om udbredelse af næstekærligheden. De skal nå klart at fornemme, at de har set noget, de ikke burde, og så bliver de opdaget; det kan så meget vel komme til en flugt igen (så hvis du sidder inde med nogle seje jagtsekvenser, der ikke er blevet brugt, har du chancen her).

Udøverne er det Indre Broderskab, Barcleys egen frimurergarde.

Denne scene er lidt spidsfindig: Den har ingen direkte forbindelser knyttet til sig men er mere et udslag af, hvor scenariet bevæger sig hen: Det velkendte bliver pludselig ukendt land, det overnaturlige styrkes, og intet er helligt. Jeg tror faktisk også, at scenen virker bedst, hvis den kommer tilsyneladende umotiveret.

Detaljer kan tilføjes alt efter behov, men det kan være meget sjovt at lade dem genkende en eller anden Lord nu tilsølet i blod.





Klimaks

Afslutningen er henlagt til Barcleys bark, der er beskrevet som HANDELSSKIBET, og er centreret om indvielsesritualet til hans hemmelige grad. Det kan gå i to retninger: Enten prøver spilpersonerne at dræbe skurken (BRODERLIGT OPGØR), eller også indvier han dem i den skjulte grad (RITUALET SKULMINATION).

Klubbens Motiver

Gruppen konfronterer Barclay. De er udstødt af deres eget samfund og kan muligvis få genrejsning ved at udlevere Barclay. Men de har også set ting på vejen hertil, der kan have motiveret dem til at ville knalde Barclay alene for det godes skyld.

Eventuelt er de blevet så fascinerede af idéen om den hemmelige Overmester og den skjulte grad, at de med på at gennemgå ritualet.

Barcleys Motiver

For den geniale galning er dette kulminationen på hans forsøg, den nye indvielsesceremoni. Spilpersonerne er søgende, der søger optagelse i højere mysterier, og det bliver dem givet efter et renselsesritual i maskinen.

Samtidigt er det den endelige test af hans magt som Overmester - kan han slippe afsted med sine noget dunkle gerninger med Stormestres velsignelse, og får han nu muligvis sine første udvalgte?

Som den elegante mastermind, han er, vil Barclay bringe tvivlsspørgsmål om sin plan ud af verden, men han røber ikke alle facetter - dem må de vente med til efter ritualet.



Handelsskibet

En havareret bark, der vha. kontante indskud fra Barclay, har fået lov at leve. Den er nu restaureret om end forældet. Sædvanligvis bærer den ikke rigning, men til

disse sidste tider er den blevet gjort sejlklar. I det hele taget er skibet udefra lidt sølle at se på, men faktisk er det i tip-top stand. Officerskahytterne er indrettet efter det oprindelige design, og det er her Barclay til dagligt holder til. Lasten er ombygget til et stort rum indrettet efter logesalenes princip med søjler osv. Dog er der her taget visse friheder med hensyn til brugen af de mystiske symboler. Maskinen står monteret centralt i salen og fylder majestætisk i sit blanke kobber-design.

Skibet er bemannet med en fuld besætning af Barclay-loyale mænd, men de holder sig i baggrunden.



Velkommen til Enden

Ideelt set er det jo aften, når heltene ankommer, men ellers må du bare optrappe tågen, og når de først er nede i skibets indre, er der alligevel mørkt. Barken ligger og troner spøgelsesagtigt i et afsides hjørne af Thames-floden (på kortet er det nord for Commercial Docks, i svinget ved Limehouse Reach). Søfolk hænger omkring på kajen og ser seje ud, men ellers lader de karaktererne være. Når de går ombord, følger sømændene skødesløst med - de vil ikke indgå i dialog, højst pege karaktererne i retning af lastrummet.

Da de kommer ned under dækket (mandskabsskvartererne) er der allerede temmelig dunkelt, selv om dagen. Og da de skal længere ned, gør de klogt i at finde noget lys. En trappe fører ned i skibets ombyggede skrog, og her venter Barclay selv. Salen er smykket i sort, og kun oplyst af gruppens egen lyskilde. Her er et kubisk alter i trappens ende (mod øst), og i den fjerne ende står maskinen opstillet og færdigmonteret. Salen er flankeret mod nord og syd med sorte stearinlys, og i midten domineres gulv og luft af to pentagrammer. Rundt om i salen står mindre borde med forskellige frimurer-symboler. (Flere

detaljer i APPENDIKS II: BARCLEY, hvor ritualet er beskrevet nøjere.)

