



Af Kristian Bach Petersen

Fastaval 2024

A BAD SCENARIO FOR BAD PEOPLE

Af Jesus Bar Mitzvah

Skrevet og skåret af Kristian Bach Petersen

Spiltestet af Stefan & Louise Skriver Lægteskov, Lars Christian Andersen, Chris Blæsbjerg, Kathrine Lindequist Abel, David Piotr Zbigniew, Jakob D. A. Nicolaisen, Eva Storm Rønde, Benedicte Würtz Uhrenholt, Kiara Cederfeldt Mendes, Oliver Lykke Birkmann og Veronica Vincent Hansen Osmann. Tak - "Schmiss" er et skarpere scenarie, takket være jer.

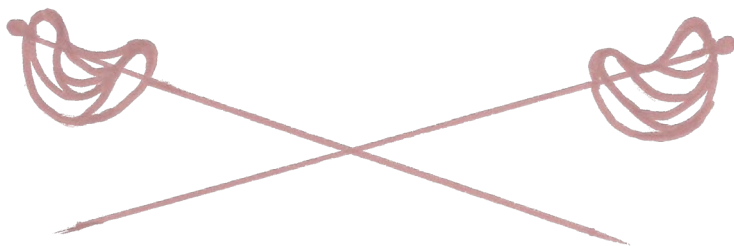
Tak for feedback og korrektur til Mette Finderup, Thor Fejerskov Jensen, Jonas Benthin Thyssen og Mette V.W. Petersen, der også står bag scenariets filigran.

"Schmiss" har hentet sin inspiration hos "The Duel" (1908) af Joseph Conrad, "Alraune" (1911) af Hanns Heinz Ewers og "Der Golem" (1915) af Gustav Meyrink. Derudover er der trukket på scenarierne "Mattanza" (Anders Skovgaard-Winther, 2014), "Længslernes Hus" (Danny Meyer Wilson & Tor Kjetil Edland, 2017) og "Kimærens Orden" (Lars Kroll, 2023).

Scenariebling af Esben Bækkelund Jensen

Karakterillustrationer af Martyn Noyé

Alle andre billeder og fotografier er købt hjem fra virkelighedens Bartko Reher (<https://www.ansichtskartenversand.com/>) - besøg med varsomhed, det er ren nørdcrack.



Indholdsfortegnelse

Intro	1
Synopsis	1
Ar & Ære	2
Bartko Reher Ordenen	2
Karaktererne	3
Zophiel	4
- Hvad kan hun?	4
- Hvordan skal hun spilles?	6
Hirschfänger & Leine	7
Villa Degen	8
- Fægtesalen/Køkkenet	8
- Stalden/Novicecellerne/Kælderen/Hirschfängers Gemakker	9
- Haven	10
Halberstadt	10
Duellerne	11
- Duellerne i fiktionen	11
- Duellerne spillemekanisk	12
- Din Dumme Dreng	14
- Resultatet af duellerne	15
Id-Handler	16
Sløret	17
Scenariet + introduktion	19
Partie 1	
- Duellum Interruptus*	21
- Afgang mod krig*	21
- Hverdag	22
- Huset Udforskes	24
- Det Første Slag*	24
- Doktor Leine dør/Zophiel slipper fri*	25
Partie 2	
- Begravelsen*	27
- Picnic i Parken/Svømmetur	28
- Sneboldkamp	28
- Cirklen	28
- "Din Dumme Dreng"	29
- Mønstringsofficeren	29
- Dukken	30
- En til en	30
- Verden udenfor	31
- Høstfesten	32
- Flere dueller	32
Partie 3	
- Orden(en) vender tilbage*	33
- Husets forfald*	33
- Klimaks*	34
Scenarieoversigt	35
Duelguide	36
Id-handler	37
Karakterark	38
Navneskilte	50

"The belief in a supernatural source of evil is not necessary; men alone are quite capable of every wickedness."
- Joseph Conrad



"We'll take this way too far
It'll leave you breathless
Or with a nasty scar"
- Taylor Swift



FASTAVAL 2024
Nomineret:
Bedste Roller
Bedste Fortælling

Intro

Velkommen til ”**Schmiss**”. Et psykologisk horror-scenarie om undertrykt begær, ære og blodige dueller.

Scenariet handler om fire unge mænd, der ved starten af Første Verdenskrig efterlades som de eneste tilbageværende medlemmer af et tysk studenterbroderskab. Broderskabet er centreret om ære og mandighed, med visse okkulte undertoner. I kælderen under broderskabet lever en magisk skabning, der fortærer de unge mænds følelser. I takt med, at væsnet samler kræfter, bliver karakterernes bagage og konflikter viklet ind i væsnets voldelige og erotiske spind, imens verden udenfor glider i baggrunden.

Centralt i scenariet står den tyske studenterfægtetradition, hvor klassiske maskuline dyder kombineres med fægtning, men ikke normal fægtning. Denne duelform, mensurfægtning, handler ikke om at vinde, men om at være mandig og ikke blinke eller trække dig, når du modtager slag i ansigtet med en sabel. Formens mest kendte tegn er de ar, der efterlades på deltagerne, mensurar (på tysk et *schmiss*), som man kender fra filmskurke og billeder af tyske officerer fra tidsperioden.

Scenariet har en central mekanik, når spillerne duellerer med hinanden, og en supplerende mekanik, der bringer det underbevidste og fortrængte i spil.

Synopsis

Scenariet udspiller sig i byen **Halberstadt** i Sydøsttyskland, hvor **Bartko Reher Ordenens** hovedkvarter ligger. Ved scenariets start er de fire spillere novicer i ordenen, men ved udbruddet af **Første Verdenskrig** kaldes størstedelen af broderskabets medlemmer til fronten, og spillerne efterlades tilbage i den store villa, med ansvar for den og de tilhørende bygninger og jorde, alene under opsyn af den aldrende **Doktor Leine**.

Scenariet er delt ind i tre runder eller akter, **Partie 1-3**. Intro og Partie 1 bør tage omkring halvanden time at spille, Partie 2 varer halvanden til to timer og Partie 3 bør højst tage en halv time.

Scenariets første del lader spillerne være ”alene hjemme”, udforske **Villa Degen**, ordenens hovedkvarter, prøve sig af op imod hinanden, kaste sig ud i de første dueller og modtage de deraf følgende ar. Scenariets første del slutter, når Doktor Leine dør, og væsnet i kælderen slippes fri.

I scenariets anden del glider der et slør ned over Villa Degen, og tid og stemning ændres inden for villaens mure. Væsnet fra kælderen, **pigen Zophiel**, får sin gang blandt de unge mænd og hendes påvirkning spreder sig blandt spillerne, med konflikt og drama til følge. Denne del af scenariet udspiller sig i en række scener, som kan trækkes fra et eksisterende katalog eller sættes af spillerne og spilles i fællesskab. Det vigtige er, at spændingerne indenfor murerne, og inde i spillerne, opbygges, og dueller og drama bliver hverdag samtidig med, at tiden udenfor suser forbi i et langt højere tempo.



Vil du have en lynhurtig introduktion til studenterfægtetraditionens vilde historie, så tjek 10 minutter fra **Today I Found Out** her: <https://www.youtube.com/watch?v=-C4i8SJWByWA>

Scenariets sidste del finder sted i 1918, hvor en decimeret gruppe Bartko Reherbrødre ved krigens slutning vender slagne tilbage og finder Villa Degen i ruiner. Sløret løftes og spilpersonerne indser, måske, at der er gået fire-fem år, og at de har levet dem afskåret fra den omliggende verden. I scenariets klimaks må de beslutte, hvordan de reagerer på denne afsløring og deres egen situation. Vil de forsøge at ændre på det (for)fald, de er gået igennem eller vil de kæmpe for at få Sløret tilbage og leve videre, afskåret fra verden, sammen med Zophiel.

Ar & Ære

Scenariets centrale drivkraft og konflikt handler om ære. Den ære og mandighed, som de fire spilpersonerne har fået fyldt deres hoveder med, gennem deres opvækst og i deres ophold i Bartko Reher Ordenen. Det er æresbegreber der gennemsyrrer alt og hvis fysiske tegn er ar efter dueller, men som samtidig sætter sig som ar på sjælen, når maskulinitet og kamp skygger over alle former mulighed for at vise svaghed eller følelser.

Æresbegreberne som er i fokus i "Schmiss", handler om mandighed, broderskab, mod, at undertrykke frygt og smerte og om ikke at trække sig, når man bliver udfordret. Begreber der udfoldes i et miljø, hvor ar og skader ikke forsøges undgået, men direkte opsøges.

Disse begreber, hvor ære og loyalitet overfor Ordenen, er det absolut vigtigste, er banket ind i karaktererne og selvom det er muligt at trodse disse idealer, er det hårdt og omkostningsfuldt.

Når denne giftige machismo ramler sammen en okkult kraft, der spiller op til karaktererne undertrykte følelser og puster til deres interne konflikter, slår det forhåbentlig scenariegnister og skaber intenst drama mellem karaktererne.

Bartko Reher Ordenen

Bartko Reher trækker sit ophav flere hundrede år tilbage. Det er en orden, eller broderskab, dedikeret til videnskab, uddannelse og til at skabe **belæste, ærefulde og helstøbte unge, tyske mænd**.

Alle novicer og flere fuldgældige medlemmer bor i hovedkvarteret, Villa Degen, i byen Halberstadt, hvor de har deres daglige gang med pligter, fysisk træning og boglig dannelse.

Medlemmer af Bartko Reher Ordenen er i det daglige klædt i jakkesæt og den særegne hue, kaldet en **tekkel**, der forbindes med studenterbroderskaber. Ved festlige og højtidelige lejligheder har alle medlemmer også en paradeuniform, hvor broderskabets farver, sort og grøn, ses på et bredt skærf.

Bartko Reher Ordenen har forbindelse til militæret og mange medlemmer tjener, eller har tjent, som officerer i hæren, og et flertal er stadig del af reserven.

Ordenen har omkring 40 aktive medlemmer i Halberstadt og omegn ved scenariets start, hvor de næsten alle forlader byen og hovedkvarteret, for at kæmpe i Første Verdenskrig.



"Schmiss" er i foromtalen beskrevet som et psykologisk horror-scenarie men er også et scenarie, der stil- og stemningsmæssigt kan gå i forskellige retninger, afhængigt af spillerne. Det kan både blive et meget dramatisk fægtescenarie eller gå i en mere melankolsk retning, med fokus på knækkede unge mænd, broderskab og verdensflugt.

Mærk efter på din spillergruppe.

Karaktererne

De fire karakterer er alle drenge i alderen 15-16 år, novicer i Bartko Reher Ordenen og med tung ballast i rygsækken.

Heinrich Aurswald er den lokale slagters søn. Han er en følsom dreng, der gemmer sig bag en facade af at være en afstumpet bølle. Lever i frygt for sin far og for at fejle.

Mattias Ludewig er søn af en meget religiøs entreprenør og er opvokset væk fra byen. Han er diplomatisk og overfladisk og har en besættelse af sin tvillingsøster.

Eike Legenfeld er officersarving og lever i skyggen af sin berømte og berygtede far. Han er ambitiøs og dreven, men lider under mindreværd og fortrængt seksualitet.

Alex Wolfsbach er halvt jødisk og ser verden som en ridderfortælling, hvor han er hovedpersonen. Han er drømmende og naiv og har et usundt forhold til begge sine forældre.



Heinrich



Eike



Mattias



Alex



Zophiel

Zophiel er scenariets katalysator. Et magisk væsen, skabt og indespærret af Bartko Rehers øverste leder, **Pater Hirschfänger**, i kælderen under ordenens hovedkvarter.

I den form spilpersonerne møder hende, er hun en pige, måske 11-12 år, slank skikkelse, mørkt hår og et androgynt ansigt.

Det er ikke vigtigt, hvad Zophiel egentligt er. Hun er et amalgam af jødisk golem-legend, tyske heksekundskaber og alkymistisk magi. Det vigtigste er, at hun er formskifter og kan tilpasse sig de drømme og lyster, som hendes omverden har og projicerer på hende. Spilpersonerne kan, hvis de leder efter det, godt finde spor der peger i retning af hendes ophav (se Hirschfängers Gemakker, side 9), men det bliver aldrig endegyldigt afdækket præcis hvad hendes ophav er eller hvorfor Hirschfänger har skabt hende. **Det er ikke vigtigt.**

Når Zophiel gør sin entre i scenariet og bliver lukket ud af kælderen, på den ene eller anden måde, flytter hun ind i Villa Degen og kan ikke længere låses inde eller begrænses med magt. Hun vil ikke forlade villaen. Samtidig er det her, at Sløret sænker sig over Villa Degen, og ændrer på lys, stemning og tid (se side 17).

Gør dit bedste for, at hun virker både menneskelig og umenneskelig. Både virkelig og overnaturlig.

Hendes motiver er ikke onde som sådan - hun forstår bare ikke, eller interesserer sig ikke for, sine omgivelsers følelser, liv og bevæggrunde, og fordi hun samtidig fungerer som en art spejl for de fire spilpersonernes indre liv, kan hun meget nemt ende som en dekadent og destruktiv kraft.

I takt med at hun lever i villaen sammen med spilpersonerne, lærer hun mere og mere om dem, både det de viser udadtil og det, de gemmer indeni.

Hendes standardreplik, hvis nogen konfronterer hende med noget, hun har gjort eller sagt, kan næsten altid falde tilbage på ”jamen, jeg prøvede jo bare, at gøre dig glad”. Hvilket ofte er sandt, selvom resultaterne kan være noget andet.

Hvad kan hun?

Som magisk væsen kan Zophiel ændre sin krop. Både mindre ting (øjen- eller hårfarve), over skift i kropsbygning, til at påtage sig helt specifikke personers udseende. Det kan være Mattias' søster eller Alex's mor. Generelt gør hun det kun, når hun er på tomandshånd, men det er helt ok, hvis du løbende laver små 'fortællelser' eller ændringer, så hendes øjne en gang imellem beskrives som brune og senere som grønne, hendes højde skifter lidt, og hun både bliver beskrevet som lignende en 11-, 12- og 13-årig.



Hvis nogen forsøger at gøre noget voldsomt eller voldeligt ved hende, lukker hun ned. Hendes krop kollapser, bliver tung, som var den lavet af ler, og livet forsvinder fra hendes øjne. Hun bliver i denne form for stasis, indtil hendes omgivelser er faldet til ro. Så kommer hun til live igen og kan reagere enten såret, vred eller som om intet var hændt, alt efter hvad der gik forud. Hun kan altså ikke slås ihjel før i scenariets klimaks (side 34).

Derudover læser hun sine omgivers tanker og følelser. Deres undertrykte frygt og begær og ting, de måske ikke engang selv ved, at de kæmper med. På den måde kan du som spilleleder bruge Zophiel til at skabe drama og konflikt, både for og med de enkelte spilpersoner og karaktererne imellem.

Når spilpersonerne møder Zophiel første gang, har spillerne sikkert en masse spørgsmål til hende. Her er oplæg til svar, som du kan bruge.

Hvem er du?

”Jeg er Zophiel. Det er det navn, jeg har fået af Pateren.”

Hvem har låst dig inde?

”Pateren har holdt mig i kælderen, så længe jeg kan huske.”

Hvor kommer du fra?

”Herfra. Villaen er mit hjem. Jeg kan ikke huske, jeg har været væk fra den.”

Har du været ude?

”Ja, om natten har Pateren lukket mig ud og taget mig med i haven og rundt i Villaen.”

Hvorfor har du været låst inde?

”Det ved jeg ikke.”

Er du farlig?

”Det tror jeg ikke. Måske...”

Brug din spillelederskills til at tackle andre spørgsmål - ellers kan hun altid ryste dem af sig og være uvillig til at svare.



Hvordan skal hun spilles?

Spil hende som en alien. Lad hende være mystisk og *otherworldly*. Lad der være ting, hun nægter at fortælle om eller bare slår hen med et skuldertræk. Hun ved, hvordan alting fungerer i huset og verden, men må meget gerne virke som om, hun observerer det hele lidt ude fra. Lad hende gerne ind imellem nævne ting fra karakterernes baggrunde, som hun ikke burde kende til.

