Onde

Et dystert middelalder-eventyr af Peter Dyring-Olsen

Det er vinter. Mørk vinter. Det har det længe været i Eitrup, et lille len i den nordligste udørk af Ranulf hin Rankes kongedømme. De sidste 7 år har lensherren, Baron Komperos, ligget i en ejendommelig dvale efter en mystisk sammenstyrtning i borgtårnet, og lenet har reelt stået uden hersker. En mørk sky har lagt sig over Eitrup, siden baronens uheldsvangre skæbne. Høsten er slået fejl, folk sulter og en krig med nabo-lenet, Immelund, truer.

Nu må der handles, hvis lenet skal overleve, og Kong Ranulf har udstedt et dekret, der tillader at en ny baron kan overtage magten i Eitrup. En lille gruppe af brave folk, er sendt afsted på den farefulde færd til dette gudsforladte land, for at overbringe kongens dekret

- og forhåbentlig bringe forløsning.

Drømme

Illustreret af Jesper Ejsing

System:
Jeg har valgt ikke at inkludere stats til noget system. For det første fordi Onde Drømme ikke lægger op til den store regelfest, for det andet fordi jeg er overbevist om, at rollespillere er kloge nok til selv at sætte regler på et eventyr. Onde Drømme skulle uden besvær kunne spilles i lige netop dit favoritsystem.

Tiden:
En ideel måde at vise stemningen på er at smide SP'erne ud i skoven under eftersøgningen, og så gå amok med mystiske hændelser. Meget brugbar er ideen om, at tiden går hurtigere - det er morgen, da de går ind i skoven og aften, da de kommer ud, selv om det for dem kun synes som om, de har tilbragt en time eller to i

Onde Drømme foregår i en mystisk fantasyverden meget lig Danmark i middelalderen set gennem overtroiske briller. Stort set alt, hvad den tids mennesker troede på, er virkeligt i denne verden, men der eksisterer den samme form for usikkerhed - er det virkeligt eller ej? Monstre er der nok af, men de er af en noget andet karakter end i gængse fantasyspil - der er både elverfolk (i den danske betydning), lygtemænd og troldtøj. Men det mystiske i eventyret ligger mere i stemningen og den skrækkelige virkelighed skabt af nogle få personers handlinger.

BAGGRUND

Baron Komperos er tynget af en ond skæbne. Han er den ældste (men uægte) søn af den tidligere lensherre, Baron Eitlar, der efter sigende blev tryllebundet af en tjenestepige med elverblod i årene. Da sønnen var født, forsvandt hun fra gården, og baronen tog den spæde Komperos til nåde og lod ham vokse op som sin søn - omend han ikke kunne arve magten i lenet. Det skulle i stedet Baronens ægte søn, Svenning, der altså var Komperos yngre halv-bror.

Men da tiden kom, hvor Eitlar lå for døden, voksede skinsygen i Komperos hjerte. Den voksede sig så stærk, at de skjulte og uhellige elverkræfter i hans blod begyndte at røre på sig. Kræfter, der gør mareridt til virkelighed.

Komperos anede intet om sin overnaturlige magt, men da han en nat drømte, hvorledes han hidkaldte en trold og satte den til at bortføre og myrde halvbroderen, vågnede han op til ildevarslende nyt. Halvbroderen var forsvundet i nattens løb, og da han aldrig viste sig igen, overtog Komp-eros hvervet som baron.

Mistanken nagede i Komperos sind. Trolden vendte ofte tilbage til hans drømme, og en nat blev det ham for meget. I stedet for at gå til ro,

sneg han sig ud, for at følge den rute, som trolden havde fulgt i hans første drøm. Resultatet af hans søgen var katastrofalt. Komperos fandt liget af sin halvbror, skjult i en hule under et piletræ i borggården - præcis som Komperos havde drømt det.

Da sammenhængen gik op for Komperos, mistede han bevidstheden, og i en efterfølgende søvn, drømte han, at han gik op i herregårdens ene tårn og slyngede sig ud af et skydeskår - hvorefter tårnet styrtede sammen over ham!

Drømmen var desværre virkelig nok, og tjenestefolkene fandt straks efter den uforklarlige sammenstyrtning baronen i ruinerne, på mirakuløs vis stadig levende, men i en mystisk dvale. Ingen formåede at vække ham.

Nu ligger baronen der - i sit levende gravkammer - og drømmer. Og hans værste mareridt bliver på trolddomsagtig vis til virkelighed...

SITUATIONEN NU

Den døde bror er begyndt at spøge. Alskens plager rammer det værgeløse len. For nylig er en mystisk kvinde dukket op og har sat ondt blod i hjertet på Komperos' yngste søn, Martinus. Blod, der vil få ham til at gentage sin fars udåd og fuldende forbandelsen.

Den mystiske kvinde, Arge, der i al hemmelighed er Martinus' elskerinde, har fyldt hans sind med misundeligse overfor storebroderen, arvingen Henlar, og den dag beskeden lyder, at en ny hersker skal udpeges, vil hun overtale ham til at bortføre sin storebror og senere dræbe ham.

Samtidigt har kvinden tryllebundet Martinus til at konspirere med Baron Vennum af Immelund. Så snart han har slået sin bror ihjel, vil han åbne grænserne for Vennum, der til gengæld vil betale rigt med viden om sortekunster.

TIDSLINIE

Onde Drømme er struktureret med kun få faste begivenheder. Resten af eventyret er bestemt af Spilpersonernes (SP) eftersøgning. De faste begivenheder er kort skitseret som følger:

Dag Et: 'Krog' + ankomst, første spøgeri, Henlar bortføres af Martinus i løbet af natten.

Dag To: Henlar eftersøges forgæves.

Dag Tre og frem: De mystiske begivenheder tager til; lidt op ad formiddagen findes liget af Torben (en af godsets tjenestefolk) - hvad der videre sker, er op til SP'erne!