Da gruppen endelig møder Overmester Barclay, er han klædt som en højtindviet frimurer, dvs. med det hvide tempelridderslag med malteserkorset over sig og under det en kostelig robe, der har træk fra både en bispekåbe og en konges slag. Han er smykket med mange æresbevisninger, sin signetring, et prisme, han bærer om halsen, med Jesu og Broderskabets blandede blod, ved sin side retfærdighedens sværd og en stor embedskæde om halsen.

Under gruppens nedstigen i mørket er søfolkene begyndt at sætte sejl og stævne skibet ud i flodløbet. Med et fuldt mandskab og tidevandet på deres side, tager det faktisk ikke mange minutter. Selvfølgelig kan gruppen høre, hvad der sker, men nu er det for sent - sømændene vil om nødvendigt bruge vold for at kunne færdiggøre deres arbejde.

fordele for dem og deres familier foruden personlig magt & viden. Og som nævnt er han villig til at forklare dele af hans glørværdige plan.

Melder een sig frivilligt, vil han dø under store smerter for øjnene af sine brødre. Dette vil imidlertid ikke slå Barclay ud, og han er klar på at gøre lige så mange forsøg, som der er karakterer. Hvis de er med på at fortsætte, vil de næste faktisk overleve, og Barclay sender dem ud som sine disciple (se SLUTNINGEN).

Hvis du bruger maskinen, så gør det effektivt med en masse larm og damp. Kør på den første spiller, der bliver sat fastspændt i stolen; smerterne, lydene, visionerne og til sidst døden. Noget i samme stil med den næste, men da døden nærmer sig, undviges den med en desperat indsats.


Stemningen omkring skibet er vigtig - tågen fra floden, fugtige brosten, halvmørket oplyst af det gule skær fra skibets vinduer, knirken af gammelt træ, fugleskrig, derudaf. Indenfor skal den ha' i samme dur (mol, nærmere). Mørkt og snævert, uvante lyde, måske enkelte rotter og en indeklemt lugt.

Scenen kan kompliceres for spillerne, ved at du spiller stærkt på Barcleys autoritet og insisterer på, at spillernes karakterer viser ham respekt. Det ville være ret trist, hvis en bande munchkins bare kastede sig over ham, inden de glødende taler er liret af.

Ritualets Kulmination

Barclay er naturligvis mest interesseret i at få gennem-prøvet sit ritual og testet maskinen. Derfor er han villig til at føje karaktererne en del af vejen; han kan love dem fred fra eventuelle forfølgere, og, hvis indvielsen er en succes, også betydelige sociale





For effekten kunne du også lade en sømand kigge bekymret ned og Barclay beordre en karakter til at dræbe ham - en nyindviet vil muligvis være hjernevasket og uden et valg. Ellers dræber Barclay ham selv, og truer med at afbryde ceremonien, hvis karaktererne ikke tager sig sammen.

En lille ubetydelig del af maskinen kan hen mod slutningen gå i stykker (måske endda med et uheldigt resultat for de, der skal bruge den nu); sågar eksplodere og såre en karakter eller Barclay.

Broderligt Opgør

Selvfølgelig kan karaktererne også vende sig imod Barclay. Han vil da først prøve at argumentere: De har jo tydeligvis brug for hjælp; tænk på fordelene ved at gennemføre ritualet; og så er de jo Barcleys Brødre. Det bedste argument er dog, at han vil tage sine umådelige hemmeligheder med sig i graven, hvis de dræber ham.

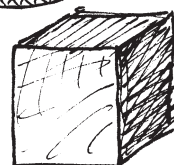
Barclay kan ikke klare alle seks på een gang, men han er dem alle fysisk overlegne som individer, og så er han på hjemmebane. Han vil ikke prøve at flygte - han har fuldstændig tillid til sin egen guddommelige magt - men prøve at hugge dem ned enkeltvis. Han bevæger sig og reagerer hurtigt og flytter sig hele tiden i den mest optimale position - i dækning for skud (bag karakterer eller træstolper) og på siden af sine ofre, så *de* har svært ved skade *ham*.

Det er faktisk ikke utænkeligt, at han kan gå hen og slagte dem, men han vil stadig helst gennemføre ritualet, så kan han tage nogen i live og tvinge dem i maskinen, gør han det.

Kampen trækker ud, og maskinen står og overopheder - til sidst eksploderer den og dræber Barclay eller et par spillere; dette kan bruges til at fremme en specielt ønskelig slutning.

En anden mulighed er at politiet kommer ombord, og hvis karaktererne ikke straks stopper kampen og gennemgår ritualet, vil de ende i spjældet, inden de får tid til at stikke Barclay.