Men spil hende også menneskeligt. Spil på kontrasterne og lad hende også være barnlig, ked af det og sur som en 12-13-årig pige (sørg for, at hun ikke bliver irriterende). Gør det nemt, eller i hvert fald muligt, at fatte sympati for hende, også hvis karaktererne får en fornemmelse af, at hun er et væsen, der skabt/holdt fanget af Hirschfänger, at hun ingen baggrund eller familie har. Brug hende som en ensom og melankolsk skikkelse.

Variér hendes udtryk. Læs spillerne og brug hende forskelligt overfor de fire karakterer. Lad hende være medgørlig og lyttende overfor én karakter, søskendekærlig overfor en anden og diskret truende overfor en tredje. Det understøtter både stemningen i scenariet og er med til at skabe grobund for konflikt mellem karaktererne. Det er også fint at skifte mellem personligheder overfor en spilperson, så spillerne ikke føler, de ved, hvor de har hende.

Lad være med at gøre hende til en sexkilling. Brug hende gerne til at afspejle spilpersonernes forkvaklede følelser og seksualitet, men prøv at lade være med at gøre hende promiskuøs eller seksuelt udfordrende. Lad hende virke uforstående og uskyldig, når det kommer til nøgenhed, både hendes egen og karakterernes. Lad hende gribe de ting, som spillerne viser, og brug hendes ændringer til at lokke eller spille op til dem, men lad så vidt muligt spilpersonerne tage det første skridt, hvis der skal ske noget. Alt, der minder om sex, foregår off-screen.

Men det er ok, at hun er en femme fatale. Det må gerne blive mere og mere åbenlyst, at hun ikke er et velfungerende eller sundt bekendtskab, og at der følger konflikter og splid i hendes kølevand. Om de slås for hende, om hende eller på grund af hende, vil hun give dem ar.

I scenerne i Partie 2 er der oplæg til måder, Zophiel kan bruges i forskellige situationer og være med til at drive scenarie og spilpersoner frem.



Hirschfänger & Leine

I scenariet er der to navngivne medlemmer af Bartko Reher Ordenen, udover de fire spillere.

Pater Hirschfänger er den øverste leder af ordenen. Han er en mand i slutningen af 40'erne og billedet på de idealer, Bartko Reher prædiker. Han er ædel, stoisk, veluddannet og modig og har i alle spillernes interaktion med ham, før scenariet starter, været en streng men retfærdig faderskikkelse for de unge novicer.

Samtidig er det også ham, der har skabt Zophiel og holdt hende fanget i kælderen under Villa Degen. Hvordan og hvorfor forbliver uvist for spillerne, men karaktererne kan grave vage ledetråde frem fra hans private kvarterer i Villa Degen og tilskrive ham skumle motiver.

Kort efter scenariets start forlader Hirschfänger Halberstadt og Villa Degen og drager i krig sammen med de andre medlemmer af Bartko Reher. Han dukker først op igen til sidst i scenariet, hvor han vender tilbage fra fronten som en knækket mand, der mødes af en orden i ruiner.

**Pater Hirschfänger er nobel, streng og idealet.
Samtidig er han fraværende og fejlende.**

Doktor Leine er det eneste voksne ordensmedlem, der efterlades tilbage i Villa Degen sammen med karaktererne. Leine er en mand i slutningen af 50'erne og i dårlig fysisk stand, hvorfor han bliver tilbage. Han er halt på venstre ben efter en jagtulykke og har symptomer på syfilis i tredje stadie, hvilket påvirker ham både fysisk og mentalt, med begyndende demens, udslæt og knuder på kroppen og betændelse i pulsårerne.

Doktor Leine vil guide karaktererne i deres første duel(ler) og være der både som dommer, læge og som eneste voksne i huset.

Samtidig kan han bruges til at skabe konflikt og utryghed i villaen, hvis spillerne er forsigtige og tilbageholdne. Du kan bruge Leine som antagonist og kulturbæreren i huset, både ved at gøre ham streng og fokuseret på ære og skam, og ved at vise sider af ham, hvor han er ubehagelig, nærgående, fordrukken og grænseoverskridende.

**Doktor Leine er erfaren og kærlig.
Samtidig er han dekadent og i fuldt forfald.**



Villa Degen

Villa Degen er Bartko Reher Ordenens hovedkvarter og det sted, hvor størstedelen af scenariet udspiller sig.

Selve Villa Degen er et italienskinspireret palæ i tre etager, gule mursten og rødt tag, med to længer ud fra en hovedbygning i en U-form, den ene længe tjener som stald og lager. Bag huset breder en stor og vild have sig. Bagerst i haven, næsten ude af syne fra hovedbygningen, ligger en sø og en lille pavillon. Rundt om hele grunden er der en høj mur.

Både villaen og haven falder under Sløret, når Zophiel bliver lukket ud og derfra er der et særlig lys over grunden, og både indendørs og udendørs vil stedet virke større og udforsket. Selvom spilpersonerne har boet i Villa Degen i månedsvis, vil de kunne finde rum, de ikke har lagt mærke til før, gangene virker længere og rummene dybere, ligesom haven strækker sig længere, så man kan gå lange ture uden at krydse de samme stier.

Derfor er der heller ikke noget kort over Villa Degen og området omkring den. Lad det være en dynamisk lokation, hvor forandringer i bygninger og rum langsomt bliver en del af hverdagen.

Der er stadig en række rum og steder på grunden, der kan være rare at have som holdepunkter, særligt dem, der er koblet til spilpersonernes daglige gøremål.

Fægtesalen

Et aflangt rum i stueetagen. Der er udsigt til haven via et stort vinduesparti, der også strækker sig op i en del af loftet, hvilket giver rummet masser af lys.

Centralt i rummet er fire afmærkede fægteområder med hvidmalede streger på det mørke trægulv. Rummet er stort nok til også at blive brugt til andre fysiske udfoldelser, som gymnastik, brydning eller anden form for træning. Det runger let, når man taler herinde.

Bagest i rummet hænger en række våbenskabe, hvori der findes sabler. Skabene er aflåst og ved scenariets start bliver nøglen overdraget til Heinrich. Man finder også kister med broderskabets paradeuniformer her.

Køkkenet

Et moderne køkken med to store støbejernskomfurer og masser af kobbergryder. En dør fører ud til bagsiden af huset, bag stalden, og her leveres der varer til Villa Degen fra byen. Fra køkkenet er der adgang til et velpolstret spisekammer.

Der er ingen tjenestefolk i Bartko Reher, og alle huslige pligter varetages af brødrene, så det vil ikke være uvant for spilpersonerne at være i køkkenet og stå for at lave mad.

Det er i køkkenet man finder Villa Degens eneste hund, **Jäeger**, en aldrende og godmodig hønsehund, der gerne modtager klap eller godbidder.



Der er ikke lås på nogen døre i Villa Degen, udover døren i kælderen.

Stalden

En stor aflang bygning, der ligger ved siden af selve villaen. Den er i to etager og en stige leder op til et åbent høløft under taget. Det er her, der opbevares udstyr til haven og vedligehold af grund og bygninger. Der står også en dårligt vedligeholdt drosche.

Der er plads til 30 heste i stalden, men når resten af ordensbrødrene drager afsted, bliver der kun efterladt to heste tilbage i stalden. Den store bygning ligger generelt meget øde hen.

Novicecellerne

Alle ordensbrødre i Bartko Reher har deres eget værelse, også de brødre, der har liv og familier ude i byen. Det skal give alle mulighed for fred og fordybelse. Cellerne er spartanske rum med en seng, en læsepult, en stol og en kiste til tøj og personlige genstande.

I modsætning til størstedelen af huset, der har elektrisk lys, er cellerne kun oplyst med en enkelt petroleumslampe. Cellerne ligger placeret på en lang gang på Villa Degens førstesal.

Både Doktor Leine og Pater Hirschfänger har celler på gangen.

Kælderen

Der er nedgang til kælderen fra en diskret trappe gemt bag et gardin i den store entre og fra en sliske på huset ene side.

Kælderen er omfangsrig og strækker sig under meget af villaen og er mulig at fare kortvarigt vild i. Den bruges til opbevaring, men huser hovedsageligt ordenens omfattende vinkælder, der strækker sig gennem en lang række rum og gange, og tæller tusindvis af flasker. Bagerst i denne, næsten gemt bag en bred fremskudt vinreol, finder man en låst dør. Nøglen hænger på en krog ved siden af. Der er her, at Pater Hirschfänger holder Zophiel låst inde.

Hirschfängers Gemakker

På Villa Degens øverste og mindste etage finder man en række arbejdsværelser og studerekamre, hvor ordenens ældre medlemmer læser og forsker.

Størst er Pater Hirschfängers gemakker, der strækker sig over 3-4 rum, tællende et soveværelse, et kontor, et møderum og et rygeværelse, hvor der gennem en fransk dør er adgang til et mindre bibliotek.

Der er ikke låst til gemakkerne, men alligevel er det ikke sikkert, at spillpersonerne nogensinde tidligere har povet sig derind.



Haven

Bagved Villa Degen strækker en dyb og vild have sig. I området nærmest huset er der en række bede, hvor der dyrkes grøntsager og krydderurter, men hurtigt går græsplænen over i tættere bevoksning, og man er hurtigt ude af syne fra hovedbygningerne.

Som man bevæger sig ned igennem haven kommer man forbi steder med vilde og eksotiske blomster, tætte brombærkrat og en lille lysning, hvor der står fire bistader.

Nede bagerst i haven ligger en lille, men dyb, sø og ved siden af den står en mindre pavillon i sten.

Derudover er der også i villaen en spisesal, flere baderum, et kapel, møde- og undervisningslokaler og hvad, du ellers tænker, der kan være brug for.

Halberstadt

Udenfor Villa Degen ligger Halberstadt, en lille by i Sydøsttyskland. Et par tusind indbyggere, der hovedsageligt lever af håndværk, landbrug og minedrift, bor i og omkring byen. Nærmeste større by er Regensburg 30 kilometer væk, og der er cirka den samme distance til grænsen indtil Østrig-Ungarn. Der er ingen togforbindelse til og fra Halberstadt og ingen biler.

Husene i Halberstadt er små og grå, gaderne brostensbelagte, og der bliver jævnligt trukket kvæg fra de omkringliggende gårde gennem gaderne. Derfor skiller Villa Degen sig også ud i Halberstadt, og der er generelt respekt og ærefrygt omkring Bartko Reher Ordenen og dens medlemmer, der normalt holder sig meget for sig selv og ude af det daglige bybillede i Halberstadt.

Det ene tidspunkt, hvor Bartko Reher markerer sig i Halberstadt, er til den årlige høstfest, der afholdes på en plads uden for byen.

Se mere om høstfesten på side 32.



Duellerne

Centralt i scenariet står fægtning. I Bartko Reher Ordenen, som i hele den tyske studenterfægtetrade, er dueller den fineste måde at vise mandighed, mod og ære på. Det handler ikke om at vinde, men om at være standhaftig, når slagene regner ned over dig og at kunne tage slagene som en mand, uden at blinke.

Duellerne skal være få og potente og er i "Schmiss", som i virkeligheden, stærkt ritualiserede og med faste handlinger og mønstre, hver gang der skal kæmpes. I takt med at forfaldet breder sig og scenariet skrider fremad, må formalia gerne begynde at skride.

Fordi duellerne i mensurfægtning ikke har som mål at skade modstanderen alvorligt, er deltagerne, når der fægtes, iklædt et harnisk, der dækker overkroppen, en halskrave i læder, briller og næsebeskytter i metal og en solid handske på den hånd, der holder sablen. Dette udstyr integreres i scenariet som del af det ritual og den mekanik, der findes omkring udkæmpningen af duellerne.

Duellerne i fiktionen

Karaktererne kan i scenariet udfordre hinanden til dueller i løbet af scenariet. Det kan være over en konflikt, stor eller lille, som måde at hævde sig på, eller nedgøre en anden som følge af kedsomhed eller frustration, eller på ordre fra ældre ordensbrødre.

Det er muligt at sige nej, hvis man udfordres til en duel, men det er forbundet med stort tab af ansigt og skam.

Dueller udkæmpes altid ved morgengry eller solnedgang.

Hver af de involverede parter vælger en sekundant, den udfordrede karakter vælger først. Da der i "Schmiss" kun er fire karakterer, vil alle spillere i langt de fleste tilfælde være involveret, to som duellanter og de andre to som sekundanter.

Før duellen henter sekundanterne to sabler. De befinder sig i våbenskabet i fægtesalen i Villa Degen.

Herefter hjælper sekundanterne de to duellanter i fægteudstyret; harnisk til kroppen, halskrave, briller, næsebeskytter og handsker.

Herefter får duellanterne deres sabler, og en dommer beder kombattanterne om at gøre sig klar. I det at der i det fleste tilfælde ikke er en femte person til at være dommer, må en af sekundanterne påtage sig den opgave og kalder de tre trin, der leder frem til duellen.

"Op!" (duellanterne hæver deres sabler)

"Mensur!" (duellanterne krydser deres klinger)

"Los!" (duellen startet)



Hvor mange dueller?

Alt efter, hvordan scenariet forløber, er det et bud, at der vil være 1-2 dueller i Partie 1, 4-5 dueller i Partie 2 og noget fægtehåndgemæng i Partie 3, men nok ingen ægte dueller.

Sørg for, at duellerne ikke bliver så mange, at de mister deres intensitet og værdi i fortællingen.

Herefter udkæmpes duellen. Det er med højt hævede sabler, der fægtes generelt over skulderhøjde, med slag, der regner ned over modstanderens hoved og overkrop og deraf følgende pareringer.

Duellen stoppes, når der trækkes blod fra en af duellanterne. Dommeren, eller en tilstedeværende læge, tjekker såret. Er det over tre centimeter og bløder det stadig efter tre aftørringer med et lommetørklæde, erklæres duellen ovre.

Igen, det vigtige i duellen er i mindre grad, hvem der vinder, men at deltagerne ikke trækker sig, blinker eller viger. Hvis man kan tage sine sår uden at det mærkes på én, er du lige så meget sejrherre som din modstander og værdig til respekt fra dine brødre og ligemænd.

Duellerne spilmekanisk

I scenariet følger mekanikken duellens forløb i fiktionen med en række nedslagspunkter.

Det første vigtige punkt er sekundanternes opgave med at påføre udstyr.

I rituel rækkefølge skal duellanterne klædes på til duellen, og det sker ved, at **dommeren** gennemgår listen over udstyr og *sekundanterne svarer*:

- Harnisk** ("jeg hjælper ham i hans harnisk")
- Halskrave** ("jeg påfører ham hans halskrave")
- Næsebeskytter** ("jeg strammer hans næsebeskytter")
- Briller** ("jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt")
- Handsker** ("jeg rækker ham hans handsker")

For at gøre det enkelt, er alle sår i scenariets dueller, nok til at det afslutter duellen. Hvis I får en situation, hvor en duel over flere træfninger giver perfekt mening, må du som spilleder styre og tilpasse mekanikken.



I scenariets to første dueller, (Duellum Interruptus side 21 og Det Første Slag, side 24) kalder Doktor Leine rækkefølgen, og spillerne, hvis karakterer er sekundanter, skal blot følge trop og svare. I efterfølgende dueller er det deres eget ansvar at gennemføre påførslen af udstyr efter den foregivne remse.

Duel-remsen findes på bagsiden af spillenes navneskilte.

Et vigtigt element her er, at en sekundant **ikke behøver udføre sin opgave til fulde**. Det kan være bevidst eller ubevidst, at en næsebeskytter ikke bliver påsat korrekt eller at en duel starter, uden at en deltager har deres handske på. Resultatet er, at skader i tilfælde af nederlag bliver mere voldsomme og blodige. Det er ikke muligt for den duellerende at rette på mangelfuldt udstyr, men det må gerne inddrages i spillet efterfølgende.

Eksempel: *Eike er i en duel med Heinrich. Hans sekundant, Alex, "glemmer" at kalde kraven i remsen før duellen, så da Eike taber duellen, får han et voldsomt blødende sår på halsen.*

Selve duellen afvikles nu ved, at de to duellerende spillere enten sidder overfor hinanden eller rejser sig op overfor hinanden.

Først findes resultatet af duellen. Udfordreren kalder plat eller krone, og dommeren eller en sekundant flipper en mønt. **Vinderen af dette kast vælger, hvem der trækker sig sejrrikt ud af duellen. Det er muligt at vinde møntkastet og vælge, at man selv er den tabende part og skaffer sig et fedt eller skamfuldt ar.**

Dommeren kalder nu, jævnfør fiktionen, "Op" og spillerne hæver deres højre arm, så hånden er i højde med deres eget ansigt.

