



Frantz Engmann - Baggrund


Du ligger på ryggen, beruset, ja mere end bare beruset, ekstatisk! Madrassen er blød og silkelagnet kærtegner din trætte krop. Lyset fra kandelaberen blokeres af Evelyns fyldige, fuldendte skikkelse, der anes i silhuet gennem hendes natkjole. Hendes lange, røde hår stryger dig over brystkassen, hårene på din krop rejser sig, og du mærker tyngden af hendes krop. Hun ser dig i øjnene, hendes grønne, intense øjne, omkranset af fregner, stråler af forventning og mystik *“Vær forsigtig, det er min første gang”* hun udstøder en klar og kort latter, ligger hovedet lidt på skrå og smiler. *“Hold den tanke der mens jeg smutter ned og låser døren”*, du kysser hende, samler blufærdigt din kåbe omkring dig og haster ud af rummet, ned af den lange trappe i tårnet, fem trin ad gangen, uovervindelig. Trippende på de bare fødder slår du slåen for den tunge egetræsdør, skutter dig halvt af kulde, halvt af forventning, og spæner op ad trappen. Denne gang er turen uendeligt lang, men dine øjne er målrettet fæstnet mod det flakkende, varme lys i døråbningen for oven.

Ikke langt fra trappen stopper du op, det løber dig koldt ned af ryggen. En kold vind stryger omkring dine ben og du hører en svag raslen som fra kæder. Hen over gulvet, ud gennem døren og ned af trappens første trin, løber en lille flod af væske. En dråbe lander på trinnet hvor du står, og en dråbe rammer dit ben. Væsken er varm og tyk. Du træder op mod døren, dine bare fødder klister til gulvet, sølet ind i blod. Kandelaberen er blevet til et bål, midt i rummet, silkelagnet i lys lue. Det trygge lys er blevet til et dæmonisk skær. Kæder dingle ned fra loftet, indsmurt i blod, kroge fæstnet til liget af Evelyn i sengen. Foran sengen står dit mareridt, oplyst af helvedes ild. Hun er næsten lige så høj som dig, med mælkehvid hud, og grønne øjne, et enkelt voluminøst bryst anes i flammernes skær. En sagte, ildevarslende klikken lyder fra de to klør for enden af hendes arme, mens den lange, tvedelte tunge, drillskt kærtegner de blege læber. Hendes skønhed er rædselsvækkende og hendes aura forførende og frastødende på en gang. Hun kigger på dig, med øjne fulde af jalousi. *“Du er min og kun min... elskede”*.



Du vågner med et sæt og klamrer dig til hesten der fortsætter med rolige bevægelser. Mareridt. Kun et mareridt. Livet er fandme et langt uudholdeligt mareridt. Regnen hamrer nådesløst mod hættens på din kåbe, mens smerten regndråbe for regndråbe kryber ind under huden, ind i kraniet, hvor den skriger til det kimer for dine ører. Du klemmer øjnene sammen, fortrækker ansigtet i en hånlige grimasse og ser op mod den tunge, mørke himmel. De mørke, forvredne træer, strækker deres krogede arme ind over den smalle vej, og indrammer de fire forhutlede skikkelser foran dig. Dampen står op fra de svedende heste, og får rytterne til at ligne spøgelser i et Detlef Sierck stykke. Du skal have noget smertestillende, noget wierdroot, bare lige en lille smule. Du er godt nok holdt op, men denne gang er en undtagelse, smerten er værre end den plejer. Den har taget til det sidste stykke tid, og mareridtene bliver tydeligere.

“Lad os holde pause... det er ved at være mørkt”. Rytteren foran dig stopper op og Vogelstamps brede, arrede ansigt stikker frem fra den regnvåde hætte. *“Vi stopper når jeg siger til. Der er et par timer til solen går ned og jeg så et skilt til en by der hed Stahlbrügge et par mil tilbage”*. Du stiger af hesten og synker i mudder til anklen, lort! Du ser op på Vogelstamp, mumler et par ord, tager en lille flaske alkohol op af en pung i bæltet og hælder det ud over fingrene. Du lægger hånden på hestens flanke. Den falder spjættende om, med fråde om munden, øjnene mælkehvide. *“Min hest er træet... vi holder*



pause”, Vogelstamp stirrer sammenbidt på dig, du kan mærker dine tindinger dunke, dine hænder ryster. Trætheden og smerten er overvældende.... De andre stiger af hestene og Gauber begynder at slå lejr i ly af træerne. Du sætter dig på et gammelt, væltet træ, ryster på hovedet mens du presser knoerne mod dine tindinger. Igen spørger du dig selv hvordan du er endt her.