Husk også at selve kampen er stik imod alt det, de burde tro på: Barclay er ubetinget en højere indviet broder, som de burde respektere; tempelherrernes sværd er erstattet med visdom, og det er i øvrigt ikke god sportsmanship at overmande een gammel mand.



Slutningen

Alt efter hvordan kortene spilles, kan det gå i mange retninger, men de tager alle sit udgangspunkt i een af to situationer:

Klubben Besejrer Barclay

For heltene kunne det opfattes som en relativ sejr, at dræbe Barclay, befri Verden for ham og få personlig hævn. Dette vil imidlertid blive betragtet som overlagt mord, og så vil de virkelig være udenfor Rigets orden. Uden beviser af nogen art på, at han var skyld i mordene (og han har jo ikke direkte forbindelse med sine agenter), vil de ikke kunne rense deres navn på nogen måde.

Hvis du vil insistere på, at Barclay bare er den sejeste, og gruppens sejr er for usandsynlig, så kan søfolkene dræbe dem, skibet gå ned, så de dør af kulde, eller Barcleys agenter kan modtage dem med en regn af kugler, når de går i land.

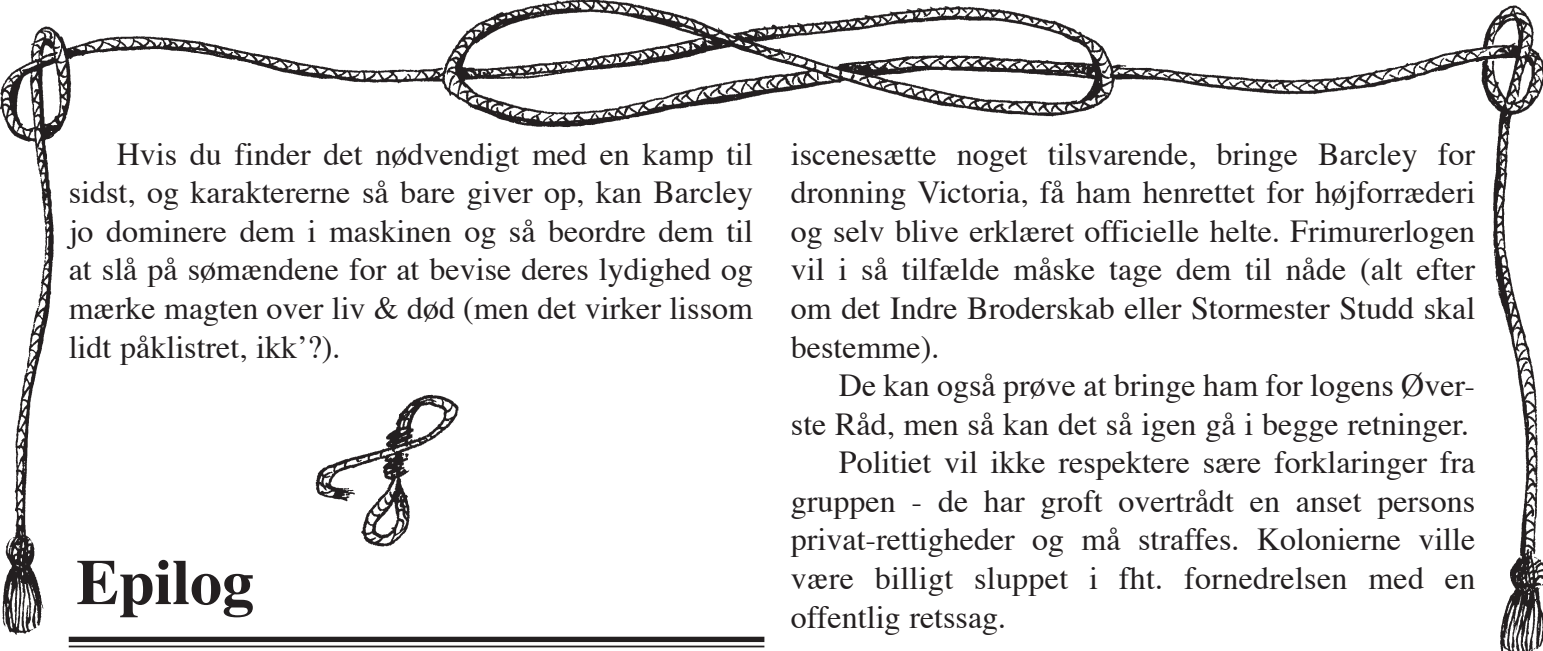
Maskinen kan også eksplodere og sænke barken, enten med det formål at slette spor, dræbe karakterer eller blot peppe kampen med Barclay op, medens den endnu er i gang.