EVENTYRETS STEMNING

Skæbnen:
Med det samme SP'erne ankommer til Eitrup, mærker de den tunge sky af ond skæbne, der hænger over hele området. Dette vil især påvirke deres drømme. Det er svært at ordne drømme, så de ikke er for tydelige, men en adelsmand vil drømme om magtkampe; en ung mand vil drømme om misundelse; en mystiker vil drømme om virkelighedens opløsning - og så fremdeles.

Vigtigst er det dog, at drømmene er nøjagtigt lige så svage og uhåndgribelige som i virkeligheden. Deres primære funktion er at skabe stemning, men sekundært kan de fungere som svært-forståelige spor.

Skæbnepunkter:
Virkeligheden i området har ændret sig de sidste syv år. Komperos' magiske drømme har skabt blasfemiske kræfter og mystiske ånder, og de har mere eller mindre frit spil i Eitrup. Dette skaber en helt speciel, uhyggelig stemning. Virkeligheden har ændret sig i de, for baronen, vigtigste steder i området, og her er grænsen mellem det naturlige og det overnaturlige blevet flydende.

Nogle af disse steder er (du kan selvfølgelig selv lave flere):
- Skoven mellem Eitrup og Immelund
- Hulen, hvor Svennigs jordiske rester ligger
- Piletræet og gangen nedenunder
- Heden og sumpen i tåge
- Det sammenstyrtede tårn

Generelt for disse steder er, at virkeligheden ikke helt er til at stole på. Tiden går i et andet tempo, ting ændrer sig osv.

Området:
Eitrup ligger klemt inde mellem en stor skov og en bjergrække. Nordøst for godset, Eitrupgård, ligger Eitrup by, der er en halvstor landsby med (ca.) 423 indbyggere.

Skoven er farlig med mindre man benytter de få stier, der går igennem den. Den er det sted, hvor baronens drømme oftest udspiller sig, så jo længere SP'erne kommer hen i eventyret, des mere uhyggelig bliver skoven.

Omtrent midt i skoven ligger grænsen mellem Eitrup og Immelund. Det er selvsagt en noget flydende grænse, men sikkert er det, at Eitrups indbyggere holder sig langt fra den.

Eftersøgningen efter arvingen er en glimrende mulighed for at introducere området og de konflikter, der ligger og lurer. Det vil måske også være muligt for SP'erne at lære nogle af landsbyboerne at kende, hvilket kan komme dem til gode senere eller blot være en kilde til forståelse af konflikterne.

Folk:
Områdets beboere er generelt nedtrykte og virker trætte. Vinteren har tæret på deres kræfter og alt for små madreserver. Sygdomme hærger byen, børnedødeligheden er stor og ligeledes er utilfredsheden med baronen og de andre beboere på herregården. Det er vigtigt, at SP'erne opfanger, at der er noget helt galt i det skrøbelige len.

Eitrups uofficielle leder er storbonden Hertvig (42), der er en bredskuldret, lyshåret mand. Hele byen respekterer ham.

Bate (39) er byens smed og slagsbror. Han er gift

Persongalleri
- vigtige personer:

Baron Komperos
- den drømmende baron, der i sin tid dræbte sin storebror, og som nu spreder sine mareridt.

Martinus
- den yngste søn, der forhekset gentager fortids udåd.

Arge
- den smukke fremmede, der har tryllebundet Martinus.

Henlar
- den ældste søn; arvingen, der bortføres.

Svennig
- baronens afdøde storebror, der spøger.

Vennum
- baronen af Immelund, der konspirerer med Martinus.

Doge
- ridderen, som betragter; han er i kontakt med den sidste rest af Komperos' samvittighed.

Trolden
- det djævelske væsen, der bringer Komperos mareridt til virkelighed; essensen af Komperos' onde skæbne.

med Hirsha (35), og sammen har de sønnerne Okse (17) og Denei (12). Okse er ligeså stor og stærk som faderen, men han er dum som en dør. Hans lillebror er derimod lille og klog. Sammen er de det perfekte par.

Arge (29?) er byens lokale skønhed. Hun logerer hos Hertvig. Rygterne siger, at hun er ud af en rig slægt. Hvad få ved er, at hun er Martinus' elskerinde. De fleste har dog undrèt sig over, at hun ofte går ud i skoven. Hvis man spørger, kan man få at vide, at hun ankom til Eitrup for 7 år siden - faktisk kort tid efter baronens tragedie. Hun ser for øvrigt lige så ung og smuk ud nu, som da hun ankom.

Herregården:
Eitrupgård er en gammel stenbygning, hvor det ene tårn er styrtet sammen. På gården bor baronen, dennes to sønner - Henlar (42) og Martinus (37), Henlars unge kone Arun (23) og 15 tjenestefolk.

Der er seks riddere tilknyttet godset: to er på rejse, en bor på en gård i Mørklund, en i en landsby mod syd, en (Telor (38)) bor på gården og en (Doge (?)) bor i landsbyen.

Dertil kommer atten soldater, der blandt andet tager sig af skatteopkrævning.

Telor er en aldrende mand, der har mistet troen på livet. Fortiden bragte ham nederlag, og fremtiden ser ikke lysere ud. Han vil højst sandsynligt forsøge at holde sig udenfor intrigen.

Få ved, at Martinus har en elskerinde, og de, der ved, tier helst. Men snager man dybt nok, kan man få det at vide - Martinus er bestemt ikke vellidt.

Den politiske situation:
Som følge af baron Komperos' onde skæbne er en gammel grænsekonflikt brudt op påny: arvefjenden mod vest, Immelund, planlægger at udnytte Eitrups svaghed til at overtage baroniet. Immelund har flere sammensvorne i Eitrup, hvoraf den mest prominente er Martinus, baronens yngste søn. Vennum, Immelunds karismatiske leder, har lavet en pagt med Martinus, som vil løsrive Eitrup fra Ranulfs kongedømme og knytte bånd til Immelund (der naturligvis ser pagten som en mulighed for fuldstændigt at annektere nabolenet. Martinus er blot en brik i dette spil). Til gengæld er han blevet lovet både velstand og lærdom.