Dommeren kalder så "Mensur", og spillerne sænker deres hænder, så de to duellerende spillere har deres højre hånd, håndflade mod håndflade.

Spillerne har nu et vindue, hvor de kan tale til hinanden, respektfuldt eller truende, eller de kan bruge det til at dele deres tanker og følelser.

Dommeren kalder herefter "Los", og når spillerne er klar, afgøres duellen ved, at den vindende spiller slår sin håndflade mod den anden spillers håndflade. Det behøver ikke ske prompte - spændingen må gerne trækkes.

Den tabende part vælger, om de vil vige eller blinke - altså om de kommer ærefulde ud af duellen. Spilleren kan enten holde sit ansigt rettet fremad mod den anden spiller for at symbolisere, at han tager slaget uden at vige, eller dreje hovedet til side, og hermed vise, at man trækker sig. Hvis der er uklarhed, så spørg spilleren, om karakteren trak sig eller ej.

Spørg den tabende side, hvordan de er blevet ramt, lad dem beskrive deres sår.

Duellen er nu overstået. Dommeren eller sekundanterne kan nu rykke ind og tjekke duellanterne, undersøge skaden og lappe den sammen. Husk at mangelfuldt påført udstyr kan gøre, at skader bliver voldsommere og mere grusomme.



På Fastaval får du en **Schmiss-duelmønt** til brug i duellen. Ellers kan en helt almindelig mønt selvfølgelig bruges.

Sørg for at tale om slaget, når du gennemgår mekanikken, inden scenariet starter. Afstem, hvor hårdt/blidt I slår. Det fungerer fint, hvis der kommer en god lyd, men alle skal være trygge ved det, og det er helt fint kun at markere slaget.

Eksempel: Eike og Alex skal duellere. I fiktionen er det ved solnedgang, på den dugvåde græsplæne bag Villa Degen. Heinrich har hentet udstyret og er sekundant for Eike. Mattias er sekundant for Alex. Duellen foregår efter Doktor Leine er død, så Eike kalder rækkefølgen (Harnisk - Halskrave - Næsebeskytter - Brillen - Handsker), og Mattias og Heinrich svarer. Mattias flipper nu duelmønten og Alex, der var den udfordrede part, kalder "plat". Det bliver "krone", så Eike må vælge udfaldet. Han vælger, at han selv taber duellen. Heinrich kalder så "Op", efterfulgt af "Mensur" og til sidst "Los", hvor Eike og Alex' spillere følger kaldenes positioner. Efter "los" slår Alex spiller sin håndflade mod Eikes spillers håndflade, som reagerer ved at dreje hovedet. Han har trukket sig. Spillederen spørger ind til hans sår, og scenariet fortsætter i fiktionen.

Husk, at **duellernes format gerne må degenerere og forfalde i takt med, at scenariet skrider frem.** Så hvis der opstår konflikt mellem to karakterer et stykke inde i scenariet, er det ok, hvis de griber til sabler uden at gennemgå hele litaniet forud, bryder ind i andre dueller eller overfalder hinanden, uden erklæret formalia er opfyldt. Lad spillerne tage det, de husker/ønsker at have med, og støt op om, at duellerne, og ikke mindst deres udfald, altid er interessante og meningsfulde for scenariet - i fiktionen må de gerne være meningsløse og tilfældige.

"Din Dumme Dreng"

Behovet for dueller kan opstå på mange måder i "Schmiss". De kan blive planlagt nøje og være en del af hverdagen, som de første to dueller i scenariet, eller opstå som følge af uenighed, krænket ære eller over meningsløse småting. Der skal være plads til, at spilpersonerne skændes og er i konflikt med hinanden, uden at det automatisk bliver til en udført duel. Igen, duellerne skal være interessante og dramatiske i historien.

Måden spillerne kan gennemtrænge en duel på, som den anden ikke kan sige nej til på nogen måde, er ved at kalde en anden karakter "Din Dumme Dreng". Enten stående for sig selv eller som afsluttende bemærkning på en samtale.

Så hvis man bruger "Din Dumme Dreng", kommer der en duel.

Find en oversigt over duel-formatet, både i fiktionen og mekanisk, og hvordan de følges ad, på side 36.

han forstod nende slet ikke. „Hvordan dog det?“
 han. Hun lo. „Aa, din dumme Dreng! — Forøvrigt har
 ke Ret med dit „Hvorfor dog det?“ Thi egentlig behøve
 kke at være nogen Hindring, vel? Det er jo blot
 rdom, som er indpodet os med Modermælken! H

Resultatet af duellerne

Duellerne vil resultere i, at en af deltagerne får et ar. Det kan være en fysisk hædersbevisning, hvis man har taget sit sår med ophøjet pande, eller en uudslettelig skamplet, hvis man veg under kampen. Den eneste måde at genoprette sin ære på er, naturligvis, en ny duel.

Du kan som spilleleder bruge disse ar, eller mangel på samme, til at skabe både stemning og drama i scenariet. Fremhæv karakterers markante ar, beskriv dem som enten smukke og tydelige eller grimme og misdannende, alt efter situationen.

En god regel hedder, at hver gang karaktererne er samlet og sidder ned til et måltid, så falder snakken på ar og ære. Du kan også spørge ind til, hvordan spillersonerne behandler deres ar, hvilke ar der står ud eller hvordan de heler. Læg op til, at de snakker om ære - deres egen, ordenens og den ære, som de brødre, der nu er i krig, høster. Hvis nogen, der har trukket sig i en duel for nyligt, taler for højt, bør du som spilleleder nævne det, hvis ikke de andre spillere gør det selv.

Du kan også nævne, at de fra ældre ordensbrødre har hørt, at hvis nogen trækker sig tre gange i dueller, bliver de smidt ud af ordenen. Det kan bruges som oplæg til yderligere drama, som scenariet skrider frem, og duellerne bliver mere talrige, og det behøver ikke fortælles forud. Det kan også være noget Zophiel bringer i spil.



Det er muligt at skabe mere tydelige ar, hvis man piller i dem, når de heler, eller ligefrem at inficere dem med skidt eller andet, for at fremhæve dem i ansigtet. *No pressure.*



Id-handlinger

Fra Partie 2 har spillerne mulighed for at lave små natlige intermezzoer gennem Id-handlinger. Der er tale om korte (fortælle)sekvenser placeret mellem scenerne, som sætter rollernes underbevidste ønsker, vrede, tanker og lyster i spil og skaber eskalerende drama og trykkoger.

Id-handlinger beskrives ud fra et førsteperson-vue, så de ses gennem øjnene på den, der udfører handlingen, og fortælles i jeg-form. Det må ikke være tydeligt, hvilken karakter det er, der udfører handlingen.

Det skal være en handling, der foregår i Villa Degen om natten, som man kan udføre på vegne af sin egen eller andre karakterer - uden at det skal defineres, hvem det er, der står bag. Du overtager altså ikke en specifik karakter, men får lov til at udføre en handling, der ikke (nødvendigvis) er noget, din egen karakter gør.

Tænk på formatet som scenerne i klassiske gyserfilm, hvor kameraet er morderens øjne, når denne bevæger sig efter sit offer i et mørkt hus.

Helt praktisk fungerer Id-handlingerne ved at spilleren efter en endt scene tager Id-markøren og nu har fortællerretten.

Eksempel: *Eikes spiller tager efter en duelscene Id-markøren og begynder: "Det er nat i Villa Degen, månen falder ind gennem mit vindue. Jeg kan ikke sove. Jeg lader min fødder glide ud under tæppet og ned på gulvet. Langsomt rejser jeg mig fra min seng, og forsigtigt åbner jeg døren ud til gangen. Jeg går forbi de andre døre ind til de andre novicers celler. Lytter til deres snorken og klyngen i søvne. Jeg går forsigtigt ned i fægtesalen. Fra en af kaminerne har jeg taget et stykke forkullet træ, som jeg bruger til at skrive "ZOPHIEL DØ!" på væggen, med store klodsede bogstaver. Da jeg er færdig, står jeg lidt og beskuer mit værk. Jeg er tilfreds. Inden jeg sniger mig tilbage i min seng, vasker jeg mine hænder grundigt, så der intet tegn på sort eller kul er at se. Da jeg kommer tilbage i min seng, ligger jeg hovedet på puden og falder i søvn med et lille smil spillende på min læber."*

Id-scener er anonyme, men **må godt inddrage én spilperson.** Det kan være spillerens egen karakter eller en af de andre. Således kan en Id-handling godt bruges til at snige sig ind og kigge på en sovende karakter eller udføre noget på et værelse, hvor der ligger en anden karakter.



På Fastaval får du en **Id-Markør.**

Ellers kan nærmest enhver mindre genstand bruges.



Hvis Id-handlingen har en markant og tydelig effekt i huset, som i eksemplet ovenfor, bør den næste scene tage sit udgangspunkt her. Hvis det er en mere diskret eller subtil Id-handling, kører scenariet videre. Det er ok, hvis en spiller efterfølgende griber noget, der er sket i en Id-handling og bringer det i spil eller tager ejerskab over den. Det kan også inddrages i en senere Id-handling, hvor der bygges videre eller bruges et element fra en tidligere handling, for eksempel hvis der i en Id-handling er stjålet noget, kan det bruges efterfølgende.

Eksempel: Eikes spiller har kørt en Id-handling, hvor nogen har brudt ind i den afdøde Doktor Leines celle og har taget en flaske laudanum. Senere i scenariet siger Alex, at han stikker hånden dybt i sin bukselomme og fumler med den lille grønne flaske fra Doktor Leines lægetaske.

For at give en præsentation af Id-handlingerne i spillet, laver du som spilleleder selv den første Id-handling, når Doktor Leine dør. Se side 25.

Id-handlingerne giver små rystelser i Sløret. Se nedenfor.

Lad spillerne bruge Id-handlingerne så meget, de har lyst til. Det er ikke nogen katastrofe, hvis de ikke bliver brugt mange gange i scenariet, men de er **et godt redskab for spillerne til at eskalere drama og projicere egne og andres følelser, lyster, frustrationer og frygt ud i det åbne**. Som inspiration er der på side 37 en række oplæg til Id-handlinger, som spillerne kan bruge eller lade sig inspirere af. Giv det til spillerne, når I går ind i Partie 2.

Sløret

Når væsnet fra kælderens bliver lukket ud, sænker der sig et overnaturligt slør over Villa Degen.

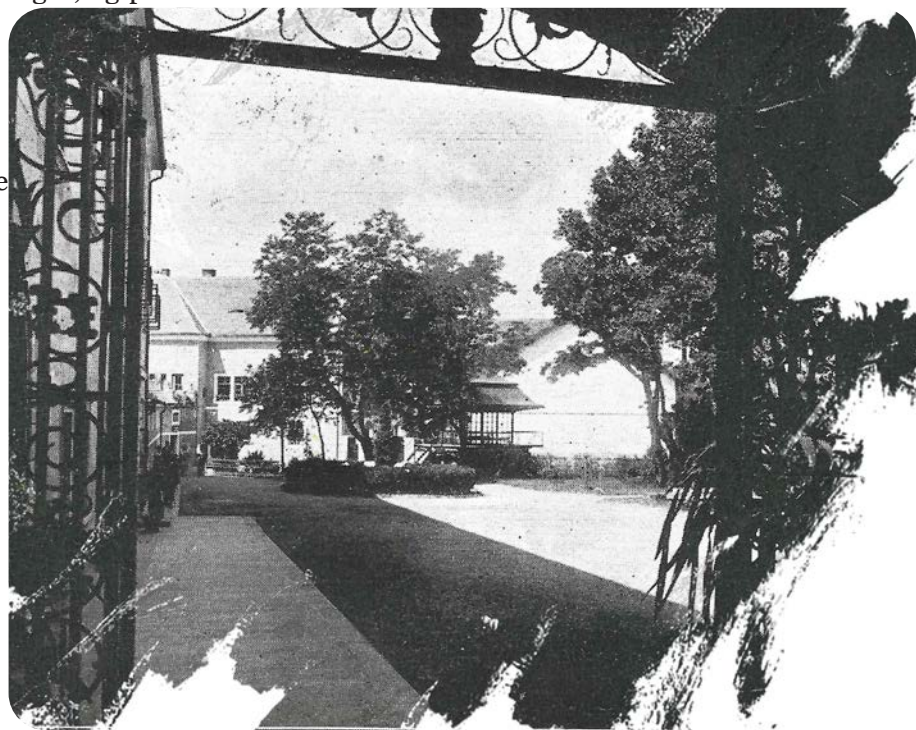
Først og fremmest betyder Sløret, at tiden begynder at gå anderledes for de fire unge mænd indenfor murerne end for verden udenfor.

Udgangspunktet er, at spillerne i løbet af scenariet får fornemmelsen af, at der måske er gået et halvt til et helt år i scenariet, hvor der reelt nærmere er gået fire år. En enkel måde at tænke på tidens gang i scenariet er, at hver gang du siger "der går et par dage", går der et par uger ude i verden, og når du siger "der går et par uger", så er det reelt et par måneder, der går, og på samme måde bliver "en måned" til et år.

Bagerst i scenariet (side 35) kan du på oversigtsarket finde et felt, der kan hjælpe dig med at holde styr på tiden ved at krydse af, når du nævner, at tiden går. Lad dog ikke dit spillederjob tynde ned af bogholderi, hvis ikke du synes, det er relevant. Du skal ikke pace scenariet med det mål, at tidsregnskabet passer til sidst.



Hvis man er til Freud er Id'et der hvor man finder "den mørke, utilgængelige del af vores personlighed" og alt der er koblet til seksualdrift og aggression.



At Sløret fucker med tiden, må gerne vises diskret. Det er helt ok, hvis årstiderne flyder lidt sammen, og det er helt fint, hvis I går fra en scene, hvor der ligger sne til en, der foregår en solbeskinnet forårsdag, uden at du som spilleleder gør det klart eller går i detaljer om, at der er gået den tid, man kunne forvente. Slå det hen, hvis spillerne kommenterer på det.

Udover at rode med tiden, kaster Sløret et blødt lys over alting, der foregår i Villa Degen. En art filter, der gør, at livet i Villaen virker mere rart og lyst end verden udenfor. Sløret må gerne give spillet i villaen et lidt drømmende skær.

Duften indenfor i Villa Degen er behagelige, om det så er dyr tobak og gammelt læder i biblioteket eller den nylavede mad fra køkkenet. Lyset er aldrig skarpt eller ubehageligt, og udenfor er det en mild regn, man mødes af eller en skarpt bidende kulde, når der er sne. Spil gerne på sanseindtrykkene.

Således kan det også give en skarp kontrast, skulle spillpersonerne på et tidspunkt bevæge sig udenfor Villa Degen. Halberstadt, byen udenfor, virker ekstra grå, grim og fjendtlig, og samtidig ser verden udenfor spillpersonerne, som de reelt ser ud, og ikke som de ser sig selv. Brug det til at gøre livet indenfor villaens mure som det rare og logiske valg for karaktererne.

Sidst, men ikke mindst, fungerer Sløret også som en dæmper på resultaterne af spillernes handlinger, ikke mindst dueller og Id-handlinger. For når karaktererne udfører voldsomme handlinger, vil det påvirke villaen og dens omgivelser, men fordi Sløret er der, vil omfanget virke mindre.

For eksempel, en Id-handling kan resultere i, at der smadres en masse vinduer i villaen, eller at en del af villaen brænder ned. Det vil karaktererne, på grund af sløret, ikke opdage det fulde resultat af. De oplever måske en smadret rude eller et par smadrede vinflasker, hvor omfanget i virkeligheden, udenfor Sløret, er langt voldsommere.

Det er først, når sløret løftes i Partie 3, at det reelle omfang af deres handlinger åbenbares for spillpersonerne. Så hvis du kan, så foregrib ødelæggelserne i finalen undervejs.



Scenariet

”Schmiss” er delt ind i tre runder, Partie 1-3. Introduktionen til scenariet og Partie 1 bør tage omkring halvanden time at spille, Partie 2 varer halvanden til to timer, og Partie 3 bør højst tage en halv time.

Alle tre Partier starter med en eller flere faste scener, men kan herefter udvikle sig i forskellige retninger, alt efter hvordan spillerne griber scenariet an.

Der er et scenekatalog til hver Partie, men det er også helt ok, at du som spilleleder griber spillernes input og sætter alternative scener. De kan tage udgangspunkt i resultaterne af Id-handlinger eller nedslag i hverdagen i Villa Degen.