Der er selvfølgelig også den mulighed, at de gennemgår ritualet og så dræber Barclay, men muligvis kan de ikke få sig selv til det efter indvielsen, og han har jo heller ikke i sinde at gøre dem til sine altvidende løjtnanter på een gang.

Barclay Besejrer Klubben

Overmesteren sidder jo med de bedste kort: Gradens hemmeligheder og karakterernes skæbne. I den yderste konsekvens vil han hellere dræbe dem, end at lade dem gå fra barken uden at have gennemgået ritualet - de ved for meget og han for lidt.

Den største sejr ville være at alle karakterer gennemgik ceremonien, så han fik sine tjenere og en test af indvielsesritualet. Muligvis må han dræbe nogen for at kunne indvie andre, men får han bare een i gennem og overlever selv, er han klar til at erobre Verden.



Hvis du finder det nødvendigt med en kamp til sidst, og karaktererne så bare giver op, kan Barclay jo dominere dem i maskinen og så beordre dem til at slå på sømændene for at bevise deres lydighed og mærke magten over liv & død (men det virker lissom lidt påklistret, ikk'?).



Epilog

Selve klimakset er det, der foregår på skibet, men hvad bliver effekterne af det? Og venter der vore helte nogen som helst værdig form for eksistens? Vi ved det ikke, men her følger nogle mere eller mindre kvalificerede gæt.

Gruppen Optages Som Barcleys Loyale Garde

De er jo blevet lovet både det ene og det andet, men da de når bredden igen, venter politiet; imidlertid opdager gruppen, at betjentene gør, som de får besked på. Deres stemmes magt er fremover lov, og over det næste stykke tid indvies de i Barcleys hemmeligheder, medens deres status stiger støt.

Eller også var det bare en ekstrem udgave af de sædvanlige ritualer - hverdagen er den samme, men Barclay holder ord og hjælper dem ud af suppedasen med myndighederne.

Eller værre endnu; de begynder at udvikle kronisk hovedpine, sindssygdomme, deformiteter i hovedet eller lignende for til sidst at dø en smertefuld død.

De Slipper Bort fra Barken i Live

Men uden mulighed for genrejsning i samfundet: Politiet er efter dem, frimurerlogen har slået hånden af dem, og Barcleys trofaste er hævngherrige. Nææ, det ligner en fremtid i kolonierne.

Barclay Udleveres

Måske husker du (eller mere relevant, spillerne) historien om Jaques de Molay, der blev fældet af kongen og paven; måske kan gruppen, hvis de er rigtig seje,

iscenesætte noget tilsvarende, bringe Barclay for dronning Victoria, få ham henrettet for højforræderi og selv blive erklæret officielle helte. Frimurerlogen vil i så tilfælde måske tage dem til nåde (alt efter om det Indre Broderskab eller Stormester Studd skal bestemme).

De kan også prøve at bringe ham for logens Øverste Råd, men så kan det så igen gå i begge retninger.

Politiet vil ikke respektere sære forklaringer fra gruppen - de har groft overtrådt en anset persons privat-rettigheder og må straffes. Kolonierne ville være billigt sluppet i fht. fornedrelsen med en offentlig retssag.

Slut



Appendiks I:

Frimurerlogen - Fup Eller Fakta

Med jævne mellemrum tages logen op i medierne og mistænkeliggøres - nogle vil sige, de selv er ude om det, fordi de er så hemmelighedsfulde, andre at de selv *ønsker* denne status for at forblive mystiske. Senest vågnede cirkuset, da den norske bog, "Frimureri", udkom - Den Danske Store Landsloge ønskede bogen taget af markedet, da de mente, den var et brud på privatlivets fred.

Men hvor okkult er ordenen egentlig? Og *er* de et verdensomspændende netværk af sindrige manipulatorer med rødder via tempelherrerne tilbage til Salomons Tempel? Og kan det virkelig passe at granvoksne og respektable mænd slæber rundt med kister og snakker bagvendt?

Jeg foreslår, du læser nogle af de mange bøger, der allerede findes om frimurerne for at få et næsten fuldgyldigt svar, men lad mig alligevel kort opridsede nogle hovedelementer, således at du kan køre scenariet her på fornuftig vis.