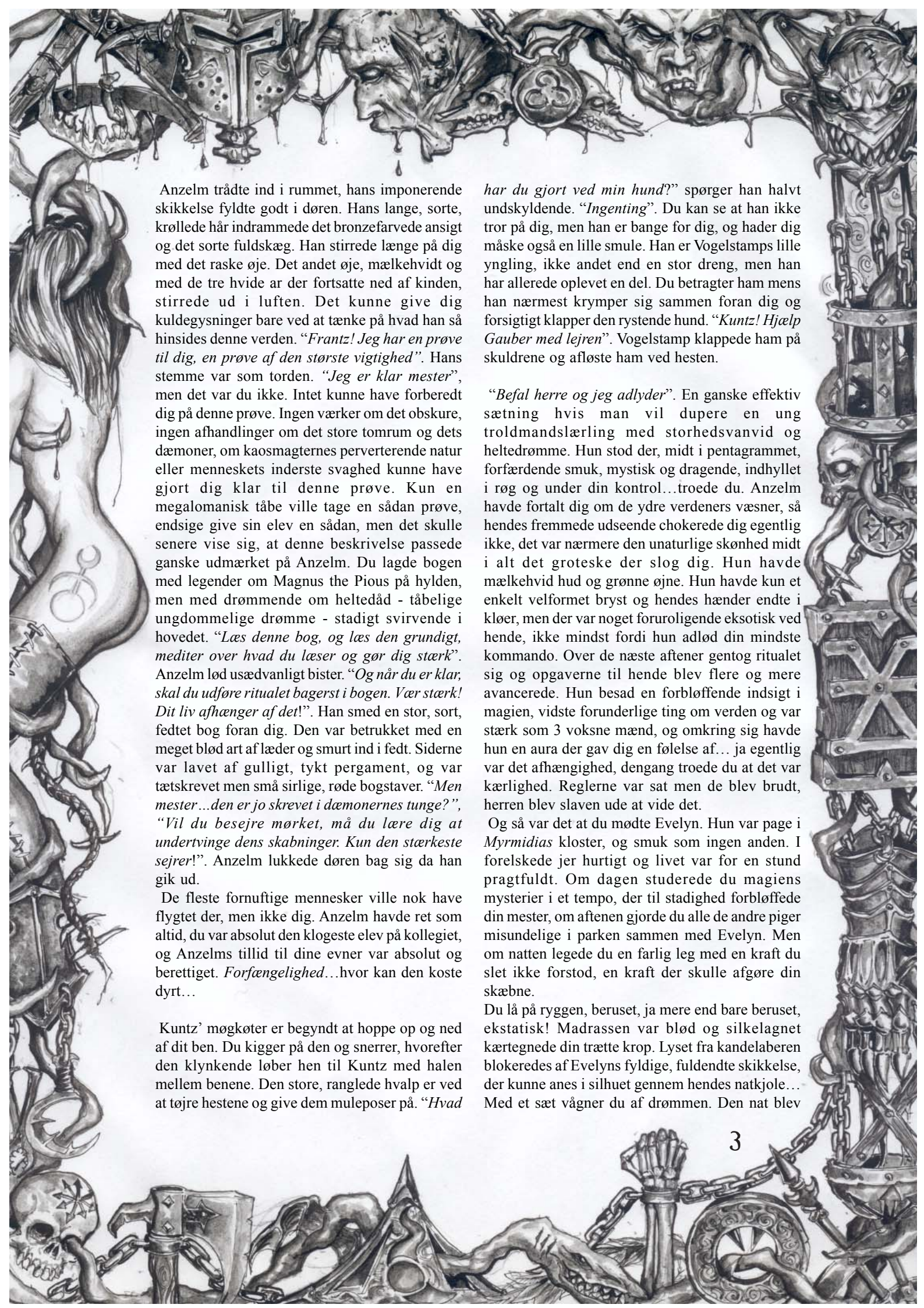
Det er snart et år siden, at i sad alle fem omkring et bord, fremmede for hinanden, fremmede for jer selv, og på flugt. Det var på *“Aschloch und Knödel”* i *Wurtbad*, et hul blandt huller, hvor man kun drak deres øl, fordi det var renere end vandet, hvilket ikke siger det helt store. Bange og usikker, men med håbet om en ny start så du rundt på de andre. *“Velkommen alle sammen, og vel mødt. Mit navn er Kurt Vogelstamp. Jeg har brug for en håndfuld loyale folk til en opgave, der skal udføres professionelt. I gør som jeg siger uden at stille spørgsmål, jeg bestemmer og alle der ikke er med på de vilkår kan forlade bordet nu”*. Vogelstamp så jer an. Han havde en aura af autoritet omkring sig. Han mindede dig om helten *Prins Oswald von Königswald* i dit yndlingsstykke: *“Drachenfelts”*, høj, bred og med et firsårent ansigt. Nu lignede han mere monstret *Drachenfelts*, arret og mindst ti år ældre. Men det gælder vist for de fleste af jer.