Når SP'erne, forhåbetligt, har forhindret Martinus' ugerninger, er der derfor mulighed for flere eventyr i Eitrup - Vennum vil på ingen måde opgive at overtage baroniet, så Eitrup vil få brug for gode soldater og spioner.

KROGEN

Du har flere muligheder for at få dine spillere viklet ind i eventyret. Den mest oplagte er, at de simpelthen er i Kong Ranulfs tjeneste, og at de skal viderebringe kongens dekret til det lille len. De vil ikke selv være bekendt med indholdet af det forseglede dokument, men det er stilet til "Baron Komperos' Arving". Du kan vælge at lade SP'erne gennemspille hele den farefulde færd fra kongens hof i syd og til det lille len i nord, eller du kan gå lige til "Ankomst", hvis de er utålmodige efter at komme i gang.

Hvis gruppen af SP'ere allerede er på vandring, kan du også involvere dem på følgende måde:

Det er ved at blive mørkt og koldt, da SP'erne passerer gennem skoven i Eitrup. Det bliver klart for dem, at de må overnatte et sted i det ynkelige len. Pludselig hører de højtrøstede stemmer. I halvmørket aner de en samling ryttere et stykke fremme. De synes ophidsede over et eller andet, og inden SP'erne kan nå hen til dem, kommer rytterne væltende henad mod og forbi SP'erne i en rasende fart. Det er op til dig, om de kan standses. I så fald udvikler det sig til kamp til døden (det er fem velbevæbnede ryttersoldater fra nabolenet, Immelund - folk, der er stedkendte, kan genkende dem på den sorte drage på skjoldet). Ellers tromler de blot forbi.

Længere fremme ligger en død hest. Den har boblende fråde om munden og blodsprængte øjne. Et blodspor fører op ad skrænten og ind i underskoven. Følges sporet, når man efter et stykke tid til en lille lysning, hvor en skikkelse ligger ubevægelig. Blodsporet fører hen til den.

Skikkelsen er Haaring - en kurér fra Kong Ranulf hin Rankes hof mod syd. Han bærer et vigtigt dokument, der skal overleveres til Baron Komperos eller hans arving. Desværre løb han for kort tid siden ind i en lille gruppe soldater fra det rivaliserende len, Immelund, og intetanende spurgte han dem om vej til Eitrupgård.

Selvom soldaterne straks greb chancen for at prygle kuréren, lykkedes det ham at undslippe, og selv med en dødbringende pil i siden nåede han så langt ind i Eitrup, at Immelunds soldater ikke turde fortsætte eftersættelsen.

Haaring er ikke død endnu, og han klamrer sig stadig til dokumentet. Det vil være svært at overbevise ham om, at man ikke kommer fra Imme-lund, men lykkedes dét, vil han trygle SP'erne om at aflevere dokumentet til Baron Komperos på Eitrupgård.

ANKOMST

Eitrupgård henligger i mørke, når SP'erne ankommer. Det er nødvendigt at hamre hårdt og længe på porten for at vække vagten, en halvgammel, søvnig mand med et stort, gråt overskæg.

Når han ser seglet på dokumentet, åbner han straks porten for de fremmede, der bliver ført hen til et stort, koldt lokale, hvor de bliver bedt om at vente. Efter en halv times tid kommer en lille gruppe mænd. Det er baronens sønner og nogle vagter. De fortæller kortfattet, at baronen er meget syg, og at han ikke har været ved bevidsthed i 7 år. Derfor må SP'erne (som mænd i kongens tjeneste) tage til takke med husets arving og hans bror. Derefter byder Henlar dem velkomne og beder dem betragte sig som gæster af gården, sålænge de lyster.

Henlar og Martinus beder tjenestefolkene gøre et måltid parat, og beder SP'erne følge med ham ind i riddersalen. Efter et godt måltid og nogle korte spørgsmål om SP'erne og deres rejse hertil, spørger Martinus, om nogle af SP'erne kan læse. I givet fald, beder han vedkommende læse dokumentet højt - hvis ikke, giver han det til en af ridderne, der tilsyneladende er lærd.

Dokumentet:
"Kongeligt Dekret om Lenet Eitrups fremtidige Herreforhold. Lad det være hermed kendt, at det paa Kongen hans Højhed Ranulf hin Rankes Befaling er tid at standse Lovløshed, Hunger og fjendtlig Overtagelse i det svækkede Eitrup Len. Eitrups tunge Lod skal løftes af en ny Hersker, der kan afløse den af Skæbnen saa ugunstigt ramte Baron Komperos, Søn af Eitlar, der efter syv samfulde Aar i Dvale, nu på Kongens Befaling er at betragte som afgaaet ved Døden. Derfor skal Lenets Ledelse snarest overtages af den retmæssige

Arving til Baron Komperos. Lad Kongens Vilje ske! Kong Ranulf hin Ranke af Guds Naade."

Dokumentet udløser naturligvis et sandt virak af mumlen, forbløffelse og sørgen. Selv Henlar, der nu står til at overtage magten, er rystet over beskeden, der dømmer hans elskede fader til døden - desuden er han fuldstændigt ude af stand til at lede et len, og han ved det!

Den eneste, der intet siger, er Martinus, som sidder helt stille og stirrer tomt ud i luften. Hans sind formørkes og pludselig bryder han op. Han byder halvkvalt selskabet godnat og forsvinder. Henlar begynder at græde sin fader. Han beder sig også undskyldt og begiver sig op på baronens værelse (naturligvis er ingen andre velkomne her). Senere vil han begive sig til sit eget kammer for at sørge.

I riddersalen begynder sladderen at tage kraftigt til og i krogene mumles der om Henlars manglende kompetence og lenets endelige skæbne. SP'erne kan blande sig i mængden, men da de bliver set som kongens mænd, er det nok vanskeligt for dem, at blive indbudt til nogen samtaler. Efterhånden vil folk gå til ro, og så snart SP'erne ønsker at gøre det samme, står tjenestefolkene parat til at vise dem til deres værelser.