Fakta & Legender

Det er, som det måske kan ses af denne gennemgang, lidt svært at beskrive frimurerens historie fuldstændigt og eksakt, da de selv med fri hånd mixer myte med virkelighed - men her er et forsøg:

Visse loger sporer sig tilbage til Adam, i hvem de mener, at Gud lagde den hemmelige viden om arkitekturen, således at han kunne give den videre til sine sønner; jeg har også læst en spændende myte, der fører ordenen tilbage til Atlantis og derfra til det dionysiske præsteskab i Grækenland (hedninge!). Men een ting er de forskellige grene enige om: Salomons Tempel var kulminationen på frimurerens skaberevner, og de bibelske tekster, der beskriver bygningen er essentielle i deres mytologi (1. Kongebog, 5 & 2. Krønikebog, 2). Jesus var naturligvis også frimurer (du tror vel ikke det er tilfældigt, at Josef var håndværker?), og hans dåb ved Johannes' hånd er muligvis det første dokumenterede optagelsesritual.

Hurtigt videre over tempelherrerne til Stormester Jaques de Molays død og hans hellige ridderordens fald i 1314; alle herrernes hemmeligheder og relikvier tilfaldt nemlig - tadaa! - frimurerne (som det beskrives i myten, der gengives i CEREMONIEN). Med i billedet kommer så også middelalderens håndværkerlaug, hvor mestrene, som også tog sig af lærlingenes dannelse, brugte deres redskaber som symboler på mere åndelig opbyggelse.

Vi kommer således frem til det, der de fleste steder angives som frimurerlogens egentlige fremkomst, nemlig 1717 i England. I de næste par hundrede år udvikler ordenen sig i forskellige retninger, der sporer deres historie forskelligt og lægger vægt på forskellige ting. I starten var der 3 grader, den såkaldte Johannes-orden (efter Døberen). Men snart blev adelen i Frankrig sultne efter nogle mere checkede ritualer, end dem murerskeene bød på, og ad kringledede omveje opstod Andreasordenen med yderligere 3 grader; og da de først var accepteret, var det let at klistre flere på - de egentlige højgrader.

I Norden og Tyskland kører vi nu med et næsten fælles system med 10-12 grader, medens man i England har holdt ved de oprindelige 3 grader og en mindre spekulativ filosofi. Den på verdensplan mest udbredte loge er imidlertid "Supreme Council's Ancient and Accepted Scottish Rite 33rd", og det er altså den, jeg har plantet spilpersonerne i.

Supreme Council's Ancient and Accepted Scottish Rite 33rd

Denne gren af frimureriet stammer formentlig fra Frankrig og midten af 1700-tallet (det skotske er klistret på, fordi man gerne vil antyde en nær forbindelse til det sted, hvor tempelherrerne efter sigende tog til efter Jaques de Molays død i 1314), og i 1800-tallet gav Albert Pike (jeg har for sjovt optaget ham i samme loge som karaktererne - ikke helt usandsynligt, men uden belæg) riten sin nuværende form.



Her følger graderne og deres kapitler:

1 - SYMBOLIC LODGE:

Grad I-III

2 - LODGE OF PERFECTION:

Grad IV-XIV

3 - PRINCES OF JERUSALEM:

Grad XV-XVI

4 - CHAPTER ROSE CROIX:

Grad XVII-XVIII

5 - COUNCIL OF KADOSH:

Grad XIX-XXX

6 - CONISTORY OF SUBLIME PRINCES, OR MASTERS,
OF THE ROYAL SECRET:

Grad XXXI-XXXII

7 - SUPREME COUNCIL:

Grad XXXIII

Alle graderne har forskellige titler tilknyttet sig, men da man i praksis kun bruger grad I-III, XVIII og XXX-XXXIII, vil jeg kun uddybe disse.

Som nævnt bygger ideologien på bygningen af Salomons Tempel og grundprincipperne, Gud, Dyd & Udødelighed (i starten ikke nogen navngiven gud, i øvrigt). Medlemmerne optages i de tre Craft Degrees, som udgør Symbolic Lodge (eller den Værdige St. Johannes-loge), og indvies således i dybere og dybere mysterier. Selve frimureren er som en sten i loget, eller Templet.

- I grad, Entered Apprentice. I optagelsesritualet symboliseres den søgende, som man kalder aspiranten, ved en grov sten, der gennem vandringen mod lyset og vhja. murernes værktøj skal tilpasses Templets videre opbygning og lære om sine borgerpligter og tro på guddommen.

- II grad, Fellow Craft. Frimureren er nu som en tilhugget sten. Han er kommet nærmere selverkendelse og lærer om videnskab og natur.