Ved siden af dig sad Jürgen, ham der havde introduceret dig for Vogelstamp. *Jürgen Sweibart*, leviemand og kvindebedårer... og en uforbederlig svindler. Du mødte ham kort efter at du var ankommet til *Wurtbad*, på *“The Crimzon Horizont”*, efter sigende et tilholdssted for byens mere excentriske borgere og så selvfølgelig byens troldmænd. Du var flygtet fra tårnet, fra din mester og ikke mindst liget af Evelyn, og håbede at finde en ny mester her i byen, men alle krævede penge, noget du bestemt ikke havde. Jürgen sad og spillede terninger med en dyster, sortklædt herre, og blev tørret noget så eftertrykkeligt selv om han snød så det bragede. Spillet havde en del opmærksomhed fra folkene i kroen og du blev draget hen mod sceneriet. Jürgen satsede alt på ét bræt, og hele kroen stod spændt og ventede på, at han løftede koppen, han var ligbleg og sveden piblede ned af panden på ham. Han vidste at spillet var tabt. Du pressede dig tættere på for at få et bedre udsyn hvilket fangede den sortklædtes

opmærksomhed. Han vendte sig om og så på dig et sekund for længe, med mørke ulæselige øjne, og inde i hættten syntes du at hans ansigt fortrak sig i et smil. Dette afbræk benyttede Jürgen til at kaste sig mod døren, sparke dørvogteren i skridtet og tage flugten. Koppen var væltet: terningerne viste *“snake eyes”*. Den sortklædte hvæsedde og trak sig væk fra lyset der strømmede ind gennem døren, tog terningerne op i hånden og knuste dem mens han skulede ud over forsamlingen. Stemningen var lidt trykket så du besluttede at smutte hurtigst muligt. Knap var du kommet uden for kroen før en hånd lukkede sig om din mund og trak dig ind i en gyde. Det var Jürgen. *“Tak for hjælpen derinde...Jeg tror du bringer held, du står ikke tilfældigvis og er interesseret i et job?”*. Der sad du, omgivet af en broget flok lykkeriddere, alle på vej væk fra et eller andet. Jürgen klappede dig på skulderen og smilede.

Du ser over på Jürgen. Det er det samme ansigt som for et år siden, bare 10 år ældre. Hans silkeklæder er beskidte og slidte, og hans kårde er lige så slidt som hans terninger var dengang. Rynkerne omkring hans øjne er blevet tydeligere, og flammen i hans øjne er blevet til en melankolsk glød. Han mumler for sig selv mens han manisk gnider en kaninfod mellem fingrene. Overtroiske fjols! De andre er ved at sætte lejren op i muddret. Regnen plasker stadig ned, mens mørket langsomt sænker sig.