Udåden:
Senere på natten bortfører Martinus sin bror. Han får bragt forgiftet vin op til sin sørgende bror, så han falder i en tung søvn. Derefter kan Martinus bortføre ham midt om natten.

Hvis SP'erne allerede nu er så mistænksomme, at de overvåger enten Henlar eller Martinus, vil et overnaturligt væsen sørge for at distrahere dem. På et tidspunkt, før Martinus har foretaget sig noget som helst, vil SP'erne enten høre sære lyde eller se en meget stor og uhyggelig skikkelse bevæge sig rundt på gangene eller i gården. Det vil den gøre, indtil den kan lokke SP'erne væk fra deres udkigsposter længe nok, til at Martinus uset kan gennemføre sin ugerning. Når SP'erne kommer for tæt på, forsvinder den sporløst.

Væsenet er en to en halv meter høj trold, der stammer fra Komperos værste mareridt, og som nu fungerer som Martinus' beskyttende ånd. Martinus tror, at hans egne (indbildte) magiske kræfter har hidkaldt trolden, og at den står fuldstændigt under hans befaling. I virkeligheden tjener trolden kun een herre - Komperos' onde skæbne.

Når der er fri bane, vil Martinus bringe sin bedøvede bror til de underjordiske gange under det sammenstyrtede tårn. Martinus lægger ham i en celle og forsøger nu at få sig til at slå ham ihjel. Det kan han ikke, og efter nogen tid beslutter han at bedøve Henlar yderligere og lade ham ligge, til Martinus finder ud af, hvorledes han skal blive af med sin bror.

Spøgeri:
Midt om natten vækkes en eller flere af SP'erne ved, at det pludseligt bliver koldt. Det viser sig, at ilden i pejsen er gået ud. Lige da han/de skal til at gå til køjs påny, anes en skikkelse nede i borg-

gården. Ved nærmere eftersyn er den forsvundet. Det er selvfølgelig Svennig, der kredser om piletræet i borggården, men det ved SP'erne jo ikke endnu.

DEN NÆSTE DAG

Opvågnen:
Ved morgenmaden bliver det klart, at arvingen er væk. Martinus slap en hest løs om natten og lod den ride væk i natten. På denne måde er det let at få det indtryk, at Henlar red væk. En storstilet eftersøgning igangsættes, og det er oplagt at SP'erne hjælper til - hvis de ikke selv melder sig, vil de blive bedt om hjælp af ridderne.

Eftersøgningen:
Der bliver ledt i skoven, i landsbyen og rundt omkring på borgen. På denne måde kan SP'erne få et vist kendskab til området samt opleve den generelle dårlige stemning.

Her følger en kort liste over steder og hændelser, der kan forekomme under eftersøgningen. Det er vigtigt, at de ikke minder om "tilfældige møder", men virker som betydningsfulde dele af scenariet.

Henlars værelse:
Et rimeligt fornemt kammer med en stor seng, kommoder osv. Der er ingen tegn på kamp. Sengetøjet er i uorden - han har altså sovet her.

Skoven:
Det er rimeligt simpelt at følge hestens spor (opmærksomme SP'ere med dyreviden vil kunne se, at hesten synes at have redet formålsløst rundt. Muligvis har føreren været bevidstløs?), der fører til skoven.

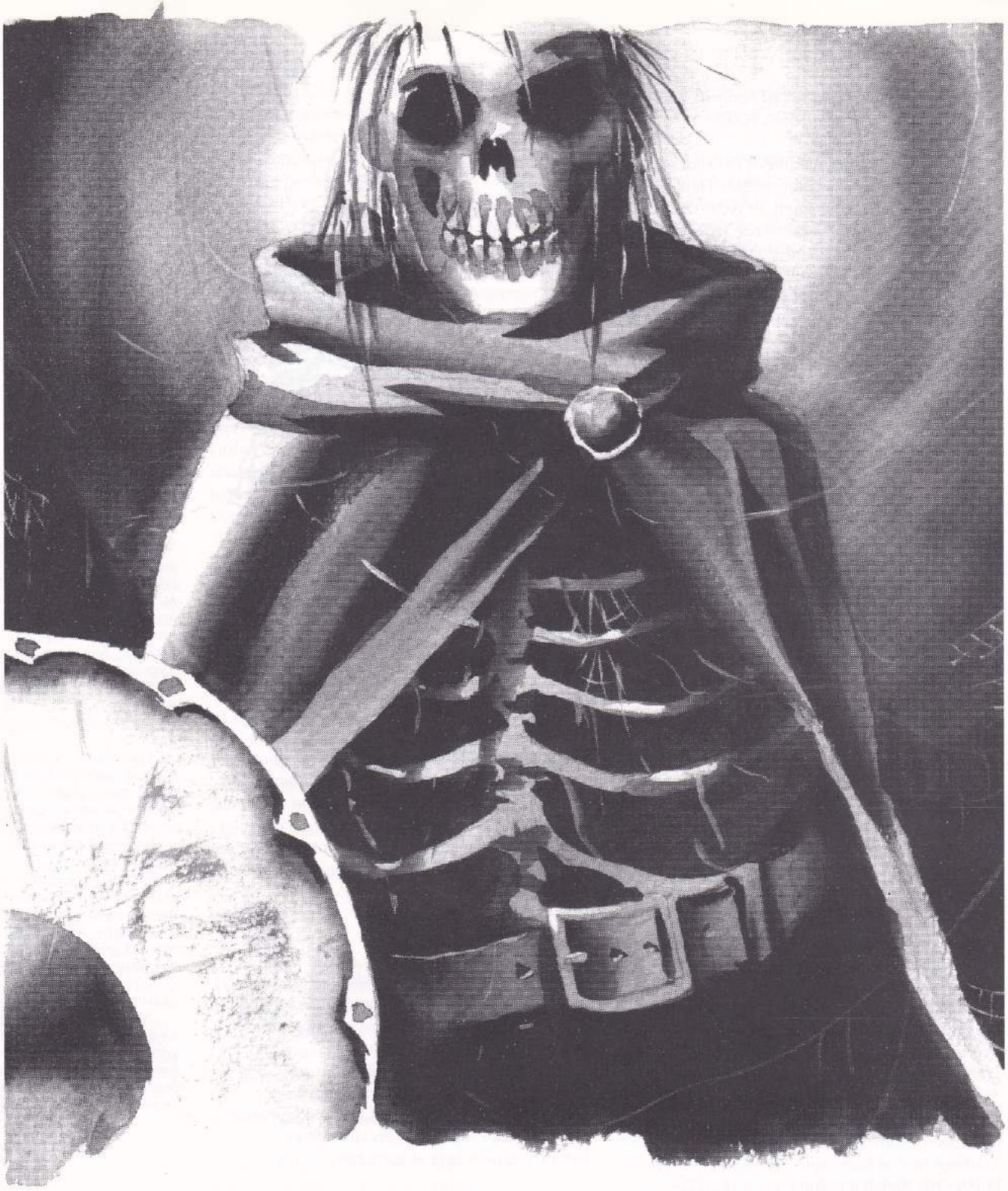
Her vil det være perfekt at give SP'erne en lille forsmag på de ting, de senere hen vil opdage. F.eks. kunne de pludselig se hesten lidt længere fremme i skoven. Det bliver mørkt - en mørk sky går måske for solen - og de virker ikke længere sikre på, om de er på rette vej. Søgen efter spor vil give dem fornemmelsen af, at de måske kan finde hesten