De faste scener i hvert Partie er markeret med en *.

Introduktion til scenariet

Når du er samlet med spillerne og klar, så præsenter scenariet.

Start med en kort forventningsafstemning. Hvorfor har spillerne meldt sig til, og hvad regner de med at få af oplevelser med scenariet?

Introducer herefter scenariet.

Setting: Vi befinder os i Sydøsttyskland, i byen Halberstadt, i 1914.

Rollerne: Er fire drenge, i alderen 15-16, der er novicer i et broderskab.

Tematisk handler scenariet om: Ære, dueller og undertrykte følelser. Brug lidt tid og energi på at tale om ære i scenariets kontekst, og sørg for, at alle ved, at dueller i studenterfægtning ikke handler om at vinde, men om at kæmpe og ikke trække sig. Ar er hædersbevisninger, hvis de er skaffet på mandig og modig vis. Snak om, at det ikke er et miljø med plads til svaghed eller følelser.

Forklar duelmeknikken - udfør en hurtig gennemgang sammen med en spiller.

Fortæl om ”Din Dumme Dreng”-meknikken.

Forklar, at duellerne gerne må forfalde i løbet af scenariet.

Præsenter ID-handlingerne - vent med eksempel til slutningen af Partie 1.

Gentag, hvorfor ære er vigtigt, og hvordan den italesættes i scenariet. Ære er noget, man snakker om og viser frem gennem ar eller handling. Skam og vanære er noget, man håner, ser ned på og udskammer folk for.



Et par råd, du gerne må introducere for spillerne, der kan være med til at give en god oplevelse med scenariet:

- Slå på tromme for, at **det er ok at spille for, at ens karakter "taber"**. Duelformatet giver mulighed for at vælge nederlag og vanære. Overvej, hvad der er mest interessant for både den enkelte karakters fortælling og hele gruppens.

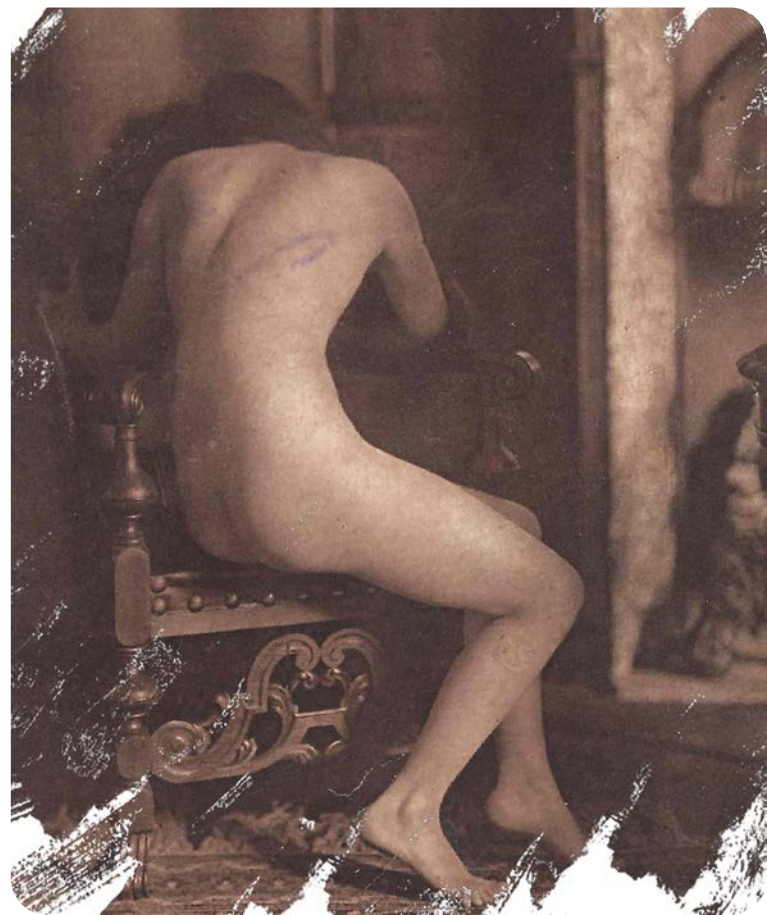
- Bed spillerne om at spille deres karakterer, **som var de helten i deres egen fortælling**. Alle karakterer har en dystre og dysfunktionel side, men scenariet bliver klart mest interessant, hvis man ikke spiller sin karakter som ond eller negativ, men tager en tilgang, hvor man retfærdiggør sine handlinger som gode og korrekte og udført med de bedste intentioner - også selvom de er ubehagelige.

- **Det er ok med indre spil**. Fortæl, at alle karaktererne har bagage, hemmeligheder og masser af ting at kæmpe med. Det behøver ikke alt sammen blive bragt ud i åbent spil. Det er helt ok at have hemmeligheder og problemer, der fylder i spillerens tanker og overvejelser omkring karakteren og sender karakteren i en retning, uden at det **skal** bringes til torvs for alle. Det må gerne ske, men det har lige så stor betydning og vægt, hvis det holdes personligt.

Del herefter karakterark ud.

I forhold til rollefordeling så brug din spilledeformelse. Heinrich er umiddelbart den mest enkle karakter, men har brug for en aktiv spiller, der gerne vil gå forrest. Eike er også bedst tjent med en aktiv spiller, som kan give de andre både med- og modspil. Alex er den mindst konfrontatoriske karakter og potentielt ok til en yngre spiller eller en spiller, der godt kan lide en grad af introvert spil. Mattias er den mest fleksible karakter og kan både spilles i en kølig og intrigant retning eller mere følelsesladet og afvigende. Alle karaktererne er på den ene eller anden måde *messed up*.

I "Schmiss" kan scenariet komme forbi alvorlige og ubehagelige temaer som homofobi, antisemitisme, sexisme, incest, vold og pædofili. Det er i meget begrænset grad noget, der kommer direkte i spil, men i langt højere grad noget, der ligger under overfladen og mere truer og skræmmer. Temaerne bryder altså sjældent reelt igennem til spillet. Det kan stadig være en god ide at snakke med dine spillere inden I starter. Særligt hvis du har yngre spillere, eller på Fastaval får spillere, der kommer fra reservekøen og ikke nødvendigvis har læst foromtalen, er det godt at klæde dem på, så ingen bliver ubehageligt overrasket undervejs i scenariet. Du behøver ikke ridse alle potentielle temaer op, men hør dem, om de har emner, de har stærke følelser omkring og ikke har lyst til at have med i deres spil og om det såfremt giver mening at deltage.



Partie 1

*Duellum Interruptus

Det er en sensommer morgen i haven bag ved Villa Degen. Fire unge mænd og en ældre herre står i det tidlige morgenlys. Der ligger en svag dis over græsset.

Heinrich og Eike er udvalgt til at duellere mod hinanden. Det er deres første gang. Mattias er sekundant for Heinrich, Alex for Eike. Udover karaktererne er Doktor Leine tilstede.

Kør et duellforløb som beskrevet på side 11, og lad spillerne fornemme formatet og oplevelsen, imens du kalder de enkelte punkter som Doktor Leine i dommerpositionen.

Lad duellen kører hele vejen op til, at de to duellanter hæver deres sabler og er helt klar (*Mensur!*). Da lyder der en masse råb fra pladsen foran Villa Degen. Der sker tydeligvis noget, og Doktor Leine beordrer de to duellanter til at sænke deres våben og afbryde duellen.

*Afgang mod krig

På pladsen foran Villa Degen er der voldsom aktivitet. Ordensmedlemmer er i gang med at trække heste ud fra stalden, imens andre fylder kasser på en vogn. Ud fra villaen kommer Pater Hirschfänger og et par ældre brødre, alle i fuld uniform. Bartko Reher gør sig klar til krig.

Lad spillerne få et øjeblik, inden Pater Hirschfänger får øje på karaktererne. Han får dem samlet på trappen foran villaen og fortæller dem følgende:

- Kejserriget er i krig. **Wilhelm II** har erklæret Rusland krig, og der er nu konflikt på to fronter.

- Bartko Reher drager afsted som del af det Bayersk kavaleriregiment og skal først mod Belgien og sidenhen Frankrig.

- Karaktererne er, desværre, for unge til at drage med (minimumsalderen for værnepligtige er 17 år) og skal blive tilbage i Halberstadt og passe på Bartko Rehers bygninger og ære.

- Han slår fast, hvor stort et ansvar, det er, inden han tager dem med rundt i Villa Degen og giver dem særlige forpligtelser.



- Først forbi fægtesalen, hvor **Heinrich** overlades ansvaret for, at der holdes et strengt fysisk regime med træning og øvelser, imens resten af ordenen er væk. Han får også nøglen til våbenskabene, hvor sablerne opbevares.
- Herefter føres de ovenpå, hvor Hirschfänger leder dem ind i biblioteket. Han beder **Eike** sørge for, at de tilbageblivende brødre læser og gør sig klogere, imens han er væk, og at der passes godt på bøgerne i biblioteket.
- Herefter tager han dem med udenfor i stalden, hvor **Alex** instrueres i at passe stalden, selvom de fleste af hestene bliver taget med i krig. Haven er også Alex' ansvar.
- Han slutter med at føre dem indenfor igen, hen til døren ned til kælderens og ned af den smalle trappe. Her instrueres **Mattias** i at passe godt på Bartko Rehers værdifulde og omfattende vinkælder. Han holder en pause, inden han beder de andre tre vente ved trappen, imens han fører Mattias længere ind i kælderen. De kommer frem til en lukket dør. Hirschfänger griber fat i Mattias skuldre og fortæller ham, at døren ikke må åbnes. **Det er meget vigtigt.** Mere vil han ikke sige, men han virker meget alvorlig.

Tilbage udenfor er de andre ordensbrødre nu ved at være klar til afgang. De er alle uniformerede og til hest. Inden han selv stiger op, samler Hirschfänger de fire drenge på trappen og giver dem sidste instrukser om:

- Hvor vigtigt det er at opføre sig nobelt og ærefuldt.
- At Bartko Reher Broderskabet nu er **deres ansvar.**
- At **ingenting kommer over broderskabet. Ikke familie, ikke venner, ikke nationen.**
- At han forventer, at de gør deres ypperste for at leve op til ordenens idealer.
- At de skal høre efter og respektere Doktor Leine, der også bliver tilbage, og tage ved lære af den erfarne ordensbroder.

Så svinger han sig til hest og rider sammen med de andre ordensbrødre ud af porten, imens dybe mandige stemmer afsynger "Die Fahne Hoch".

Hverdag

Karaktererne er nu alene tilbage i Villa Degen sammen med Doktor Leine. Det første, Leine gør, er at bede Heinrich om at hente ham en flaske Riesling fra kælderens og bringe den til ham i biblioteket.

Giv spillerne ro til lige at finde deres fødder i situationen, og spring eventuelt en dag eller to frem.

Det er både muligt, at spillerne vil bruge deres karakterers nyvundne frihed til at slappe af og sænke paraderne, eller de kan forsøge at opretholde en hverdag, der er så tæt på den, de havde før krigen. Hvis der ikke er enighed om denne nye hverdag, er det et glimrende grundlag for konflikt. Husk, de har alle fået et ansvarsområde; Heinrich og Eikes områder, fysisk- og bogligt arbejde, der kræver, at de andre deltager og yder deres.



Du kan i denne nye hverdag bruge Doktor Leine til at understøtte den hårde tone, æresbegreberne og et strengt hierarki i Bartko Reher. Lad ham vise kulturen i broderskabet.

For selvom han er gammel og kan virke affældig, griber han også med det samme sin rolle som den øverste i Villa Degen. Lad ham vælge en tydelig favorit og en tydelig prygelknabe blandt karaktererne, når det kommer til daglige pligter. Lad ham være volatil; venlig og indsmigrende det ene øjeblik og slående ud med sin stok, aggressivt krævende respekt og ærbødighed det næste. Spil på hans lidt for nærgående handlinger, når karaktererne er svedige efter fægtekampe eller på vej i bad, og lad ham reagere vredt på afvisninger eller antydninger af, at hans handlinger er upassende.

Eskaler det yderligere, når der har været en duel, særligt hvis en eller flere karakterer har trukket sig. Så er der ingen ende på den hån, Doktoren vil lade flyde i retning af den kujonagtige dreng, og han vil i høj grad forsøge at få de andre karakterer med på hånen. Doktor Leine har også en voldsom fascination af friske ar.

Den stemning, du sætter omkring livet i huset her, ligger grunden for den måde, spillerne griber Partie 2 an, når de bliver alene med Zophiel.

Nedenfor findes nedslagene på en normal dag i Villa Degen. Disse punkter kan bruges som op- eller nedtakt til andre scener, både de fastlagte og dem, som opstår hos spillerne.

- **Morgenmad.** Generelt samles brødrene i køkkenet og spiser morgenmad og snakker om dagen, der venter. Holder de fast ved det?
- **Træning.** I Bartko Reher går formiddage generelt med fysisk træning. Heinrich er blevet instrueret i at holde de andre til ilden - magter han det?
- **Arbejde i køkkenet.** Der skal laves mad i Villa Degen. Hvem står for det?
- **Studietid.** Eftermiddag i Ordenen bruges på bøgerne. Enten i biblioteket eller i ens celle. Det er Eikes ansvarsområde, men hvem læser, og hvad studerer de?
- **Udetid.** Frisk luft er vigtigt, der er hel have at boltre sig i, og der kan også arbejdes udenfor og i stalden. Hvordan er vejret, og hvor meget tid bruger de haven?
- **Aftensmad.** Afholdes generelt i spisesalen. Dagens hændelser kan vendes og eventuelle konflikter afrundes i fællesskab.
- **Aftenstund.** Efter aftensmad er der et frirum uden fastlagte opgaver eller pligter. Hvad bruger karaktererne deres aften til, inden mørket helt sænker sig?



Huset udforskes

En af de ting, karaktererne kan gøre, er at undersøge huset og deres omgivelser.

Særligt Hirschfängers kvarter og kælderen kan være interessante.

Paterens værelser på øverste etage er markant mere luksuriøse end resten af villaen, og Eike er instrueret i at tage sig af biblioteket, der er lokaliseret her.

I Hirschfängers kvarterer finder man, hvis man leder, bøger, der dækker okkulte emner som alkymi og heksekunst, ligesom der er også flere udgaver af Toraen og andre mere obskure jødiske skrifter. I et andet lokale findes der i skuffer og skabe forskellige typer præparater og ingredienser, som man forbinder med trolddom og alkymi. Kviksølv og andre pulveriserede stoffer, udtræk fra planter, glas med prøver af noget der ligner pels eller hår og en meget menneskeligt udseende alrunerod, der flyder rundt i en glasbeholder i gullig præpareringsvæske.

Hvis nogen, nu eller senere, undersøger Doktor Leines celle, finder man her hans veludstyrede lægetaske og på bordet et par bøger fra biblioteket, en med billeder af græske statuer og en anden med titlen "Pompeis Erotiske Hemmeligheder".

Husk, at når Zophiel kommer ud fra kælderen, ændres stemningen i huset, ligesom hele husets indretning bliver mere drømmende og udflydende.

Hvis spillerne ikke af sig selv begynder at cirkle om den låste dør i kælderen, så lad dem ved nattetide høre nogen, der græder et sted i bygningen. Skru herefter ret hurtigt op, hvis der ikke sker noget, og lad eventuelt Mattias høre sin søsters stemme eller Heinrich høre Alma kalde fra kælderen.

Det Første Slag

Det er muligt, at der udbryder konflikt mellem spilpersonerne her først i scenariet. Det kan du gribe og ligge til grund for den første duel. Det kan også være, at de er meget opsatte på, at få udført den duel der blev "stjålet" fra dem ved scenariets start. Hvis det er tilfældet, så lad Doktor Leine trække den lidt og instruere dem i at vente. Få dem til at blive frustrerede og indebrændte og få konflikterne til at koge uforløst.

Hvis ikke spillerne har sneget sig til en duel, bestemmer Doktor Leine efter nogle uger, at det er på tide at teste de unge mænd. Mærk som spilleder efter, hvem det vil være mest interessant at involvere, men et godt bud er én af de to udvalgte fra den afbrudte duel, Heinrich eller Eike, og så en af de andre. Således vil en af de to originale duellanter stå med en uforløst duel, og kan deraf føle sig kaldet til også at få en ny duel i stand herefter.