Dette var noget ganske andet end du havde drømt om, da du kom i lære under troldmanden *Anzelm Stormgeist* i *Talabheim*. Dine forældre havde spinket og sparet det meste af dit liv for at få penge til en uddannelse, en tillid du ikke havde i sinde at svingte. Du ville være troldmand og redde verden. Kæmpe mod onde hekse og troldkarle ligesom *Prins Oswald Von Königswald*, lede hære og redde nødstedte ungmuere ligesom *Magnus the Pious den store kejser*, blive hyllt på *Sigmarsplatz* i *Altdorf* og kaste kobbermønter ud til de fattige, ligesom de store helte. Faktisk klarede du dig ret godt, måske for godt når man ser på det i det blege, bagkloge skær, men du var ung, ivrig og en uhelbredelig drømmer. Verden lå for dine fødder takket være dit intellekt og nå ja... en hel del held fra skaberen. Det var ikke noget under at du som den eneste blev udvalgt til at studere under ærkemagikeren.



Anzelm trådte ind i rummet, hans imponerende skikkelse fyldte godt i døren. Hans lange, sorte, krøllede hår indrammede det bronzefarvede ansigt og det sorte fuldskæg. Han stirrede længe på dig med det raske øje. Det andet øje, mælkehvidt og med de tre hvide ar der fortsatte ned af kinden, stirrede ud i luften. Det kunne give dig kuldegysninger bare ved at tænke på hvad han så hinsides denne verden. *“Frantz! Jeg har en prøve til dig, en prøve af den største vigtighed”*. Hans stemme var som torden. *“Jeg er klar mester”*, men det var du ikke. Intet kunne have forberedt dig på denne prøve. Ingen værker om det obskure, ingen afhandlinger om det store tomrum og dets dæmoner, om kaosmagternes perverterende natur eller menneskets inderste svaghed kunne have gjort dig klar til denne prøve. Kun en megalomansk tåbe ville tage en sådan prøve, endsige give sin elev en sådan, men det skulle senere vise sig, at denne beskrivelse passede ganske udmærket på Anzelm. Du lagde bogen med legender om Magnus the Pious på hylden, men med drømmende om heltebåd - tåbelige ungdommelige drømme - stadigt svirvende i hovedet. *“Læs denne bog, og læs den grundigt, mediter over hvad du læser og gør dig stærk”*. Anzelm lød usædvanligt bister. *“Og når du er klar, skal du udføre ritualet bagerst i bogen. Vær stærk! Dit liv afhænger af det!”*. Han smed en stor, sort, fedtet bog foran dig. Den var betrukket med en meget blød art af læder og smurt ind i fedt. Siderne var lavet af gulligt, tykt pergament, og var tætskrevet men små sirlige, røde bogstaver. *“Men mester...den er jo skrevet i dæmonernes tunge?”*, *“Vil du besejre mørket, må du lære dig at undertvinge dens skabninger. Kun den stærkeste sejrer!”*. Anzelm lukkede døren bag sig da han gik ud.

De fleste fornuftige mennesker ville nok have flygtet der, men ikke dig. Anzelm havde ret som altid, du var absolut den klogeste elev på kollegiet, og Anzelms tillid til dine evner var absolut og berettiget. *Forføngelighed*...hvor kan den koste dyrt...