- III grad, Master Mason. Salomons bygmester, Hiram (eller Adoniram), blev i følge Bibelen myrdet men genfundet af sine lærlinge, og i optagelsen til denne grad lærer frimureren at erkende døden og gennem den søge ny viden.

Herefter skifter ens rolle karakter: Guden bliver nu navngiven - man anerkender Jesus Kristus - og man kommer til at tjene ham åndeligt og verdsligt, som tempelherrerne gjorde det. Logen afslører sit kapel

for første gang, og medlemmer, der til hverdag er præster, får særlige opgaver i logen.

- XVIII grad, Prince Rose-Croix.
- XXX-XXXIII graderne hedder i rækkefølge: Knight Kadosh, Inspector Inquisitor Commandor, Sublime Prince of the Royal Secret og Sovereign Grand Inspector-General. Grad XXXIII besiddes kun af Stormesteren.

Danske Frimurerloger

Hvis du skulle have lyst til selv at researche videre, findes der en del bøger (og "Frimureri" er faktisk ganske udemærket), og du kan jo også kigge ned til dine lokale Magtens Korridorer - der er ret mange St. Johannes-loger i Danmark (20-25 stk. - foruden yderligere 25-30 tilknyttet frimurerlauget (ikke at forveksle med -logen)), så jeg lister her kun de store loger og st. Andreas-logerne (der kan dog være kommet flere til, for min Matrikel er lettere forældet):

- Den Danske Store Landsloge (Blegdamsvej 23): Cubus Frederici Septimi, Cubus Christiani Decimi & Cubus Frederici Octavi
- Provinsiallogen i Odense (Albanigade 16): Louise
- Provinsiallogen i Århus (Christiansgade 6): De Fire Roser
- De Fire Søjler (Saxogade 15, Ålborg)
- Dorothea ad Coronam (St. Jørgensgade 10, Kolding)

Enhver provinsby af en rimelig størrelse kan ellers forventes at have en St. Johannesloge, og der er en chance for at finde dem i telefonbogen. Med adressen i lommen kan du så gå ned på kommunen og se på grundplaner og finde hemmelige rum & døre - det er vældig morsomt.



Appendiks II:

Barcley - Mand Eller Myte

Skurken i et scenarie er ofte spil-lederens vigtigste redskab til at skabe fremdrift: Fra ham udspringer hele den konflikt, der skal motivere heltene til at indgå aktivt i handlingen. Han er i dette scenarie et langt stykke ad vejen en ubevægelig bevæger, der manipulerer begivenhederne omkring ham. Dermed har jeg så også inddirekte fået sagt, at du må bruge ham, som du finder det nødvendigt; han kan bringe gruppen tilbage på sporet, hvis de træder for langt udenfor og smide lidt spænding ind, hvis det mangler. Så selvom Barcley er det, jeg vil kalde en tung skurk, altså meget styrende, må han være voks i dine hænder - han er til for at blive brugt & misbrugt.

Mennesket

En umiddelbar fysisk beskrivelse ville gå på hans raffinement, den noble og modne fremfærd. Hans hår er sølv og øjnene matcher det. Ansigts-trækkene

er svagt markeret af fine rynker, men hans hud er glat - han udstråler ungdommelig styrke og en gammel mands visdom. Det er en høj mand, 1,90, og han er velproportioneret.

I sin adfærd går nogle af de samme træk igen - han er en gentleman. Men

han bærer i sig i en sort, ambitiøs hunger efter at bruge sin magt. Han har magten & æren men ikke ydmygheden at temperere dem med.

Alain Barcleys baggrund fortaber sig i tåger, men han er formentlig af adeligt blod og har stud-

eret på Sorbonne, foruden supplerende ophold rundt omkring på Europas universiteter. Hans introduktion til frimureriet er via logen i Neuilly-sur-Seine, Frankrigs nationale loge, hvor han med komet-agtig hast avancerede op gennem graderne og blev Stormester (et hverv han siden har trukket sig fra aht. sit mere glørværdige arbejde). Gennem adelskontakter kom han for godt et årti siden i besiddelse af oplysninger om Overmesteren og tog til Skotland for at opsøge arvinger af Stuartslægting - vi må formode en succes. Omkring på dette tidspunkt tog han til London for der at arbejde med sin skjulte grad, samtidig med at han konsoliderede sit ry som den mægtige Overmester. Grundlæggelsen af Barcleys Brødre og hvad der siden fulgte, er dette scenaries grundlag.