Kør duellen helt efter bogen (s. 11), med Doktor Leine som dommer og lad spillerne bruge og udforske efterspillet - eventuelt over et par korte hverdagssekvenser efterfølgende.



Tingene, spilpersonerne kan finde hos Hirschfänger, er til at sætte stemning og tankerne i gang hos spillerne. Sørg for, at det ikke bliver et investigation-scenarie. Om nødvendigt skær igennem og slå fast, at spilpersonerne ikke er gamle nok til at kunne sætte sig ind i materiale af denne type.

Doktor Leine dør/Zophiel slipper fri

Partie 1 slutter, når Doktor Leine dør og Zophiel bliver lukket ud. De to ting kan være forbundne, men er det ikke nødvendigvis. Sæt gang i disse to scener, når hverdagen er etableret, og I har spillet jer varme og ind på karaktererne og huset. Cirka halvanden time efter spilstart er et godt bud.

Doktor Leines død udspiller du som en Id-handling, hvor du tager markøren og beskriver en sekvens, hvor nogen enten observerer hans død eller spiller en mere aktiv rolle i den.

Det er op til dig at finde det format, der passer bedst ind i jeres Partie, men et bud kan være en sekvens ala:

"Jeg kommer gående på gangen, da jeg hører en lyd fra Doktor Leines værelse. Det lyder som en hæs rallen. Hvad har det perverse, gamle svin gang i, når jeg at tænke, imens jeg puffer døren op med foden. Inde på sengen i det svagt oplyste værelse ligger Doktor Leine. Hans natskjorte er åben og i lyset fra olielampen kan jeg se røde plamager og knuder på hans indsunkne bryst. Han ligger og tager sig til hjertet, helt rød og opsvulmet i ansigtet. Jeg træder ind på hans værelse og får øjenkontakt med ham. Han genkender mig og hans øjne spiler sig yderligere op. Han hæver en skælvende arm og peger på det lille bord, der står lige uden for hans rækkevidde. Jeg ser den lille gyldne pilleæske. "Min nitro... glycerin," rasper han, næsten uhørligt. "Ræk mig pillerne... jeg beder dig". Jeg tager de to skridt hen til bordet. Vender ryggen til den gispende, gamle mand. Jeg samler æsken op. Holder den op til vinduet og lader månens lys spille i dens gyldne overflade. Jeg ryster den, så pillerne i æsken ringler let. Det gør jeg igen, da jeg vender mig om og fanger doktorens blik. Hans ansigtskulør er næsten lige så mørk som rummet. Ryste, ryste. Lyden af piller, der rammer det tynde metal. Jeg stikker æsken i lommen, vender mig om og går mod døren uden at kigge mig tilbage. Da jeg lukker døren bag mig, kan jeg høre et sidste, ynkeligt forsøg på et skrig, som det kun er mig, der hører".

Det er også ok, hvis nogen bare finder ham død eller modsat spiller mere med i hans død. Det er dog vigtigt, at du ikke beskriver noget, der helt tydeligt ligner et mord - for med det følger a) at en af spillerne er morder og b) risikoen for, at scenariet nu kommer til at handle om at finde morderen. Så det må gerne være voldsomt, men ikke et mord. Så han skal ikke slås ned med en sabel - desværre.

Mulighederne for at få Zophiel ud er, at en spilperson åbner døren, før eller efter Doktor Leines død, eller at Doktor Leine gør det og så dør. Mærk efter på spillerne, om der er optræk til at åbne døren. Hvis ikke, så hold ham i live, og iscenesæt hans død foran døren, hvor han lige har lukket døren op eller Id-handlingen slutter med, at jeg-personaen låser døren op.

Det er klart mest interessant, hvis det er spillerne, der lukker hende ud som et aktivt valg - men ud skal hun og når hun er ude, kan hun ikke lukkes inde igen.



Rummet, hun befinder sig i, er en smule mindre end novicecellerne. Der er mørkt i rummet, men der falder lidt lys ind ude fra vinkælderen. I rummet sidder Zophiel på det kolde stengulv. Hun er beskidt, nøgen og har armene om sine knæ.

Hendes første replik, lige meget om det er karaktererne, der har åbnet døren eller ej, er et bedende:

"Vil I ikke nok lukke mig ud?"

Det vil spillerne højst sandsynligt reagere på og få hende ud af kælderen.

Hvis de er lavet af granit og lader hende være, eller måske endda lukker døren igen, så kommer hun senere selv gående ud i villaen og tvinger dem til at forholde sig til hende.

Hvis du som spilleder kan time de to slutevents i Partie 1, så de nærmest overlapper, er det helt perfekt. Hvis spillerne lukker Zophiel ud meget hurtigt, og inden der har været optræk til at slippe af med Doktor Leine, så lad ham være meget beruset, når han opdager, at hun er sluppet fri og spil ham som bange og usammenhængende, hvis han konfronteres med hendes eksistens. Sørg herefter for, at Leine omkommer i løbet af natten. Det må gerne virke mystisk.

Lad spillerne tage sig så meget af Zophiel, som de magter. Hun er nøgen og beskidt. Der er muligheder for at bade i Villa Degen - men vil de overlade hende til det selv? Det er muligt at finde et tomt værelse til hende og noget tøj, hun kan passe. Det vil være i samme stil, som det karaktererne har på og udefra vil hun, hvis hun samler sit hår under kasketten, trods sin lidt lavere statur, ligne en novice i Ordenen. Hun er, hvis hun bliver spurgt, også sulten.

Lad spillerne stege i deres nye ansvar og de deraf kommende konflikter, inden du klipper.



Partie 2

I scenariets anden del er spilpersonerne helt på egen hånd. Doktor Leine er væk, Sløret har, uden at de ved det, sænket sig, og de er alene i Villa Degen sammen med Zophiel.

Du kan som spilleleder stadig holde fast i punkterne fra hverdagen, men det må gerne skride og flyde sammen. Lad spillerne få ret frit råderum, så længe der er interessante spændinger iblandt dem, og de ikke kører i ring eller keder sig.

Når der er behov for det, kan du dykke ned i scenekataloget nedenfor og bruge dem, der er vil være interessante for din gruppe spillere. Først er der lige den lille sag med, at Doktor Leine ligger død et sted i eller udenfor villaen.

Gør det tydeligt, at Zophiel nu bevæger sig rundt i Villa Degen og lever der sammen med dem. Nogle gange følger hun en karakter rundt, andre gange sidder hun for sig selv i bygningen eller haven. Der må gerne være en fornemmelse af, at hun holder øje med karaktererne og lytter lidt ved dørene, hvis ikke hun bliver inviteret med ind i rum, hvor samtaler bliver ført. Du kan også lade hende dukke op, når de ikke venter det. Siddende på en spilpersons værelse om aftenen eller i skrædderstilling tidligt om morgenen, alene i fægtesalen.

Det kan være i dette Partie, at spillerne er opsatte på at kommunikere med verden udenfor, formodentlig via brev. Spil det som om, at de sagtens kan sende breve, der bliver hentet af posten ved porten indtil Villa Degen, men at der bliver længere og længere mellem der kommer breve til villaen. På samme måde kommer der stadig varer fra Halberstadt, leveret til køkkendøren, men efterhånden som scenariet skrider frem, ser ingen noget til bydrengene. Vær uspecifik om den slags hverdagsting. De sker, formodentlig, men bliver ikke rigtig bemærket.

*Begravelsen

Doktor Leine er død. Hvad gør vi?

De fire karakterer og Zophiel står med Doktor Leines afsjælede legeme. Hvis de kontakter myndigheder udenfor, går de imod deres løfte til Pater Hirschfänger om at beskytte ordenens renommé og vil de overhovedet få lov til at forblive i Villa Degen, hvis der ikke er en myndig person sammen med dem? Og hvordan forklarer de Zophiel til politi eller en præst?

Lad spilpersonerne diskutere det, så længe det er interessant, og hold derefter en kort ceremoni, hvad end de begraver ham i haven, smider ham ind i kældercellen eller forsøger at overlade ham til nogen udenfor.

Hvis de tilkalder en præst eller andre udefra, så sig, at han lover at komme forbi en dag eller to senere og tage sig af liget. Hvis spillerne spørger ind til det efterfølgende, så sig at de mener, at han kom til villaen og tog sig af det.



Picnic i parken/Svømmetur

Det er en mild forårsdag, og Zophiel er træt af at være indenfor. Hun overtaler nogen til en picnic i haven, gerne nede ved søen.

Lad så mange karakterer tage med som har lyst, men en bør som minimum følge Zophiel afsted, så hun ikke drukner i søen.

Gør det hyggeligt, og spil det gode vejr op og havens dufte.

På et tidspunkt beslutter Zophiel sig for, at hun vil bade i søen og opfordrer de karakterer, der er med til det samme. Hun smider *alt* tøjet og springer i vandet.

Alt efter hvordan spillerne griber det an, kan hun drillende lade som om, hun er ved at drukne og dermed tvinge tøvende karakterer i vandet, hvor hun vil svømme væk fra dem og protestere, hvis hun bliver forsøgt tvunget op.

Der er rig mulighed for at spille op til karaktererne og gøre dem pinligt berørt og ubehageligt tilpas.

Sneboldkamp

Der ligger et dybt lag sne over hele Villa Degen. Luften er tør og iskold. Man kan gå i gang med at skovle sne eller tage en frisk sneboldkamp.

Dyster i Bartko Reher er normalt alvorlige og dramatiske. Her er en mulighed for at "slås" uden voldsomme konsekvenser og opføre sig mere som børn igen.

Brug Zophiel til at starte en sneboldkamp, hvis ikke karaktererne selv griber chancen.

Samtidig er det en fin mulighed for, at en simpel sneboldkamp kan eskalere, hvis nogen alligevel føler deres ære krænket, eller nogen ikke kan holde sig i skindet, når det kommer til fysisk konflikt.

Hvis der er blodige spor i sneen, når scenen slutter er det helt ok.

Cirklen

Nogen i Villa Degen lever ikke op til de dessiner, som Pater Hirschfänger udstak før sin afgang. Der bliver kaldt til samling, hvor opgaver og ordenens idealer skal diskuteres.

Karaktererne er samlet i biblioteket. Spørg gerne spillerne om, hvem der har indkaldt til mødet, og lad denne karakter få plads til at ridse sine utilfredsheder op. Det bør give en reaktion.

Hjælp spillerne med at inddrage Bartko Reher Ordenens idealer og hinandens løftesvigt og æresbrud.

Medmindre du synes det giver mening, er Zophiel ikke til stede. Det er mændene, der snakker.



"Din Dumme Dreng"

Det har været en urolig nat i Villa Degen. Udenfor har regnen slået mod ruden og på taget, og omkring midnat rullede et tordenvejr ind over Halberstadt. Alle har sovet dårligt.

Start ud med en hverdagsscene, gerne under morgenmad eller træning. Zophiel er til stede og er tydeligt ond i sulet. Lad hende søge konflikten med en af karaktererne, det må gerne være trodsigt og barnligt, men sørg for, at det eskaleres lidt. På et tidspunkt kigger hun så beregnende på karakteren og siger med et onskabsfuldt smil; "din dumme dreng".

Karakteren står nu med valget, om han vil duellere med en markant mindre pige eller trækker sig. Det vil være skamfuldt at bakke ud af, men på den anden side, er der ikke meget ære forbundet ved at slå et barn.

Zophiel er klar og vil gerne duellere. Skulle den udfordrede bakke ud, er hun klar med spot og hån, indtil han giver sig.

Lad der være en dags tid, før duellen skal udføres, så der er tid for alle karakterene til at snakke duellen igennem.

Skulle det ende med en duel, **og det bør det**, så kør den efter standard duelformat - med en sekundant til den udfordrede karakter og en til Zophiel. Den sidste karakter udfylder dommerrollen.

Eneste forskel er, at der ikke er et møntkast til at bestemme resultatet. Den udfordrede karakter vælger, om han vil vinde eller tabe duellen. Så enten vinder han over Zophiel, som tager slaget og efterfølgende har store tårer trillende ned af kinderne. Ellers bliver han slået af Zophiel, hvilket er cirka så skamfuldt, som det kommer - lige meget om han viger eller ej. Lad efterspillet løbe, så længe det er interessant.

Mønstringsofficeren

For første gang i lang tid er der gæster ved villaens port. En mand i uniform.

Udenfor Villa Degen står den lokale mønstringsofficer. Han er blevet (gjort) opmærksom på, at der befinder sig flere unge mænd i den våbenføre alder i Villa Degen, og er klar på at indrullere dem i hæren.

Det er ikke sikkert, at karaktererne er opsatte på det. De har jo lovet, at vogte Bartko Reher Ordenen over alt andet, og er de for øvrigt overhovedet gamle nok?

Hvis ikke spillerne melder klart ud, så kan du bringe Zophiel ind. Hun er **meget** opsat på ikke at miste sine brødre og bofæller og vil appellere meget ydmygt og bedende til karaktererne om ikke at forlade hende. Hun kan også fysisk overfalde officeren, hvis det kommer helt derud, og hvis han så slår hende, kan karaktererne tvinges i aktion.

Det må gerne eskalere, når/hvis officeren skal sendes væk, og det er acceptabelt, hvis karaktererne tyer til vold for at jage ham væk/få ham elimineret.



Zophiel vil, hvis hun har tabt, i næste scene have et tydeligt ar på den ene kind. I efterfølgende scener er arret væk igen.

Vær forsigtig med denne scene, og brug den kun, hvis spillerne virker meget trygge i deres liv i Villa Degen og dedikerede til Bartko Reher og/eller Zophiel. Det nytter ikke noget, at de i denne scene friskt melder sig under fanerne og forlader Villa Degen og scenariet.

Dukken

Der lyder et øresønderrivende skrig. Det kommer fra et sted i villaen.

Afbryd en hverdagssekvens med et skrig. Der er Zophiel, der skriger, men hvorfra er svært at sige. Til sidst bliver hun fundet oppe på det lave loft, helt oppe under taget på villaen. Hun er kommet op på loftet gennem en loftlem på en gang udenfor biblioteket. Det er ikke et loft, de har lagt mærke til før.

Oppe på loftet, hvor man kun kan kravle eller krybe frem, sidder hun nogle meter inde og skriger. Foran hende ligger en skikkelse. Det er en dukke, næsten menneskestørrelse, og med en udformning, der meget ligner Zophiel. Sådan, spooky meget.

Zophiel vil skiftevis kræve svar på, hvad dukken er og kræve, at den bliver fjernet. Brændt, gravet ned, bare væk.

Undersøges den, er dukken lavet af strå og ler, er tung, og hvis man virkelig går i kødet på den, har den et lille stykke papir siddende i det, der skal forestille munden. Papiret er så beskidt og opløst, at man ikke kan se, hvad der står på det.

En til en

Zophiel trænger en karakter op i et hjørne og giver dem et tilbud.

Med udgangspunkt i en hverdagssituation, kan Zophiel overfor en karakter vise, hvad hun kan tilbyde dem. Lad scenen køre stille og roligt, indtil hun rykker helt tæt på karakteren og hvisker ”Jeg ved, hvad du gerne vil have”, og så fortæller hun noget fra deres baggrund, som de ikke har fortalt til nogen. Karakteren kan benægte eller slå det hen, men hun presser på og lover, at hun kan hjælpe karakteren: ”Jeg vil bare gerne gøre dig glad”. Så går hun helt ind på livet af karakteren og skifter foran karakterens øjne form. **Til Alex’ mor, Alma** (Heinrichs kæreste), **Miriam** (Mattias søster), **Stellan** (Eikes soldaterkammerat) eller den luder, som Eike besøgte i Regensburg. Lad transformationen være dramatisk, grænseoverskridende og tydeligt overnaturlig.

Gør det så intenst og nervepirrende som muligt. Ubehageligt intimt og gerne lige dele truende og lokkende, og hvis karakteren ikke aktivt flygter eller sætter sig til modværge, så lad scenen gå i sort og lad det være ufortalt, hvad der præcis udspiller sig.

Denne scene må gerne foregå et sted, hvor de andre karakterer kan følge med på afstand - gennem et vindue eller på tværs af et større lokale.

Scenen kan gentages med en anden karakter, hvis det virker relevant og interessant.



Scenen med dukken fungerer rigtig fint, hvis spillerne har været optaget af Zophiels baggrund og ophav og har interesseret sig for Hirschfångers forsøg udi videnskab.