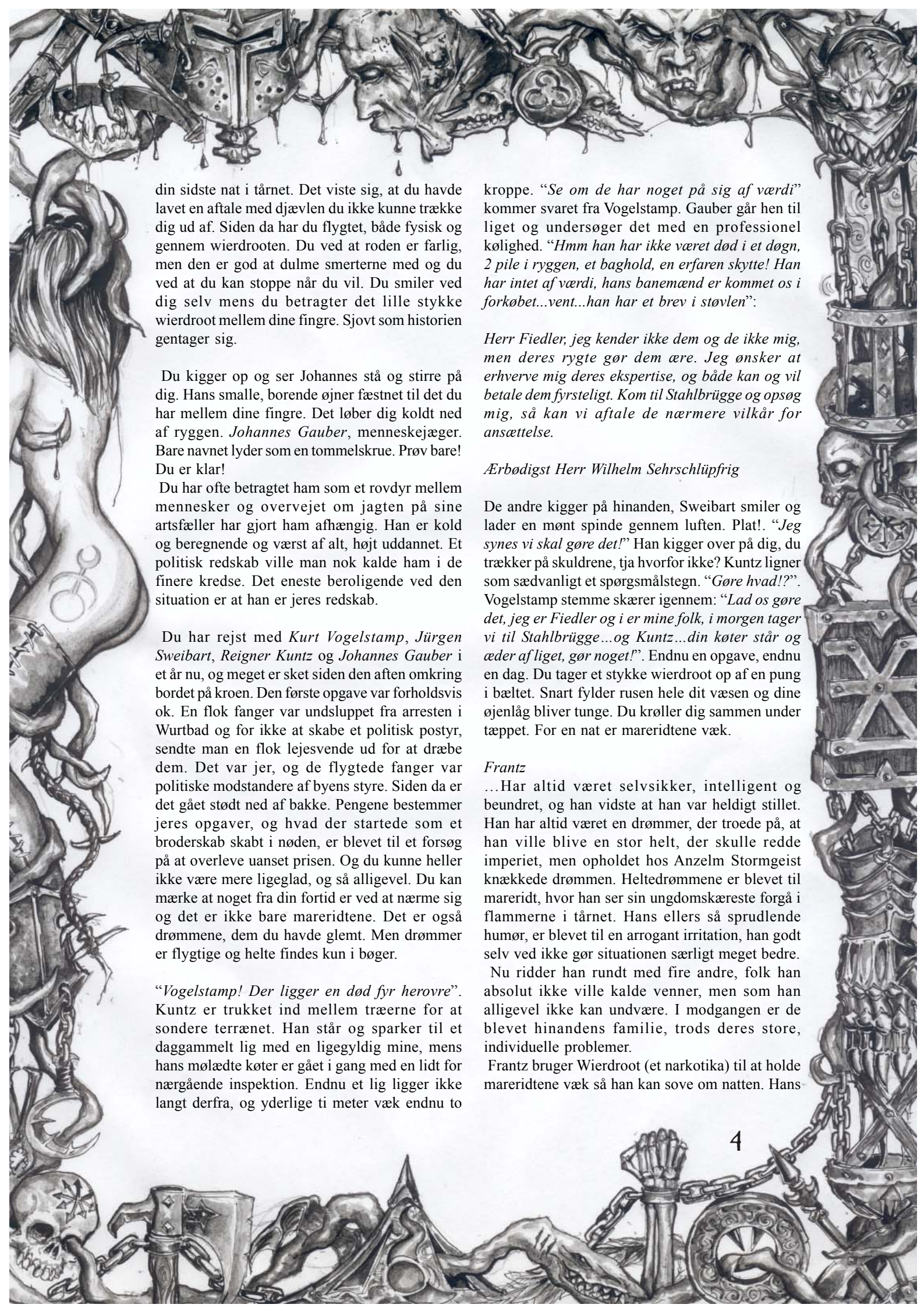
Kuntz' møgkøter er begyndt at hoppe op og ned af dit ben. Du kigger på den og snerrer, hvorefter den klynkende løber hen til Kuntz med halen mellem benene. Den store, ranglede hvalp er ved at tøjre hestene og give dem muleposer på. *“Hvad*

har du gjort ved min hund?” spørger han halvt undskyldende. *“Ingenting”*. Du kan se at han ikke tror på dig, men han er bange for dig, og hader dig måske også en lille smule. Han er Vogelstamps lille yngling, ikke andet end en stor dreng, men han har allerede oplevet en del. Du betragter ham mens han nærmest krymper sig sammen foran dig og forsigtigt klapper den rystende hund. *“Kuntz! Hjælp Gauber med lejren”*. Vogelstamp klappede ham på skuldrene og afløste ham ved hesten.