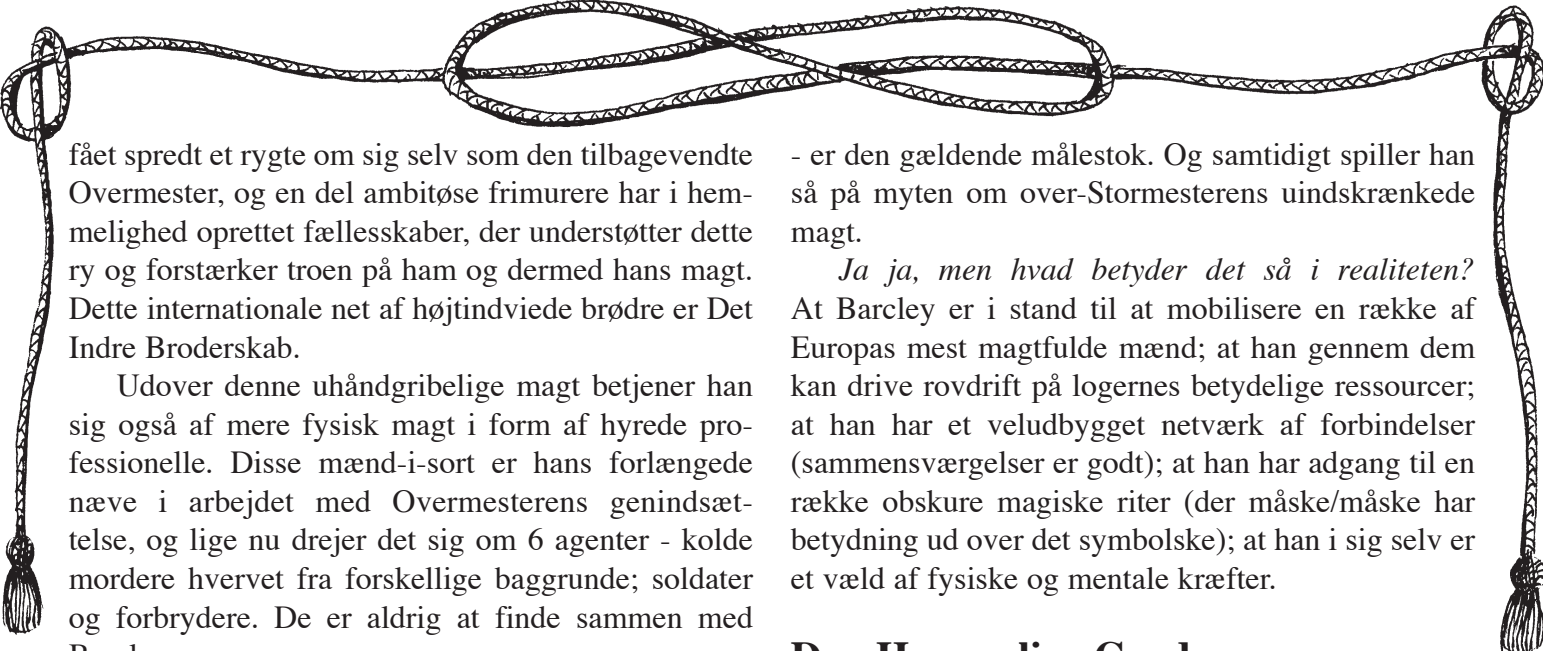
Pierre de Monvalle

Barcley benytter sig af flere betroede agenter. Pierre er blot een af dem men den vigtigste i dette scenarie. I kraft af sin påtagede rolle som den ukendte Overmester har han skaffet en del trofaste folk, der håber at se en sand genoplivning af den historiske personlighed. Den viden Pierre har skaffet sig om Supreme Council er ikke i sig selv vigtig for Barcley - det er noget, han har kunnet finde mange andre steder - men det er princippet i at udnytte andre, der er af betydning. Pierre er lovet betydelig magt og indflydelse, når Barcley har opnået den endelige kontrol over de verdensomspændende hemmelige broderskaber.

Det Indre Broderskab og Agenterne

Logerne har på internationalt plan mange hemmeligheder for hinanden og gør mange ting forskelligt. Dette har Barcley udnyttet til fulde: Ved at handle med viden fra een loge til en anden har han opbygget et betydeligt kendskab til de store stamhus-es metoder og myter. Ved subtile antydninger har han





fået spredt et rygte om sig selv som den tilbagevendte Overmester, og en del ambitøse frimurere har i hemmelighed oprettet fællesskaber, der understøtter dette ry og forstærker troen på ham og dermed hans magt. Dette internationale net af højtindviiede brødre er Det Indre Broderskab.