Verden udenfor

Hvis karaktererne på et tidspunkt ønsker at bevæge sig udenfor Villa Degen, i et ærinde eller for at opsøge nogen eller noget, er det ok. Sørg for, at det ikke sker alt for mange gange, da det så underløber stemningen og intimiteten indenfor væggene.

Brug karakterernes ture ud i Halberstadt til at løfte en flig af Sløret. Borgerne i Halberstadt ser spilpersonerne, som de virkelig er; beskidte og forhutlede unge mænd, imens de ser sig selv gennem Sløret, rene og uspolerede. Lad folk, de møder, kigge undrende og skeptisk op og ned af dem. Lad folk være skræmte eller forundrede og giv små hints af, at man ikke har set ordensbrødre længe, at man i Halberstadt troede, at alle havde forladt Ordenen, og giv dem en fornemmelse af, at der er noget galt, men ikke præcis hvad. Som nævnt under Sløret ser verden udenfor grim, forfalden og ødelagt ud fra spilpersonernes perspektiv.

Alt efter, hvad spillerne ønsker, kan du inddrage følgende små scener.

- **Heinrich kommer forbi sin fars slagterbutik.** Den er lukket, der er banket brædder for vinduerne og alt virker mørkt og forfaldent. Familiens lejlighed ovenpå er ligeledes tom og forladt. Hvis man spørger naboer eller lignende, fortæller de, at familien er flyttet. Det er noget tid siden.

- **Mattias møder på gaden sin fars præst.** Præsten genkender ham og er ikke bange for at konfrontere Mattias og kalde ham falden, pervers og degenereret (uden præcist at sige hvorfor) i et forsøg på at bølge ham. Mattias kan reagere, som han vil.

- Eike går igennem Halberstadt, da en flok soldater kommer ridende forbi. Blandt dem **genkender han Stellan.** Hvordan reagerer han, og hvordan reagerer Stellan, hvis de får øjenkontakt?

- Alex ser i byen en kvinde, som **han er overbevist om, er hans mor.** Hvis han vil, kan han kontakte hende, men hun vil ikke have noget med den unge mand at gøre og vil, hvis han er insisterende, kalde på hjælp, som kan dukke op i form af et par Halberstadt-mænd. Alternativt kan Alex møde **sin far**, der er ude for at finde sin bortløbne søn. Faderen er lige dele lettet og rasende, men hvordan reagerer Alex?



Høstfesten

Hvis ingen af spillerne tager tilløb til at bevæge sig udenfor Villa Degen, og du synes kontrasten til verden udenfor vil være god, kan Bartko Reher modtage en invitation til den årlige høstfest i Halberstadt. Et bud kommer til porten og virker overrasket over, at der kommer nogen og henter brevet.

Traditionelt er Bartko Reher Ordenen troppet op til høstfesten i fulde regalier, med uniformer og våben. Spilpersonerne har ikke været med før, men har hørt om den og ved, at det er en vigtig del af traditionerne.

Hvis de vælger at tage afsted, vil Zophiel for første og eneste gang være villig til at forlade Villa Degen, så længe karaktererne lover at blive sammen med hende og beskytte hende. Hun vil dog meget gerne have en kjole, hvis de skal til fest. Så enten må nogen i byen og købe en eller i gang med nål og tråd.

Høstfesten afholdes udenfor byen på en mark. Der er musik, lederhosen og fadøl. Det meste af Halberstadt er forbi, så det er både muligt at møde præsten (som Mattias kender) og Alma og hendes nye kæreste, Franz (som Heinrich ikke mener han har hørt om). Det er også muligt at danse og more sig, men det er tydeligt, at Halberstadt-borgerne ser skævt til Bartko Reher-brødrene og i takt med at øllet flyder, er der rig mulighed for konflikt med de lokale.

Såfremt det sker, så lad det starte som almindeligt slagsmål og skænderi, som en biperson fint kan slå først i, men spørg på et tidspunkt "Hvem af jer er det, der trækker sin sabel?". Herefter må det hele gerne virke blodigt, voldsomt og usammenhængende, inden alle karakterer finder sig selv tilbage bag Villa Degens sikre vægge.

Flere dueller

Når der opstår dueller i løbet af Partie 2, så sørg for, at de forbliver interessante og varierede.

Du kan som spilleleder ikke tvinge karaktererne til at udfordre hinanden, men du har Zophiel til rådighed, og du kan støtte op og nudge spillerne, hvis det går langsomt eller ikke sker.

Et passende antal dueller til Partie 2 er 3-5, så længe de holdes intense, spændende og relevante.

Hav derudover Zophiel med til og omkring duellerne, og brug hendes reaktioner. Hun kan virke superengageret i duellen eller nærmest ligeglad. Hun kan være sympatisk og trøstende overfor en ramt duellant eller beundrende overfor en vinder. Lad hende blive smurt ind den såredes blod, hvis hun kaster sig om halsen på denne, opfordrende til flere dueller eller lad hende udskamme en vanæret part.



Partie 3

Tiden er gået, i hvert fald udenfor. Scenariets finale bliver spillet over få, korte scener, der starter med, at det decimerede Bartko Reher Broderskab vender hjem. Herefter lukker scenariet på en af to måder, alt efter hvordan spillerne reagerer på genkomsten, og at sløret over Villa Degen bliver løftet.

Orden(en) vender tilbage

Først lyder der en knirken, som af rustne hængsler. Den erstattes af hove, der rammer brosten.

Udenfor på pladsen foran Villa Degen holder Pater Hirschfänger sin hest an. Han ligner en skygge af den mand, der drog afsted. Hans uniform er slidt, hans øjne indsunkne, og han har den ene arm i en slynge. Bag ham sidder to andre Bartko Reher-brødre i lige så elendig stand. Det er alt, der er vendt tilbage.

Hirschfänger kravler besværet af hesten og skridter op imod trappen til huset, imens han vantro kigger sig omkring. Når han møder en karakter, spærrer han øjnene op og hvisler, gennem sammenbidte tænder:

"Hvad har I gjort?!?"

Herefter løftet Sløret sig. Som en dis på en varm sommerdag eller som tåge en forårmorgen.

Husets forfald

Villa Degen ser pludselig helt anderledes ud.

Mange vinduer er smadrede, og flænsede gardiner blafrer ud igennem dem. Brostenene er flået op og kastet rundt på pladsen foran villaen, hvor der også er fyldt med skrald og nedfaldne tagsten. Der har været ild i en del af bygningen (kan måske først ses indenfor). I stalden flyder alting, liget af en hest ligger på gulvet, imens den anden går beskidt og afmagret frit rundt. Det er også her, man finder en sæk med breve, både til og fra huset. Sækken har fået fugt og brevene smuldrer, hvis de tages op.

Inde i Villa Degen flyder det med ødelagte møbler. Der er tydelige mærker efter sabelhug i vægge, dørkarme og borde. I køkkenet stinker der råddent og brændt. Nogen har forsøgt at fyre i komfuret med forskelligt skrald, og spisekammeret er fyldt med fordærvet mad. I kælderen under huset er gulvet klistret fra spildt alkohol og dækket af glasskår fra smadrede vinflasker.

Haven er vokset fuldstændig til udover de steder, hvor træer er destruktivt fældet. Der ligger rester af møbler og interiør rundt om i haven. Og et eller andet sted ligger Doktor Leines lig - måske g(l)emt i et værelse eller overfladisk begravet i husets mødding.

Fyld endelig på selv - gerne inspireret af ting, der er sket i huset under scenariet.



Når villaen og spilpersonernes tilstand uden Sløret afdækkes, må der meget gerne være detaljer, der kan genkendes fra scenariet. Ar og sår fra dueller eller resultater af Id-handlinger, som bare er så meget mere voldsomme og tydelige, efter Sløret er løftet. Skaderne er dog ikke kun fra disse nedslag, men bærer præg af årevis af ligegyldighed, forsømmelse og vanrøgt. Resultatet af fire uansvarlige, unge mænd lullet ind i en overnaturlig død.

Karaktererne ser også nu anderledes ud. Deres fægteskader er voldsomme. **Øjne, der er ødelagt, smadrede næser, dybe ar andre steder på kroppen, manglende fingre, udslåede tænder og alle er de generelt udmagrede og beskidte** Samtidig er de alle vokset markant, har fedtet, langt hår og forskellige grader af tjavset skæg. **Deres tøj hænger i laser, nogle af dem har almindeligt tøj på, imens andre er klædt i ødelagte paradeuniformer.** Lad det være som en tur rundt i et rædselskabinet, hvor karakterernes verdensbillede langsomt falder fra hinanden.

Klimaks

Når han har sundet sig, vil Hirschfänger kræve at blive ført til "hende". Det er helt tydeligt, at han har tænkt sig at slå Zophiel ihjel. Han vil verfe spørgsmål og meninger af sig med bebrejdelser overfor karaktererne og deres ære og mod. Hvordan har de kunne ladet dette ske? Det hele er deres skyld, og hvis de har nogen ære tilbage, så træder de til side eller hjælper ham med at rydde op efter deres skammelige handlinger og forsømmelser.

Lad spillerne reagere, og lad så Hirschfänger konfrontere Zophiel, hvor det giver mest drama. Kælderen eller fægtesalen er gode bud. Hun ligner, i modsætning alt andet, sig selv fra før. Hun vil først bedende, og hvis det ikke virker, truende, prøve at overtale karaktererne til at beskytte hende og dræbe Hirschfänger. Hvis de får ham væk, kan de gå tilbage til, hvordan det var før - da det bare var dem i villaen, og verden var god. Det kan altsammen blive godt igen.

Lad spillerne reagere, som de vil. Vil nogen angribe Hirschfänger, kan de det og medmindre nogen andre stiller sig i vejen, kan man godt slå ham ned - man må også godt vælge at fejle overfor ordenslederen. Hvis karaktererne kommer i fysisk konflikt med hinanden, afgøres det med et møntkast - vinderen vælger, som i en almindelig duel, udfaldet. Personen, der taber konflikten, vælger selv, om de dør eller blot bliver sårede.

Kør sekvensen, indtil alting er eksploderet, og alle har kørt deres karakterer helt ud, og stilheden pludselig larmer i Villa Degen.

Hvis Zophiel er død, står overlevende karakterer tilbage i ruinen af Villa Degen og deres liv. Hvis han stadig lever, ryster Pater Hirschfänger på hovedet og går med sænket hoved ind i villaen.

Hvis Zophiel overlever, slutter vi udenfor, hvor hun tager de tilbageværende karakterer i hænderne og går gennem villaen samtidig med, at Sløret igen langsomt lægger sig over villaen.

Wir erklären de Abführ



I en spilstet endte Alex med at hugge både Hirschfänger og Eike ned for at forsvare Zophiel og status quo.

I en anden dræbte Alex først Hirschfänger for at redde hende, hvorefter Mattias sprang til og huggede Zophiel ned med sin sabel.



Scenarieoversigt

Karaktererne

Eike Legenfeld, officersarvingen

Mattias Ludewig, tvillingen

Alex Wolfsbach, den bortløbne bastard

Heinrich Aurswald, slagtersønnen

Bartko Reher Ordenen

Et studenterbroderskab dedikeret til ære, videnskab og uddannelse, med det mål at skabe belæste, ærefulde og helstøbte tyske mænd.

Ledet af **Pater Hirschfänger**.

Villa Degen

Stor villa i tre etager med stald og stor have, omgivet af mur.

Ordenskvarter for Bartko Reher Broderskabet

I villaen finder man blandt andet: Fægtesal, bibliotek, celler, vinkælder og køkken.

Haven er stor og vild, med en sø i den fjerneste ende.

Udenfor ligger **Halberstadt**. En by i Sydøsttyskland, med et par tusind indbygger, 30km fra Regensburg.

Mekanik & Elementer

Fægtemekanik: Se næste side.

Id-Handlinger: Ting der sker om, natten, udfoldet i fortællesekvenserne af spillerne, uden navngivne spilpersoner bag.

Sløret: Ændre på tiden indenfor Villa Degens murer, kaster alting i et mere positivt lys og dæmper det dårlige.

Zophiel: Formskiftende væsen, fanger i kælderen ved scenariets start. Kan læse tanker og følelser.

Doktor Leine: Tilbageblivende ordensmedlem og kulturbærer.

Partie 1

Starter i 1914.

Spillerne møder Bartko Reher Ordenen og deres hverdag.

En første duel bliver afbrudt - men flere følger.

Slutter, når Zophiel bliver lukket ud og Doktor Leine dør.

Varighed: 1½ time, inklusiv opstart.

Partie 2

Spilpersonerne er nu helt alene hjemme og Sløret har lagt sig over Villa Degen.

De kan holde fast i hverdagen men alting, inklusiv duellerne, glider dem af hænde.

Slutter i 1918, når Ordenen og Pater Hirschfänger vender hjem.

Varighed: Cirka 2 timer

Partie 3

De andre Ordensbrødre vender hjem og Sløret løfter sig. Verden ser nu ud, som den virkelig gør.

Alting er i ruiner.

Vil spillerne hjælpe Hirschfänger med at udrydde Zophiel eller vil de redde hende og søge tilbage ind bag Sløret?

Varighed: Max ½ time

Tid

Der går et par dage...

Nogle uger senere...

En måneds tid efter...

Duelguide

I fiktionen

Udfordring - duellen arrangeres og planlægges. Den udfordrede part vælger sin sekundant.

Duellanter og sekundanter mødes til aftalt tid, medbringende udstyr. (Morgengry eller solnedgang)

Sekundanterne hjælper duellanterne i deres udstyr.

Duellen finder sted.

Duellen afgøres.

En karakter rammes.

Trækker taberen sig?

Efterspil.

Beskrivelse af sår. Snak efterfølgende. Sammenlapning af sår.

Mekanisk

Evt via "**Din Dumme Dreng**"

Dommeren kalder **udstysremsen**.

Sekundanterne *svarer*.

Møntkast - resultatet af duellen afgøres og aftales spillerne imellem.

Fægteritualet - Dommeren kalder "Op" - "Mensur" De to duellerende spillere følger ritualen.

Kontakt mellem håndflader efter "los!".

Signaleres med hovedet, der ser fremad eller vender siden til.

Udstysremsen

Harnisk ("*jeg hjælper ham i hans harnisk*")

Halskrave ("*jeg påfører ham hans halskrave*")

Næsebeskytter ("*jeg strammer hans næsebeskytter*")

Briller ("*jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt*")

Handsker ("*jeg rækker ham hans handsker*")

Fægteritualet

"Op!" (Højre hånd hæves op til ansigtshøjde)

"Mensur!" (Armen sænkes - håndfladerne placeres overfor hinanden)

"Los!" (Duellen starter - afgøres når vinderen slår sin håndflade mod modstanderens)

Id-handlinger

Udlever disse forslag til Id-handlinger ved starten af **Partie 2**. Spillerne kan bruge dem direkte, lade sig inspirere eller finde på helt andre. Husk, at Id-handlinger ikke udføres af navngivne karakterer - det er altså ikke (nødvendigvis) spilleren der tager Id-handlingens karakter, der udfører handlingen.

Nogen brænder noget i køkkenovnene

Nogen nakker Jæger

Nogen bryder våbenskabene op

Nogen hugger en sabel

Nogen baldrer flasker i kælderen

Nogen henter en økse i stalden og smadrer noget i huset med den

Nogen gør noget grumt med bistaderne

Nogen mishandler en hest

Nogen bryder ind på en andens værelse

Nogen stjæler et stykke af Zophiels tøj

Nogen raserer biblioteket

Nogen sniger sig ind på et værelse, hvor en karakter sover

Nogen følger efter en karakter om natten

Nogen sætter en kniv i døren til en karakters værelse

Nogen smadrer et vindue

Nogen skriver noget på væggen i fægtesalen med blod, kul eller noget tredje



Heinrich Aurswald (16 år)

Du kigger rundt på de andre drenge i gyden. Ranker ryggen. Tørret blodet væk fra kinden. I vandt dysten, og jeres rivaler fra nabobyen Schwarzach har stukket halen mellem benene. Alle undtagen drengen, der ligger foran dig. Han faldt i flugten, og hans kammerater efterlod ham. Nu tårner du dig op over ham. Bag dig kan du mærke, hvordan dine venner holder vejret. Venter på, at du gør noget. Forventningsfulde og stadig blodtørstige.