“Befal herre og jeg adlyder”. En ganske effektiv sætning hvis man vil dupere en ung troldmandslærling med storhedsvanvid og heltebåd. Hun stod der, midt i pentagrammet, forfærdende smuk, mystisk og dragende, indhyllet i røg og under din kontrol...troede du. Anzelm havde fortalt dig om de ydre verdeners væsner, så hendes fremmede udseende chokerede dig egentlig ikke, det var nærmere den unaturlige skønhed midt i alt det groteske der slog dig. Hun havde mælkehvid hud og grønne øjne. Hun havde kun et enkelt velformet bryst og hendes hænder endte i kløer, men der var noget foruroligende eksotisk ved hende, ikke mindst fordi hun adlød din mindste kommando. Over de næste aftener gentog ritualet sig og opgaverne til hende blev flere og mere avancerede. Hun besad en forbløffende indsigt i magien, vidste forunderlige ting om verden og var stærk som 3 voksne mænd, og omkring sig havde hun en aura der gav dig en følelse af... ja egentlig var det afhængighed, dengang troede du at det var kærlighed. Reglerne var sat men de blev brudt, herren blev slaven ude at vide det.

Og så var det at du mødte Evelyn. Hun var page i Myrmidias kloster, og smuk som ingen anden. I forelskede jer hurtigt og livet var for en stund pragtfuldt. Om dagen studerede du magiens mysterier i et tempo, der til stadighed forbløffede din mester, om aftenen gjorde du alle de andre piger misundelige i parken sammen med Evelyn. Men om natten legede du en farlig leg med en kraft du slet ikke forstod, en kraft der skulle afgøre din skæbne.

Du lå på ryggen, beruset, ja mere end bare beruset, ekstatisk! Madrassen var blød og silkelagnet kærtegnede din trætte krop. Lyset fra kandelaberen blokeredes af Evelyns fyldige, fuldendte skikkelse, der kunne anes i silhuet gennem hendes natkjole... Med et sæt vågner du af drømmen. Den nat blev



din sidste nat i tårnet. Det viste sig, at du havde lavet en aftale med djævlén du ikke kunne trække dig ud af. Siden da har du flygtet, både fysisk og gennem wierdrooten. Du ved at roden er farlig, men den er god at dulme smerterne med og du ved at du kan stoppe når du vil. Du smiler ved dig selv mens du betragter det lille stykke wierdroot mellem dine fingre. Sjovt som historien gentager sig.

Du kigger op og ser Johannes stå og stirre på dig. Hans smalle, borende øjner fæstnet til det du har mellem dine fingre. Det løber dig koldt ned af ryggen. *Johannes Gauber*, menneskejæger. Bare navnet lyder som en tommelskrue. Prøv bare! Du er klar!

Du har ofte betragtet ham som et rovdyr mellem mennesker og overvejet om jagten på sine artsfæller har gjort ham afhængig. Han er kold og beregnende og værst af alt, højt uddannet. Et politisk redskab ville man nok kalde ham i de finere kredse. Det eneste beroligende ved den situation er at han er jeres redskab.

Du har rejst med *Kurt Vogelstamp*, *Jürgen Sweibart*, *Reigner Kuntz* og *Johannes Gauber* i et år nu, og meget er sket siden den aften omkring bordet på kroen. Den første opgave var forholdsvis ok. En flok fanger var undsluppet fra arresten i Wurtbad og for ikke at skabe et politisk postyr, sendte man en flok lejesvende ud for at dræbe dem. Det var jer, og de flygtede fanger var politiske modstandere af byens styre. Siden da er det gået stødt ned af bakke. Pengene bestemmer jeres opgaver, og hvad der startede som et broderskab skabt i nøden, er blevet til et forsøg på at overleve uanset prisen. Og du kunne heller ikke være mere ligeglad, og så alligevel. Du kan mærke at noget fra din fortid er ved at nærme sig og det er ikke bare mareridtene. Det er også drømmene, dem du havde glemt. Men drømmer er flygtige og helte findes kun i bøger.

"Vogelstamp! Der ligger en død fyr herovre". Kuntz er trukket ind mellem træerne for at sondere terrænet. Han står og sparker til et daggammelt lig med en ligegyldig mine, mens hans mølædte køter er gået i gang med en lidt for nærgående inspektion. Endnu et lig ligger ikke langt derfra, og yderlige ti meter væk endnu to

kroppe. *"Se om de har noget på sig af værdi"* kommer svaret fra Vogelstamp. Gauber går hen til liget og undersøger det med en professionel kølighed. *"Hmm han har ikke været død i et døgn, 2 pile i ryggen, et baghold, en erfaren skytte! Han har intet af værdi, hans banemænd er kommet os i forkøbet...vent...han har et brev i støvlen"*.