Udover denne uhåndgribelige magt betjener han sig også af mere fysisk magt i form af hyrede professionelle. Disse mænd-i-sort er hans forlængede næve i arbejdet med Overmesterens genindsættelse, og lige nu drejer det sig om 6 agenter - kolde mordere hvervet fra forskellige baggrunde; soldater og forbrydere. De er aldrig at finde sammen med Barclay.

En Levende Legende

Barclay forener i sig to meget forskellige myter: Den ene er tempelherrernes om en ukendt Overmester, som kunne kommandere alle andre stormestre; en rang, der historisk set, via Frankrigs tempelherrer er blevet forbundet med den skotske Stuartslæggt; en art himmelsk repræsentant på Jorden. Den anden er litteraturens store manipulator, Mephistoles. Du vil måske indvende, at dette er stilforvirring af sjældne proportioner, men den slags har aldrig skræmt frimurerne.

Fællestrækket i myterne er det manipulerende og det for noget overjordisk stedfortrædende. Og hvor de fleste mysterier beskriver det gode og det onde som dualistiske, modrettede kræfter, bliver de forenet i Barclays ritual - uden vel at mærke at blive grågrummede. Kræfter der påvirker, modarbejder og styrker hinanden i et dialektisk forhold.

Men har han ret i sin idé, eller er han bare en vanvittig charletan?

Magt & Ressourcer

Uanset hvordan man tolker ham, er det ikke nær så vigtigt, som hvordan han opfattes af dem, han søger at dominere. Jesus er nøglepersonen i kristendommen, men hvordan han var som person er trådt i baggrunden, i fht. hvordan man har tolket ham og prøvet at passe ham ind i det Gamle Testaments forudsigelser om Messias' komme - budskabet er blevet lig personen; på samme måde udfylder Barclay et behov i sin samtid og blandt sine ligesindede. Den magt, de tillægger ham - ikke den reelle

- er den gældende målestok. Og samtidigt spiller han så på myten om over-Stormesterens uindskrænkede magt.

Ja ja, men hvad betyder det så i realiteten? At Barclay er i stand til at mobilisere en række af Europas mest magtfulde mænd; at han gennem dem kan drive rovdrift på logernes betydelige ressourcer; at han har et veludbygget netværk af forbindelser (sammensværgelser er godt); at han har adgang til en række obskure magiske riter (der måske/måske har betydning ud over det symbolske); at han i sig selv er et væld af fysiske og mentale kræfter.

Den Hemmelige Grad: Knight Prophet of the West

Ritualet til indvielse i denne skjulte grad er forfattet af Barclay og ganske spekulativt. Hans brødre i klubben er specielt udvalgte til optagelse i graden, og i rangorden falder den udenfor de sædvanlige systemer. (Den slags sker. I Den Danske Store Landsloge opererer man med en grad mere end i Sverige, selvom vi bruger samme system.)

Den søgende opnår gennem blodoffer en højere bevidsthed. Og i kraft af sin ophøjethed har han magten over liv & død. Maskinen er en udvidelse af murernes redskaber - et moderne middel til at tilpasse mennesket. Den søgende lader sig blindt styre af den guddommelige kraft, der retfærdigt styrer hans jordeliv, her symboliseret gennem Overmesteren

Gradens kapitel er lagt under havets overflade som et billede på Jonas, der, efter forgæves at have søgt at flygte fra den af Gud bestemte skæbne som profet, sidder i hvalens bug - når han træder ud, er han i lyset. Logerummet er sort og kun oplyst af det lys, den søgende har bragt med sig. På gulvet og i loftet er pentagrammer - symboliserende den himmelske og den underjordiske guddom. Langs væggene står sorte stearinlys, der først tændes ved ritualets afslutning, hvorefter de overdrysses med magnesium - deres opblussen symboliserer åndelig oplysning, forgængelighed og infernoet, eller synden der er en del af menneskets liv. Det kubiske alter er beklædt med sort klæde med et rødt malteserkors. På alteret ligger Bibelen slået op på fortællingen om Jonas, en kalk som symbol den søgendes ridderværdighed og Jerusalems krone - tegnet på den magt, den søgende loves. Gulvet er skakternet - det beskriver en verden

af både godt og ondt. De to søjler står her for at minde den søgende om, at ritualet er i Templets regi.

Graden forudsætter, at den søgende har gennemgået Johanneslogens ritualer og ydermere er optaget som ridder.