Blodet dunker i din tindinger. Dine øjne flakker lidt, uden at drengene bag dig kan se det. Heldigvis. Du kigger ned på jorden. Schwarzach-drengen kigger op på dig. Hans tårer blander sig med blodet, der løber fra hans flækkede øjenbryn. "Jeg ville slet ikke med," hulker han, imens snottet laver bobler fra hans næse. Scheisse. Du har ikke lyst til at slås mere. Ikke nu. Men hoben bag dig vil aldrig bare lade ham slippe. Lade dig slippe.

Dine hænder glider ned mod dit skridt. Du fumler med knapperne i dine bukser. Finder dit lem frem. Du kigger op. Koncentrerer dig og lader pissen regne ned over drengen. Han krymper sig, og bag dig hyler koret af overraskelse og skadefryd.

Din far er slagteren i Halberstadt. En mand med penge og magt, men ikke meget anerkendelse. Det får man ikke som slagter. Ingen har lyst til at se koen blive slagtet, selvom det giver bøffer på bordet. Ingen har lyst til at vide, hvordan pølser bliver lavet.

Den manglende respekt afkrævede din far så i tifold af sin familie. Din mor, du og dine to små brødre levede i konstant frygt for hans luner og svingende humør. En god, indbringende dag bag disken eller i slagtehuset kunne spoles af et manglende nik fra en bedsteborger på vejen hjem. Og så sad næverne løst.

Det tog du med ud i verden, fra du var helt lille. Opmærksomhed på, hvornår man skulle være stille og gå i ét med tapetet. Det og viden om, at hvis du slår hårdt nok, kan du få de fleste til at makke ret. I skolegården var der kort justits, og du fik hurtigt etableret dig som en alfahan, med en flok af jævnaldrende drenge til at bakke dig op. Så kunne det godt være, at du dukkede hovedet, så snart du kom indenfor døren derhjemme, men så længe ingen udefra vidste det, var det nemt nok at holde facaden.

Da du rundede 15, blev dit følge udvidet med kæresten Alma. En smuk lokal pige, som du kastede alt hvad du har, som minder om kærlighed, efter, og soledede dig i hendes blik. Du var den unge konge af dit kvarter.



Du kigger over mod døren. Var der en lyd? Nej. De burde allesammen være ude. Du vender blikket mod Alma, der ligger i høet. Hun har krænget sin kjole ned over skuldrene, så hendes blege bryster nærmest lyser op i ladens mørke. Du rækker ud efter hende. Får fat i hendes arm og trækker hende tættere på. Hendes krop virker kold og stivnet. Du føler blodet strømme gennem din krop. Dine kinder bliver røde, og du bøjer dig ind over hende for at kysse hende, som du har gjort mange gange før. Men hun trækker sig væk. Hvorfor!?!?

Det var din far, der besluttede, at det ville være godt for dig at blive del af Bartko Reher Ordenen. Godt for din fremtid. Han var altid ambitiøs på dine vegne og på ingen måde tilfreds med, at du skulle overtage hans forretning. Du skulle have de muligheder, han følte, han ikke havde haft, og det første skridt var at komme ind i det gode selskab. Så han betalte og pressede, og kort før din 16-års fødselsdag blev du optaget i ordenen og flyttede ind i Villa Degen.

Som novice i Bartko Reher var du pludselig den lille. Unge, næsten voksne, mænd fyldte den enorme villa. Brugte store ord og var ikke blege for at skubbe til en opkomling, der stod i vejen for dem. Og så var der duellerne. Fra tidligt var du og dine jævnaldrende novicer vidner til drabelige fægtekampe mellem de ældre medlemmer. Blodige dueller, der ofte efterlod deltagerne med ar, som aldrig forsvinder. Evige adelsmærker og beviset på mod og mandighed.

Og nu frygter du, at du viger, når det bliver din tur til at iklæde dig de beskyttende klæder og løfte den tunge sabel. Tænk, hvis du blinker. For hvad nu hvis du ikke kan slå fra dig, når det virkelig gælder?

YDRE LIV

Heinrich er en energisk og målrettet dreng. Han er fysisk stærk og virker aldrig bange for at kaste sig ud i udfordringer. Han værdsætter mandige dyder og prøver at leve efter dem. Heinrich er en loyal kammerat og god til at skabe jovial stemning og anspore sine venner til at yde deres bedste.

INDRE LIV

Heinrich er følsom dreng, formet af sin opvækst. Faderens behandling har efterladt ham med et stort behov for at hævde sig. Bliver han udfordret, er det hans instinkt at gribe til vold, og han reagerer dårligt på at blive besejret, fysisk og verbalt. Under hans hårde overflade er han dog både usikker og lever i en konstant frygt for at svigte og være svag.

Du ser Bartko Reher som et trin

Du er modig og dumdristig

Du er bange - ikke mindst for at fejle



DE ANDRE

Alex er den yngste af jer og lidt af et skravl. Måske er han typen, du burde tage under dine vinger og hærde til en god højre hånd.

Mattias er en lokal dreng, og du synes, der er noget mærkeligt ved ham. Det er som om, han altid siger det, man forventer eller gerne vil høre, hvilket gør dig usikker på ham.

Du ved, at **Eike** kommer af en fin militærslægt. Hans far er vist en rigtig krigshelt. Du er dog noget i tvivl om, hvor stærk han er bag sit noble ydre, for du har hørt ældre ordensbrødre snakke om, at han er blevet bortvist fra en militærskole i Regensburg



ALEX



MATTIAS



EIKE

OM BARTKO REHER ORDENEN

Bartko Reher Ordenen er et studenterbroderskab, der trækker sine aner tilbage til det 17. århundrede. Det er et broderskab dedikeret til ære, videnskab og uddannelse, med det mål at skabe belæste, ærefulde og helstøbte tyske mænd.

Dueller er en vigtig del af Bartko Reher Ordenens historie og kodeks, og langt de fleste ældre medlemmer har flere markante ar i ansigtet, som synlige bevis for dette.

I er novicer i Bartko Reher og bor i broderskabets hovedkvarter Villa Degen i byen Halberstadt. I har været i ordenen i tre til seks måneder.

Ordenen har omkring 40 aktive medlemmer. De fleste voksne brødre bor ikke i Villa Degen, men bruger hovedkvarteret i deres fritid.

Pater Hirschfänger er leder af Bartko Reher, og du er ikke sikker på, at han kan lide dig. Han har altid virket kold overfor dig, som om han ikke synes, du hører til - selvom din faders penge tydeligvis var gode nok. **Doktor Leine**, der også har sin daglige gang i Villa Degen, er en sær snegl. Han dukker jævnligt op, når I træner eller bader og kommer med mumlende råd. Han virker gammel og affældig.





Mattias Ludewig (16 år)

I har været ude i sneen i timevis. Bare dig og din søster. Vandret rundt i bakkerne og den lille skov nær gården. Snakket om alting og ingenting. Forgæves forsøgt at banke hul i isen på søen bag træerne. Du kigger på hende. Hendes mørke hår under den tykke strikkede hue og de blege kinder, som kulden har givet farve. Hun er helt fantastisk.

I kommer gående ned af den sneklædte skråning og drejer om hjørnet. Rundt om laden og ind på gårdspladsen. Du ved ikke, hvad der rammer dig først. Varmen, lugten eller synet. Midt på pladsen står din far og to af karlene. På en krog nær vandpumpen hænger kadaveret af en gris. En stor gris.

Din far har lige skåret maven op på dyret, og den største karl er i gang med at trække dyrets indvolde ud og ned i et stort kar. Varmen og stanken står ud af dyrets indre, så du kan mærke det i ansigtet flere meter væk. Sneen er dybrød af blod.

Miriam stopper bag dig og gisper. Hendes hånd søger panisk din og klemmer til, da hun finder den. Du ranker ryggen og undertrykker lysten til at vende dig væk og synker en ekstra gang, så galden i din hals ikke flyder over.

Du er vokset op på en gård lidt udenfor Halberstadt. Din tvillingsøster Miriam og dig er de yngste i en stor børneflok, og du husker din tidlige barndom som tryk og sorgfri. I havde naturen udenfor døren, få pligter og hinandens selskab i din store familie.

Din stærkt religiøse far har trukket sig tilbage efter gode investeringer i kul og bly og driver nu et stort landbrug. Væk fra byens lys og fristelser. Din mor gik hjemme og underviste dig og dine søskende, så I, trods jeres lidt afsides opvækst, ikke manglede noget, når det kom til dannelse og viden. Eneste faste kontakt til Halberstadt var den lokale præst, der jævnligt kom forbi og førte lange, dybe samtaler med din far.

I familien og på gården har du altid været vellidt. Du er god til at læse folk og vide, hvad du skal sige, for at de vil kunne lide dig. Og det er vigtigt for dig; at folk kan lide dig. Faktisk slår du nogle gange knuder på dig selv for at være i kridthuset hos alt og alle. Ikke mindst hos din alvorlige far, der sjældent brugte meget tid med sine børn, men når han gjorde, var det altid med et kritisk blik og en belærende bemærkning. Var der nu styr på tabellerne, og var formaningerne fra den lille katekismus fulgt? Når han ikke følte det tilstrækkeligt, fik du enetimer med præsten på din fars lille kontor. Nu skulle dogmer og regler bankes ind i hovedet på dig. Så du er helt klar over, at Gud holder øje med dig og kender hvert fejltrin og hver syndig tanke.

Den eneste person, du altid har kunne slippe af omkring og sænke paraderne overfor, er din tvillingsøster. Fra I var helt små, har I haft et særligt bånd. Fordi I var tvillinger? Fordi I var noget yngre end resten af dine søskende?



Du kigger over på Miriam. Hun ligger på den solvarme sten, kun et par meter fra dig. I er lige kommet op af vandet og ligger nu og tørrer i solen. Du stjæler dig lidt flere glimt af hendes nøgne krop. Det kolde vand har givet hende gåsehud over hele kroppen. Noget i dit baghoved hvisker til dig, at din far ikke ville billige det her. Gud ville ikke synes om det, men du er ligeglad. Du synes, hun er smuk. Smuk og din.

Du hører en gren knække og kigger op. Bag et træ på søens modsatte bred får du et glimt af præsten. Du ved ikke, hvor længe han har stået der, men han er rød i hovedet og fumler ved sit bælte. Du fanger hans blik. Hans virker vredt og skamfuldt. Hvad mon han ser i dit?

Som hævn eller måske for at lukke munden på dig sladrede præsten til din far. Patriarken trak i sine gamle forretningsforbindelser, og efter få uger, havde han skaffet dig en plads hos Bartko Reher Ordenen i Halberstadt. Det blev aldrig nævnt hvorfor, men du ved, at det er en straf. Men en straf for hvad!?! Du, I, har jo aldrig gjort noget. Du prøvede at forklare, men alt, der kom ud af det, var stilhed og syngende lussinger. Det er helt urimeligt, men du kender din far godt nok til at læse det usagte, og han har gjort det helt tydeligt, at du ikke er velkommen hjemme. Ja, hvor længe egentlig!?!

Hos Bartko Reher har du måtte finde dig tilpas blandt fremmede og blandt jævnaldrende. Pludselig er dit liv blevet lagt i lænker, og du har mistet friheden og luften omkring dig. Nu forgår alting indenfor, og du er konstant omgivet af stinkende drenge og mænd. Nu gør du dit for at holde fokus og passe ind, så du en dag kan vende hjem, stærk nok til, at ingen kan bestemme over dig eller styre dit liv.

YDRE LIV

Mattias er diplomat. Han er god til at omgås andre mennesker, læse deres signaler og få dem til at føle sig godt tilpas. Han kan være høflig og belevet, men er heller ikke bange for at bruge humor eller for at tage dybe og fortrolige samtaler med sine kammerater.

INDRE LIV

Mattias er en enspænder, der har svært ved at føle noget for andre mennesker eller dele ægte følelser. Deres liv og skæbner interesser ham reelt ikke. Han er selvcentreret, egoistisk og god til at manipulere med andre. Han elsker dog sin søster overalt på jorden. Langt mere end normal søskendekærlighed.

Du ser Bartko Reher som skærsilden

Du er udglattende og diplomatisk

Du er en følelseskold



DE ANDRE

Du kan meget godt lide **Alex**. Han virker lidt barnlig, men der er noget i hans blåøjede og uskyldige idealisme, du finder næsten sødt.

Derimod er **Heinrich** en primitiv rod, og oven i det ved du, at hans far er en simpel, lokal slagter, så han burde, som du ser det, aldrig være blevet lukket ind i Bartko Reher.

Eike virker til gengæld skabt til Broderskabet. Højrovet og irriterende bevidst om sit eget fine ophav. Du ved ikke, hvad der ville tjene dig bedst; at følge i hælene på ham eller få ham ned med nakken?



ALEX



HEINRICH



EIKE

OM BARTKO REHER ORDENEN

Bartko Reher Ordenen er et studenterbroderskab, der trækker sine aner tilbage til det 17. århundrede. Det er et broderskab dedikeret til ære, videnskab og uddannelse, med det mål at skabe belæste, ærefulde og helstøbte tyske mænd.

Dueller er en vigtig del af Bartko Reher Ordenens historie og kodeks, og langt de fleste ældre medlemmer har flere markante ar i ansigtet, som synlige bevis for dette.

I er novicer i Bartko Reher og bor i broderskabets hovedkvarter Villa Degen i byen Halberstadt. I har været i ordenen i tre til seks måneder.

Ordenen har omkring 40 aktive medlemmer. De fleste voksne brødre bor ikke i Villa Degen, men bruger hovedkvarteret i deres fritid.

Ordenen er ledet af **Pater Hirschfänger**, en bister mand, som du i din korte tid i ordenen ikke har haft meget at gøre med. Han minder dig om din far, sammenbidt og alvorlig. I Villa Degen finder man også dagligt den ældre **Doktor Leine**. Han har til gengæld taget godt imod dig og gjort sit til, at du er blevet en del af hverdagen i Ordenen og har sørget for, at de ældre medlemmer ikke har været for hårde overfor dig.





Alex Wolfsbach (15 år)

"Hvad så, jødeunge? Har du nogen lommepenge, du vil dele med os?" De tre drenge har trængt dig op i hjørnet af skolegården. Den største af dem med en kæp i hånden. Han står og svinger den fra side til side, imens hans skæve, misfarvede tænder dukker frem under et snerrende smil.

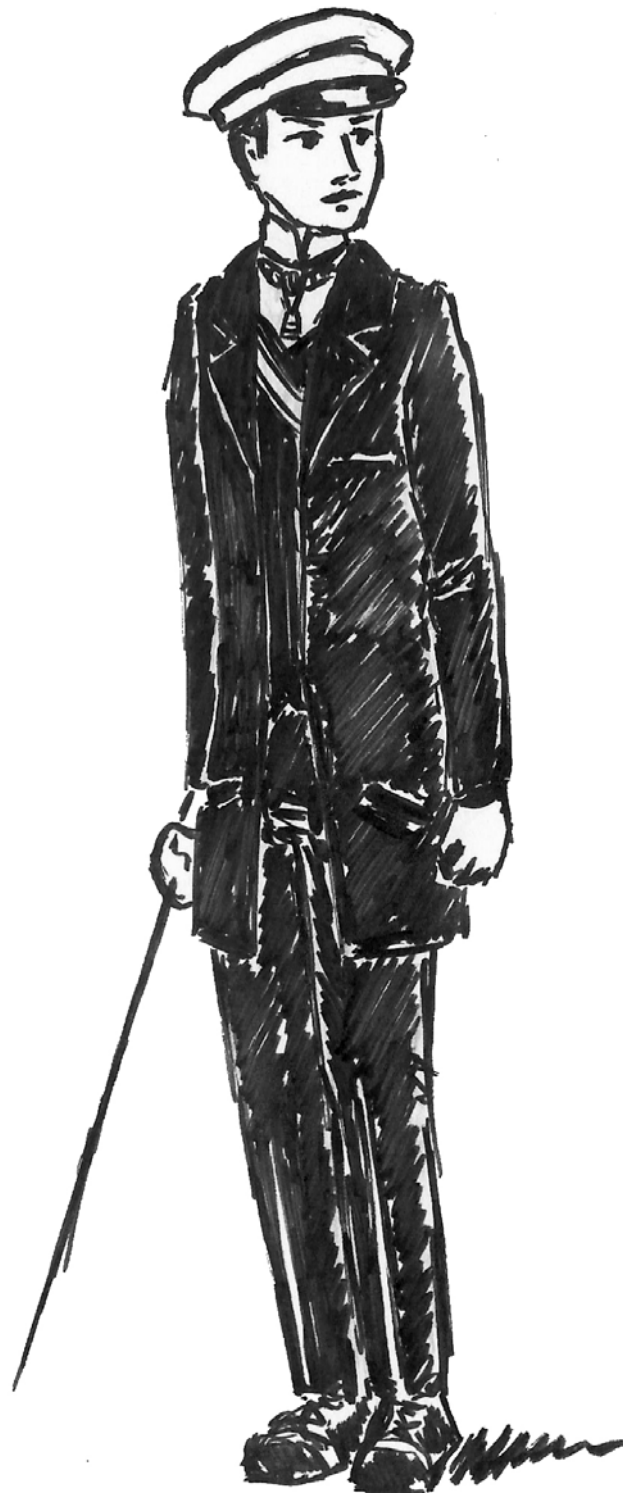
Du lukker øjnene. Du ved, hvordan det ender. Men du nægter at udlevere mønterne i din lomme. Det handler om mere end småpenge. Det handler om ære. Så du knytter næverne og kaster dig mod den mindste af drengene. Han er på din højde, og du når lige at se frygten og overraskelsen i hans øjne, da du rammer ind i hans krop, og din pande knalder ind i hans næse med en ubehagelig knasen.