Spøgelser - her?:
Stiller man spørgsmål angående spøgeriet, vil alle ridderne - og i særdeleshed Martinus - slå det hen som ammestuesnak og syner, hvorimod tyendet kan fortælle flere ting om spøgelset:

- Det er rimeligt sjældent, at han spøger.
- Han går altid den samme rute.
- En tjener fulgte en gang for et par år siden efter ham. De fandt ham dagen efter, hvidhåret og ude af sig selv af skræk. Han rejste dagen efter.
- Han begyndte at spøge for syv år siden.

Hvis de går forsigtigt frem og er venlige, kan en af de ældre blandt tyendet fortælle, at det er baronens lillebror, som forsvandt sporløst - kort tid før den gamle baron døde i høj alder. Et maleri i en af salene vil kunne bekræfte dette.

Men spøgeriet ændrer karakter efter Martinus' gerning. Det forekommer nu hver nat, og spøgelset begynder at sige den samme sætning igen og igen: "Gentag



igen.

Efter et stykke tid ser de den igen længere fremme, og så fremdeles. De jager hesten, der hele tiden - på mystiske vis - forsvinder. De passerer en høj, og når de kommer bag den, er hesten væk; de distraheres af et skrig langt væk, og når de kigger, er hesten væk igen. Til sidst finder de et hesteskelet - fuldstændigt afpillet.

Landsbyen:

Hvis SP'erne på noget tidspunkt besøger Eitrup by, vil følgende optrin forekomme:

Det er tid til skatteopkrævning. Normalt finder den kun sted omkring høst, men de dårlige tider nødvendiggør, at der også opkræves skat på denne tid af året. Den sædvanlige praksis er, at to eller tre soldater tager ud til de enkelte byer og gårde og kræver baronens andel af udbyttet.

Bate vil sammen med et par andre af byens mænd forsøge at hindre soldaternes arbejde. De fleste i byen vil støtte Bate, hvis det kommer til mundhuggeri eller det, der er værre. SP'erne kan skaffe sig venner, hvis de træder landsbyboerne til hjælp. På den anden side bor de på godset.

Hulen:

Hvis SP'erne undersøger piletræet, hvor Svennig forsvinder hver nat, vil de, hvis de begynder at grave i jorden, opdage en gang, der fører til den hule, hvor Svennigs jordiske rester ligger.

Fra piletræet er der et par meters fald ned i mørket. Herfra fører gangen et godt stykke mod nord-øst. Ti meter henne ligger en rusten kniv med baroniets segl indgraveret i skæftet -

Komperos tabte den, da han kravlede ned for at undersøge virkeligheden i hans skæbnesvangre drøm.

Gangen er mørk som graven, og der er meget fugtigt. Taget holdes oppe af nogle godt mørnede træstolper, og det er ikke helt højt nok til almindelige mennesker. Gangens eneste beboere er en større flok rotter, som vil vælte frem mod et eventuelt lys.

Gangen er cirka en halv kilometer lang og skråner opad på det sidste stykke. Et buskads dækker åbningen, der fører op til en hule. I selvsamme øjeblik den sidste SP'er stiger op i hulen, styrter gangen sammen bag dem.

Ved grundig gennemsøgning af hulen vil man finde et skelet iført lasede, mølædte tøjstumper. Et meget vågent øje vil afsløre en guldsignet ring, der stadigt sidder på skelettets højre hånd - med Eitrupseglet på.

Hulens åbning fører ud til heden, men den er for tiden helt tilgroet. Udenfor er det blevet meget tåget - det er stort set umuligt at se mere end et par meter frem, lyde forvrænges osv. Pludselig ser SP'erne et eller flere flakkende lys i det fjerne. Hvis de følger efter lysene, ender de i en iskold sump.

Lysene er lygtemænd, der vil lokke de ulykkelige rejsende ud i sumpen til en næsten sikker død. Hvis SP'erne insisterer på at følge efter, vil en skikkelse på bredden råbe dem an og advare dem mod lygtemænd. Skikkelsen vil endog kaste et reb ud til dem, så de kan komme ud af sumpen, men når de kommer op på bredden, vil han være forsvundet i tågen. Skikkelsen var Doge - hvis de møder ham ved en senere lejlighed, vil kvikke SP'ere kunne genkende stemmen.