Herr Fiedler, jeg kender ikke dem og de ikke mig, men deres rygter gør dem ære. Jeg ønsker at erhverve mig deres ekspertise, og både kan og vil betale dem fyrsteligt. Kom til Stahlbrügge og opsøg mig, så kan vi aftale de nærmere vilkår for ansættelse.

Ærbødigst Herr Wilhelm Sehrschlüpfrig

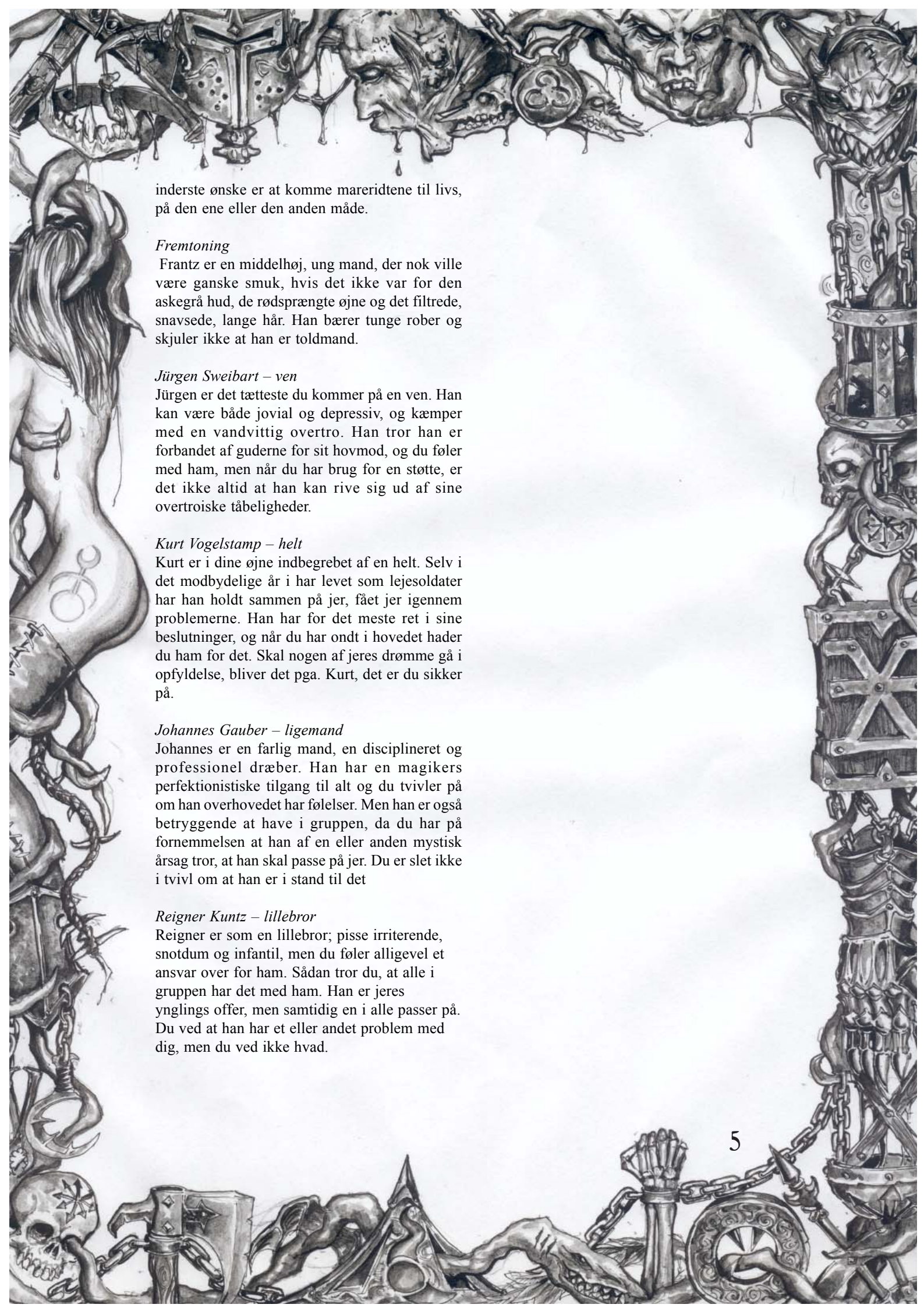
De andre kigger på hinanden, Sweibart smiler og lader en mønt spinde gennem luften. Plat!. *"Jeg synes vi skal gøre det!"* Han kigger over på dig, du trækker på skuldrene, tja hvorfor ikke? Kuntz ligner som sædvanligt et spørgsmålstegn. *"Gøre hvad!?"*. Vogelstamp stemme skærer igennem: *"Lad os gøre det, jeg er Fiedler og i er mine folk, i morgen tager vi til Stahlbrügge...og Kuntz...din køter står og æder afliget, gør noget!"*. Endnu en opgave, endnu en dag. Du tager et stykke wierdroot op af en pung i bæltet. Snart fylder rusen hele dit væsen og dine øjenlåg bliver tunge. Du krøller dig sammen under tæppet. For en nat er mareridtene væk.