Der er ikke gået mere end et par minutter, men dit øjenbryn er hævet, så du ikke kan se ud af det, og du har nogens blod og hud under neglene. En ung kvindelig lærer fører dig indenfor i skolen, imens to andre lærere forsøger at få styr på den skrigende hob i skolegården. Hun sukker. "Du er sådan en klog og smuk dreng. Hvorfor roder du dig hele tiden ud i problemer? Du bør ikke være venner med den slags drenge."

Du er resultatet af en affære mellem en ældre, østrigsk forretningsmand og en meget yngre, ungarsk jødinde. Egentlig uønsket af begge dine forældre, men dog ikke mere uelsket, end at da din fader blev konfronteret med frugten af sine lænder, hans eneste barn, tog han dig ind i sit hus og lovede din mor at få dig godt i vej. Hende ville han dog ikke have noget at gøre med. Det ville have været for stor en plet på hans liv og status. Således voksede du op i hans store hus i Linz med tjenere og guvernanter som din nærmeste familie. Kun om søndagen spiste du aftensmad sammen med din far. En pligt i begge tydeligvis hadede, men som han alligevel holdt ved, indtil du blev teenager.

Din mor så du aldrig noget til. Din far nægtede at fortælle noget om hende, udover at fremhæve hendes slægt. Altid med slet skjult foragt. Jøde. Men i dine drømme, der fandt hun dig. Næsten hver eneste nat. Smuk og uberørt. Hun trøstede dig, hviskede søde ord i dit øre og fik dig til at vågne op med et bidende savn og ønsket om at presse dig ind til hendes bryst og lade hende holde dig og trøste dig.

Din erstatning for familie fandt du i bøger. Særligt historierne om Kong Arthur og hans riddere fæstnede sig i dit indre, og da din far tog dig med på jeres årlige dannelsesstur til Salzburg for at se Valkyrien, eksploderede det. De episke heltekvad rystede dig, men tændte også en flamme. Du begyndte at fantasere om ridderlighed og heltegerning.



Du ville ride ud i Europa, høste stor ære og vende hjem og redde din mor fra hendes triste skæbne. Finde hende, hvor end hun var. Sikkert der, hvor din far havde efterladt hende, som den usle slyngel, han var. Hun skal reddes. Han skal straffes.

Du strækker dig helt op på tæerne, så du bedre kan se ind igennem den smalle revne under taget. Under dig rokker sæbetønden, du har flyttet tættere på væggen. Den er slimet og glat, men du holder balancen. Du kan mærke varmen stå ud fra væggen i den klamme efterårsmorgen. Badstuen i den jødiske ghetto har været åben i flere timer, og det er kvindernes dag.

Du kan se skikkelserne derinde. Næsten skjult af dampen, der står op fra de store kar med kogende vand, sidder de. Fire kvinder. Voksne. Frodige. Lys hud og mørkt hår. Du mærker, det strammer i dine bukser.

En lyd ude fra gaden. En skikkelse råber dig an. Du er lige ved at miste fodfæstet, men formår adræt at hoppe ned fra tønden. Du hører høje kvindestemmer fra huset, men du kigger dig ikke tilbage. Kraven op om ørerne og så væk.

Du var kun lige rundet 15, da du stak af hjemmefra. Velforberedt lænsede du huset for penge og alt, der kunne bæres og omsættes nemt. Målet var München, men tilfældigvis endte du i Halberstadt og hos Bartko Reher Ordenen. Et sted, hvor unge mænd uddannes og træner udi i ære og kampkunst på klassisk facon. En ridderorden. Det perfekte sted at starte din færd.

YDRE Liv

Alex er entusiastisk, nysgerrig og eventyrlysten. Han vil altid gerne gøre sit bedste og vise sig frem. Han kan virke naiv og drømmende, men på en facon, der er smittende. Han kan godt lide at fortælle historier og er god til at tale andre op og til at lade sig rive med og imponere.

INDRE Liv

Alex er besat af en mor, som han aldrig har kendt. Hans forhold til kvinder er forkvaklet, og han ser hende i alt. Rigtig meget i hans liv bliver gjort med hende i tankerne. Det driver en barnlig drøm om ridderlighed og ære. Samtidig har han en uforløst vrede mod sin far, men den kan også sagtens blive rettet mod andre i hans fravær, ofte på smålig eller onskabsfuld facon.

Du ser Bartko Reher som en ridderorden

Du er entusiastisk og åbenhjertet

Du er drevet af forkvaklede drømme



DE ANDRE

Du føler dig godt tilpas sammen med **Mattias**, selvom du har gennemskuet, at han nok ikke elsker Bartko Reher så meget, som du gør. Måske kan du overbevise ham om, at broderskabet er vigtigt og rigtigt?

Heinrich skræmmer dig lidt. Han er stor og frembrusende, men du ser også en selvsikkerhed og styrke i ham, som du godt kunne tænke dig, måske bare lidt mere elegant.

Eike ligner til gengæld en helt fra dine dagdrømme. Du glæder dig til at lære af ham og måske en dag kunne matche ham i fremtoning.



MATTIAS



HEINRICH



EIKE

OM BARTKO REHER ORDENEN

Bartko Reher Ordenen er et studenterbroderskab, der trækker sine aner tilbage til det 17. århundrede. Det er et broderskab dedikeret til ære, videnskab og uddannelse, med det mål at skabe belæste, ærefulde og helstøbte tyske mænd.

Dueller er en vigtig del af Bartko Reher Ordenens historie og kodeks, og langt de fleste ældre medlemmer har flere markante ar i ansigtet, som synlige bevis for dette.

I er novicer i Bartko Reher og bor i broderskabets hovedkvarter Villa Degen i byen Halberstadt. I har været i ordenen i tre til seks måneder.

Ordenen har omkring 40 aktive medlemmer. De fleste voksne brødre bor ikke i Villa Degen, men bruger hovedkvarteret i deres fritid.

Det var **Doktor Leine**, der fik dig sluset ind i Bartko Reher. Den ældre læge mødte dig ude i byen og viste interesse for dit velbefindende og brugte sin indflydelse i ordenen til at få dig ind som novice. Han virker dog ikke specielt optaget af ordenens principper, men bruger meget tid i vinkælderen og på at observere jer yngre medlemmer, når I træner. **Pater Hirschfänger** er til gengæld en rigtig helt.

I broderskabets leder ser du en stor mand og én, man kan spejle sig i.





Eike Legenfeld (16 år)

Du kigger ned af dig selv. Uniformen er nystroget. Støvlerne pudset. Du står side om side med dine holdkammerater. Ved jeres side hviler rifler, og i jeres bæltter sidder sabler og glimter i morgensolen.

Et brag lyder og sender et ryk gennem din krop. Du kigger hurtigt til siden. Du håber, ingen så det. De andre står i hvert fald stadig som saltstøtter.

"Nå, unge Legenfeld. Hvorfor står du og virrer med hovedet?" Du krymper dig og prøver at holde ryggen rank. Officeren står foran dig med et hånligt smil næsten gemt under overskægget.

"Hvad ville Oberst Legenfeld mon sige, hvis han vidste, at hans søn stod og rystede i brisen, så snart der kom lidt larm fra kanoner?" Officeren lægger ekstra tryk på din fars rang, og du kan høre en fnisen lidt længere nede fra rækken.

Du kan mærke blodet strømme ud i dine kinder og føler tårerne presse sig på. Du trækker vejret ind gennem næsen. Det eneste, der vil forværre situationen er, hvis du begynder at flæbe.

Du er søn af en oberst i den tyske hær og født i Regensburg i Sydtykland. Din opvækst var problemfri, og selvom du ikke så meget til din far, der brugte flere år af din barndom på at nedkæmpe rebelske indfødte i Tysk Sydvestafrika, har du altid følt dig knyttet til ham. Mere end til din svagelige mor, der fra du var helt lille overlod dig til guvernanter og tjenere. Hun gav dig heller aldrig den lillebror, du så brændende ønskede dig.

I stedet spejlede du dig i dine lærere. Intelligente, unge mænd, som lærte dig om sprog, bøger og musik i din tidlige barndom. Det var indtil, din far vendte permanent hjem. Selvom du mistænker, at han efterlod en hel del af sig selv i Afrika.

Da du fyldte 14, blev du sendt til militærakademiet i München. Sammen med andre unge mænd, alle med adelige forældre eller fædre, der var officerer, skulle du trænes til at dominere kejserrigets fremtidige konflikter. Akademiet var et sted fyldt med traditioner og et helt særligt hierarki. Og selvom din far blev set som en ægte, tysk krigshelt, blev der ikke taget hensyn. Tværtimod. Det var kæft, trit og retning - og ydmygelse, hvis man ikke kunne klare mosten.

Den klike, du endte med at være en del af, var dog en sikker havn. Ikke mindst fandt du et fællesskab med den jævnaldrende Stellan, hvis far også havde tjent i Afrika. Sammen med en lille gruppe andre drenge, blev I kendt som nok ikke de bedste fremtidige soldater, men en flok, der var god til at skabe ballade og sjov i gaden - altid på andres bekostning.



"Kom ind, kom ind. Og gør dig det behageligt". Kvinden, der sidder på sengen foran dig, er mindst dobbelt så gammel som dig. Hendes hår sidder uglet, og hun har ikke ulejlighed til at få orden på sit tøj igen. Hendes mund er malet rød, og farven står skarpt ud i det dunkle værelse. Du kan høre de tre andre drenge stå og fnise og trippe ude på den anden side af døren. Du er nummer tre herinde, og der er betalt forud.

Luderen begynder at knappe sit nødtørftigt lukkede korset op. Langsomt bliver hendes bryster mere og mere synlige. De ser slidte ud. Ligesom sengen og lagnet. Du har lyst til at flygte ud af lokalet.

Du lukker øjnene, og for dit indre blik ser du Stellan. Først sammen med kvinden på den plettede madras. Så i stedet for hende. Hun griber din hånd, og du åbner øjnene med et ryk. Hun står helt tæt på dig. Lugten af sved og snaps står som en sky omkring hende.

"Har du brug for hjælp, lille ven," hvisker hun hæst i øret på dig.

Jeres besøg på bordellet var en katastrofe. Lige meget, hvor meget du tiggede de andre om ikke at sige noget, så slap det alligevel ud. Først til de andre elever og lynhurtigt til underviserne, med nådesløs hån og latterliggørelse til følge. Alle vendte dig ryggen, inklusiv Stellan, og livet på akademiet blev så uudholdeligt, at du til sidst forsøgte at gøre en ende på det.

Du blev dog fundet i tide, "reddet" og sendt hjem til din far, der tog imod dig i absolut stilhed. Efter flere uger uden et ord fra ham, dukkede han op på dit værelse og annoncerede, at du nu var indrullet i en "mindre krævende" uddannelse, i fjerntliggende Halberstadt, for "det kunne du vel i det mindste klare".

Optagelsen i Bartko Reher Ordenen er et nederlag for dig. En degradering, fordi du ikke var klar. Ikke klar til at leve op til de forventninger, der blev stillet til dig. De andre novicer i Bartko Reher ved heldigvis ikke noget om din baggrund, og du håber på en frisk start.

YDRE LIV

Eike er veluddannet og nobel. Han er en god ven og en loyal støtte, skulle der være behov for det. Han er samtidig frisk og med glimt i øjet, ofte klar på at lave lidt ballade eller bryde reglerne, så længe det ikke er alvorligt.

INDRE LIV

Eike er frustreret og vred. Han føler sig svigtet af alle, han har støttet på. Ensom og forladt med følelser, han ikke kan forstå, særligt når det kommer til hans eget køn og sin egen seksualitet. At blive forrådt af sine tidligere kammerater har såret ham dybt, og han har svært ved at stole på andre mennesker, ligesom han går med et undertrykt behov for at hævne sig på nogen.

Du ser Bartko Reher som en flugt

Du er høflig og nobel

Du er usikker og frustreret



DE ANDRE

Blandt de andre er **Heinrich** din nok største rival. Han er stor og opfarende, og du er nok lidt bange for ham. På den anden side ville det også være en stærk markering, hvis du fik ham tvunget i knæ.

Mattias Mattias virker som en ordentlig ung mand og den, du bedst kan se som din ligemand, når det kommer både til idealer og intellekt.

Alex virker som en sød dreng, men også noget naiv. Han har fortalt dig, at hans mor er jøde - det er du ikke sikker på, at du ville råbe så højt om, hvis det var dig. Er det blod overhovedet tilladt i Bartko Reher?



HEINRICH



MATTIAS



ALEX

OM BARTKO REHER ORDENEN

Bartko Reher Ordenen er et studenterbroderskab, der trækker sine aner tilbage til det 17. århundrede. Det er et broderskab dedikeret til ære, videnskab og uddannelse, med det mål at skabe belæste, ærefulde og helstøbte tyske mænd.

Dueller er en vigtig del af Bartko Reher Ordenens historie og kodeks, og langt de fleste ældre medlemmer har flere markante ar i ansigtet, som synlige bevis for dette.

I er novicer i Bartko Reher og bor i broderskabets hovedkvarter Villa Degen i byen Halberstadt. I har været i ordenen i tre til seks måneder.

Ordenen har omkring 40 aktive medlemmer. De fleste voksne brødre bor ikke i Villa Degen, men bruger hovedkvarteret i deres fritid.

Bartko Reher er ledet af **Pater Hirschfänger**. På mange måder minder han dig om din far, men uden hans distance. Hirschfänger har trukket dig til side flere gange og fortalt dig, at du ikke skal lade dig tynde af fortiden og at dit kapitel i Ordenen starter fra en blank side.

I Villa Degen møder man også dagligt **Doktor Leine**. Den ældre mand virker affældig og fjern og langt fra de idealer, I andre bliver indprentet dagligt.





Alex

MENSUR-LITANI

Harnisk ("jeg hjælper ham i hans harnisk")

Halskrave ("jeg påfører ham hans halskrave")

Næsebeskytter ("jeg strammer hans næsebeskytter")

Briller ("jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt")

Handsker ("jeg rækker ham hans handsker")

DUEL-KALD

OP!

MENSUR!

LOS!



Mattias

MENSUR-LITANI

Harnisk ("jeg hjælper ham i hans harnisk")

Halskrave ("jeg påfører ham hans halskrave")

Næsebeskytter ("jeg strammer hans næsebeskytter")

Briller ("jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt")

Handsker ("jeg rækker ham hans handsker")

DUEL-KALD

OP!

MENSUR!

LOS!



Eike

MENSUR-LITANI

Harnisk ("jeg hjælper ham i hans harnisk")

Halskrave ("jeg påfører ham hans halskrave")

Næsebeskytter ("jeg strammer hans næsebeskytter")

Briller ("jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt")

Handsker ("jeg rækker ham hans handsker")

DUEL-KALD

OP!

MENSUR!

LOS!



Heinrich

MENSUR-LITANI

Harnisk ("jeg hjælper ham i hans harnisk")

Halskrave ("jeg påfører ham hans halskrave")

Næsebeskytter ("jeg strammer hans næsebeskytter")

Briller ("jeg sørger for, at hans briller sidder korrekt")

Handsker ("jeg rækker ham hans handsker")

DUEL-KALD

OP!

MENSUR!

LOS!