NETTET STRAMMES
- De følgende dage

Torben:
Dagen forinden opdagede Torben, en af tyendet, Martinus' hemmelige skjulested. Desværre fandt Martinus ud af dette, og han fik straks trolden til at dræbe Torben.

Torbens lig findes lidt op ad formiddagen udenfor godsets mure. Hans nakke er vredet 180 grader rundt, og det kunne godt se ud til, at han er faldet fra muren.

Torbens ven, kokken Henrik (32) snakkede sidst med ham sent på eftermiddagen dagen før.

Selvom baronen ligger i dvale, er han udmærket klar over, hvad der foregår omkring ham - det er jo hans egne mareridt, der går i opfyldelse og kaster lenet ud i en sort fremtid. Han har længe forsøgt at kæmpe imod de hæslige drømme - men som du sikkert selv ved, kan det være næsten umuligt at standse et mareridt!

I stedet forsøger baronen at undslippe sine drømme igennem Doge - en ridder af mystisk herkomst, som efter sigende havde evnen til at tale med ånderne. Baronens sidste rester af godhed og vilje har samlet sig i Doge, der nærmest har ladet sig overtage af Komperos' sjæl.

Når SP'erne har vist deres gode vilje, vil Doge forsøge at komme i kontakt med dem - hvis de da ikke allerede selv har fundet på at opsøge ham. Først vil han sende dem beskeder gennem drømme, og hvis de ikke fatter dem, vil han kalde dem til sig med en brevdue.

Doge:
er en mystisk person, der i sin tid dukkede op og reddede Komperos, der havde forvildet sig ud i sumpen. Doge var friridder, men han knyttede sig til Eitrupgård og især til Komperos (det var før han blev baron). Hans ophav er ukendt -har han elverblod i årene? Eller er han måske en tidlig manifestation af Komperos' magiske drømme? Helt almindelig er han i hvert fald ikke.

Landsbyboerne undgår ham, for han synes ikke at ældes, og det siges, at han har kontakt med "trolde og andet pak". Han bruger sin tid til at iagttage livet i Eitrup, men han tager aldrig kontakt til nogen. Hvis han forlader sit hus, er det som regel for at begive sig ud i skoven, hvor han kan være væk i adskillige dage.

Doge er på mange måder Komperos' skytsengel. Han er Komperos' eneste kontakt til den levende verden, og hans sjæl er den eneste, der er stærk nok til at modstå de mareridtsvæsener, som hjemsøger Eitrup. Til gengæld er han bundet af Komperos' selvskabte forbandelse - og der må hentes hjælp udefra, hvis Eitrup skal løses fra sin onde skæbne.

At finde frem til Doge er ikke svært. Alle i landsbyen ved, at han bor lidt uden for byen i en tårnagtig bygning. Men alle vil også advare SP'erne: "Han har kontakt med uhyggelige kræfter - hvis I har jeres liv kært, så bliv væk!".

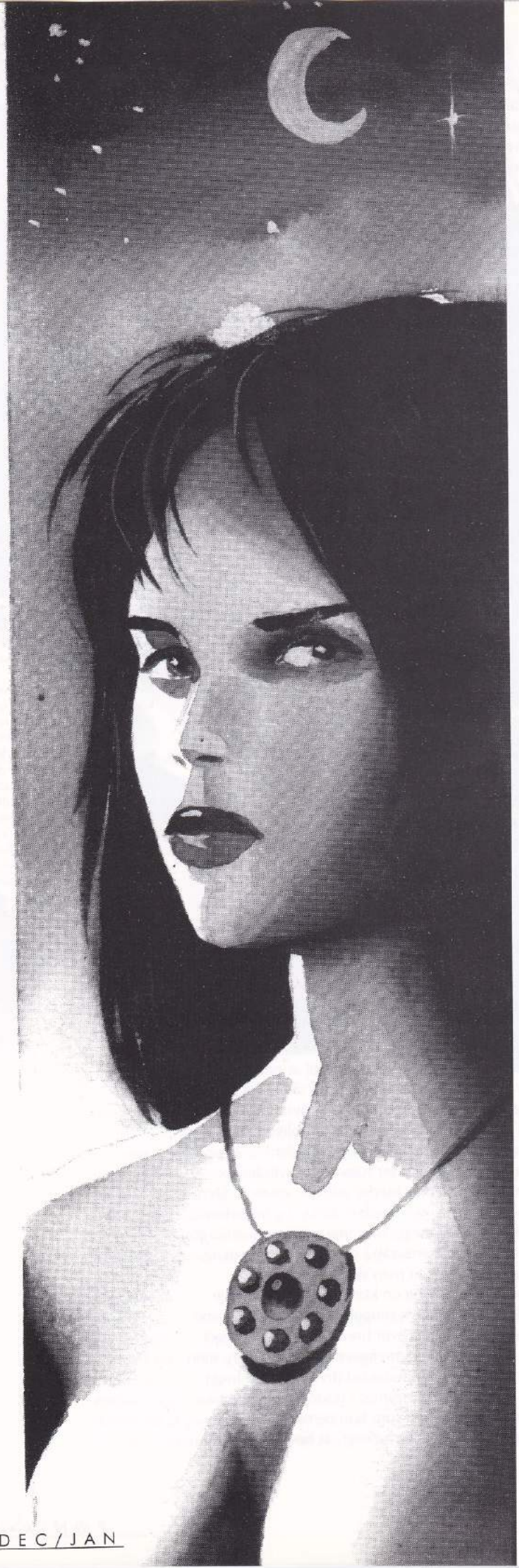
Tårnet er omringet af en høj mur, der er tydeligt mærket af tidens tand. Doge vil byde SP'erne indenfor og lytte til deres historie. Han vil ryste på hovedet og mumle noget om, at "Vor værste fjende - er fjenden i os selv!". Derefter vil han rejse sig op og bede dem følge med. Han leder dem ind i et stort, mørkt rum, hvor han kan lade Komperos ånd tale igennem sig.

MØDET MED KOMPEROS

Den skæbnesvangre hemmelighed, som Doge gemmer på, er ikke sådan lige til at præsentere for tilfældige eventyrere. De må så at sige selv søge sandheden. Så da de har stået et lille stykke tid i rummet, udbryder han pludseligt: "Kun få har en sjæl, der er rede til sandheden!". Næppe har han talt færdig, før rummet forsvinder for øjnene af SP'erne. Istedet står de i en skov. Den er meget lig skoven mellem Eitrup og Immelund, men alt virker meget drømmeagtigt og unaturligt.

Efter lidt tid høres råb i det fjerne. Lytter man grundigt efter, kan man skelne fire mandestemmer og en kvindestemme. At følge lyden er forholdsvis simpelt, og det fører SP'erne hen til en lysning, hvor fire mænd har omringet en elverpige. Den ene ligner meget baronen, men ser allige-vel anderledes ud (hvis man har brugt tid på at studere malerier i riddersalen, kan man genkende manden som Komperos' afdøde far, Baron Eitlar). Det er tydeligt, at han er på vej til

Attentat:
Begynder SP'erne at fatte mistanke til Martinus, vil han forsøge at uskadeliggøre dem, så det ligner en ulykke. Det vil selvfølgelig være trolden, der bliver sat til det beskidte arbejde. En sen aften vil den kravle op på taget og løsne nogle store sten, som den kan kaste mod SP'erne. I forvirringen (det kræver koncentration at undvige faldende murbrokker!) når SP'erne kun at se et kort glimt af en stor skikkelse, der forsvinder i natten. Hvis de sætter efter, vil den forsvinde ind i skoven - og her er det ikke rart at være om natten. Alt efter kampagnen og spillernes temperament, kan du lade dem møde og evt. komme i konflikt med væsner fra Komperos' dybeste mareridt.



at forgribe sig på hende.

Man kan nu enten vælge at blande sig eller lade være - men du må gerne understrege, at elverfolk almindeligvis opfattes som kætteriske og farlige væsener. De SP'ere der straks iler kvinden til hjælp, vil blive standset af de tre andre mænd, og Eitlar vil dreje armen om på kvinden og råbe: "Dræb de fjolser! Jeg skal lige døbe denne djævel i faderens navn - Hæ hæ!". Mens SP'erne slås med de tre (hvis de altså tør), slæber Eitlar kvinden ind i et buskads. De tre er vanskelige modstandere, men ikke uovervindelige, og bagefter kan SP'erne, bogstaveligt talt, gribe Eitlar med bukserne nede om benene. Han vil tilbyde dem guld og grønne skove, hvis de lader ham leve - og endnu mere, hvis de lader ham færdiggøre sit uhyr-lige forehavende.

Skulle SP'erne vælge at holde sig tilbage, vil scenen pludselig udspille sig anderledes. Nu vil kvinden istedet have forført Eitlar og være i færd med at lokke ham med sig, mens de tre riddere forsøger at stoppe ham. Hun vil få ham til at nedkæmpe de tre (SP'erne kan blande sig, hvis de vil), og bagefter friste Eitlar til at befrugte sig - "Giv mig en menneskesøn!" sukker hun ondskabsfuldt. SP'erne kan forsøge at frelse Eitlar, men så vil hun forsøge at forføre dem i stedet. Skulle det slå fejl, vil hun være klar til at møde dem i kamp - elverfolk har mange magiske egenskaber.

Det kan tænkes at SP'erne ikke vil vælge at reagere ens - i så fald må du køre hvert "hold" separat, så de ikke umiddelbart aner mistanke. Træk evt. den ene halvdel med udenfor døren - eller benyt dig af små sedler.

Uanset hvorledes drømmen udvikler sig, vil skoven pludselig forandre sig og blive til baron Komperos' sovekammer. Alle SP'ere vil være samlet, uanset om de skiltes eller måske blev slået ihjel - det er jo kun en drøm. Baronen vil meget svækket sætte sig op og spørge SP'erne: "Fortæl mig, hvorledes jeg blev undfanget. Fortæl mig om min mor."

SP'erne kan nu udlægge historien, som de vil (hvis de altså har set sammenhængen), men hvis deres version fremstiller moderen (altså elverpigen) som en djævel, vil Komperos blive meget vred. Han vil begynde at råbe alskens eder og forbandelser efter SP'erne, og hele scenen vil be-gynde at udviskes. Snart vil SP'erne være tilbage i Doges rum, og det vil nu være ham, der står og forbander dem. Han vil smide dem på porten og nægte at tale med dem. Der skal MEGET gode forklaringer til at formilde ham.

Hvis SP'erne i stedet kan fortælle om deres modige indsats mod Eitlar og hans mænd, vil Komperos være mere medgørlig - selvom kendskabet til sin skæbnes ophav gør ham meget nedtrykt. Hans sind vil formørkes, og mens han lægger sig ned igen, vil han begynde at mumle forskellige løsrevne sætninger. SP'erne kan ikke kommunikere med ham - de kan kun lytte:

- "Jeg ved, at jeg må gøre det. Jeg kan ikke længere leve med visheden om, at min bror skal have det, der burde være mit.

- "Nej, Jeg siger jer - Nej! Forsvind fra mit åsyn, frist mig ikke mere! Mit liv er blevet ulykkeligt. Jeg evner ikke at fortsætte på denne Måde. Hin tyrsdag var troldtøjet på spil, det kan ikke være sandt."

- "Og dog. Når jeg lytter til disse stemmer i mit blod, ved jeg, at gerningen må udføres."

- "Trolden har igen opsøgt Mig! Er jeg virkelig dens Herre? Åh Gud, Hvorfor haver du forsaget mig?!"

- "Min mor har talt til mig. Havde jeg blot vidst, hvilken uret hun blev gjort. Jeg må hævne hende. Jeg må ære hendes navn. Jeg må tage den magt, der retteligt tilhører os!"

- "Jeg besidder magiske evner. Mine drømme er magt."

- "Min skæbne er fuldført! Min ærede broders krop ligger blodig i hulen, og jeg vil for evigt være stænket med hans blod. Mine hænder kan aldrig igen vaskes rene!"

- "Forbandede magt! Jeg er for stærk. Min sjæl står magtesløs overfor de utæmmelige kræfter, der har besat mit sind. I tårnet skal jeg kæmpe mod min skæbne. Jeg er fordømt til magt. Jeg må standse dette vanvid. Jeg må dø!"

Efter Komperos har udsagt disse linier, vil alt blive mørkt og SP'erne vil igen være tilbage i Doges rum. Doge ligger bevidstløs på gulvet, men han kan let vækkes. Han vil ikke kunne huske noget af hele seancen, og kan ikke hjælpe SP'erne yderligere - alt han kan sige er: "Lad ikke fortids udåd gentage sig.". Han er så omtumlet og udmattet, at han vil bede SP'erne om at være alene. - "Der er ikke meget tid..." er hans sidste ord, da de forlader huset.

OPGØRET

På et eller andet tidspunkt bør SP'erne have så meget mistanke til Martinus, at de vil opdage hans skjulte opholdssted i gangene under Eitrupgård. De kan overvåge ham, udspørge tyendet eller noget helt tredje. Er de helt på bar bund, kan drømme lede dem i den rette retning.

Trænger de ned i gangene, vil Martinus kæmpe som en gal for sit liv, og det vil være hans erklærede formål at uskadeliggøre SP'erne, således at han ikke bliver afsløret.

Gangene:
For et par år siden opdagede Martinus gangene, da han så en skikkelse (trolden) forsvinde derned. Siden har han indrettet dem til at opfylde sit formål, og han tilbringer nu det meste af tiden dernede.

Rummene består mest af ældgamle celler, der er halvt sammenstyrtede og fugtige. Nogle få celler er dog i rimelig stand, og disse har Martinus tilpasset. Det gamle vagtrum er blevet hans laboratorium, hvor flasker, kolber og læderindbundne bøger fylder hylder, borde og gulv. En lille celle er blevet Henlars foreløbige, ufrivillige opholdssted, en anden indeholder den uhyggelig trold, som Martinus tror han har hidkaldt og bundet i sin tjeneste.

Gangene og de celler, der er i brug (med undtagelse af Henlars celle) er oplyst af blafrende fakler, der spreder et uheldsvangert skær.

Trolden vil angribe uvelkomne (dvs. alle undtagen Martinus), og dette vil alarmere Martinus, der vil forberede sig på at uskadeliggøre SP'erne. Han vil udnytte sit kendskab til gangene på bedste vis: lokke SP'erne væk fra Henlars celle, få dem til at fare vild etc. Derudover vil han sikkert forberede sin trolddom, så han kan forsvare sig bedst muligt.

For at dette opgør ikke kommer til at virke plat, er det vigtigt at du gør meget ud af Martinus' kamp. Bedst virker det, hvis du bruger kampen som en forlængelse af den generelle stemning i eventyret, måske ved at udstyre Martinus med velvalgt magi.

Kommer SP'erne tæt ind på Martinus, burde han ikke være den store trussel, men trolden skal til gengæld være en habil udfordring for SP'erne.

Den enkleste måde at blive af med trolden på - er at slå den sovende baron ihjel! Trolden er et produkt af hans mareridt - den er virkeliggørelsen af baronens onde side.

Hvis man ikke er rede til at dræbe den ulyksalige baron, kan man forsøge at tale med trolden - det er trods alt en del af Komperos man taler til - og hvis man er tilstrækkeligt veltalende, kan man trænge igennem til Komperos gode side, og få ham til at forstå, at han selv må standse trolden.

Lykkes det, at få Komperos til at forstå sin egen skæbne, vil Doge pludselig dukke op og angribe trolden. Trolden vil fokusere de fleste af sine kræfter mod ham, og SP'erne har nu frit løb til at kaste sig i kamp. Sålænge de bærer sig tilstrækkeligt heltemodigt an, vil de kunne give trolden de dræbende slag, og hæve baronens forbandelse!

Doge vil desværre være så dødeligt såret, at han kun har kræfter til et par episke ord på sit dødsleje. Dette vil samtidig være baronens sidste ord - han dør samtidig med.

I det øjeblik Trolden uskadeliggøres og Henlar er fri pany, vil den onde skæbne løftes fra Eitrup. Hele stemningen ændres, sneen begynder at smelte, de første forårsblomster skyder frem. Spar endelig ikke på violinerne.

En sidste ting mangler dog - Svennigs sjæl skal finde hvile i graven, før stemningen kan bliver helt god. Den bedste løsning er at begrave hans jordiske rester på ordentlig vis.

Drøm behageligt!

Trolden:
En toenhalv meter høj, begsort skabning, med glødende øjne og viltert, kabeltykt hår. Den har det bedst i mørket og synes at falde ind i skyggerne. Dette gør, at den i et mørkt rum (gangene og cellerne er mørke nok!) hele tiden er svær at få øje på. Af denne grund har den fordel som ved et overraskelsesangreb.

Den angriber med sine kløer og tænder. Er man i samme rum som den, er der stor chance for, at man gribes af en paralyserende angst - som i et rigtigt ubehagelig mareridt!

Den er meget svær at få bugt med, da den tilsyneladende har evnen til at ophæve virkeligheden i nogle små øjeblikke. Derfor sker der mange uforudsete ting, når man kæmper med den.

Jeg vil gerne ha' lov at takke Matthew Lewis's bog The Monk, der har stået for en del inspiration. Selv, hvis du ikke skal spille dette eventyr, vil jeg anbefale dig at læse bogen, den er god!
Tak, også, til Paul, Merlin og Århus redaktionen.