Frantz

...Har altid været selvsikker, intelligent og beundret, og han vidste at han var heldigt stillet. Han har altid været en drømmer, der troede på, at han ville blive en stor helt, der skulle redde imperiet, men opholdet hos Anzelm Stormgeist knækkede drømmen. Heltedrømmene er blevet til mareridt, hvor han ser sin ungdomskæreste forgå i flammerne i tårnet. Hans ellers så sprudlende humør, er blevet til en arrogant irritation, han godt selv ved ikke gør situationen særligt meget bedre.

Nu ridder han rundt med fire andre, folk han absolut ikke ville kalde venner, men som han alligevel ikke kan undvære. I modgangen er de blevet hinandens familie, trods deres store, individuelle problemer.

Frantz bruger Wierdroot (et narkotika) til at holde mareridtene væk så han kan sove om natten. Hans



inderste ønske er at komme mareridtene til livs, på den ene eller den anden måde.

Fremtoning

Frantz er en middelhøj, ung mand, der nok ville være ganske smuk, hvis det ikke var for den askegrå hud, de rødsprængte øjne og det filtrede, snavsede, lange hår. Han bærer tunge rober og skjuler ikke at han er toldmand.

Jürgen Sweibart – ven

Jürgen er det tætteste du kommer på en ven. Han kan være både jovial og depressiv, og kæmper med en vandvittig overtro. Han tror han er forbandet af guderne for sit hovmod, og du føler med ham, men når du har brug for en støtte, er det ikke altid at han kan rive sig ud af sine overtroiske fåbeligheder.

Kurt Vogelstamp – helt

Kurt er i dine øjne indbegrebet af en helt. Selv i det modbydelige år i har levet som lejesoldater har han holdt sammen på jer, fået jer igennem problemerne. Han har for det meste ret i sine beslutninger, og når du har ondt i hovedet hader du ham for det. Skal nogen af jeres drømme gå i opfyldelse, bliver det pga. Kurt, det er du sikker på.

Johannes Gauber – ligemand

Johannes er en farlig mand, en disciplineret og professionel dræber. Han har en magikers perfektionistiske tilgang til alt og du tvivler på om han overhovedet har følelser. Men han er også betryggende at have i gruppen, da du har på fornemmelsen at han af en eller anden mystisk årsag tror, at han skal passe på jer. Du er slet ikke i tvivl om at han er i stand til det

Reigner Kuntz – lillebror

Reigner er som en lillebror; pisse irriterende, snotdum og infantil, men du føler alligevel et ansvar over for ham. Sådan tror du, at alle i gruppen har det med ham. Han er jeres ynglings offer, men samtidig en i alle passer på. Du ved at han har et eller andet problem med dig, men du ved ikke hvad.



The page is framed by a dark, gothic illustration. At the top, a row of skulls and faces is depicted, some with chains and symbols. On the left, a figure with long, flowing hair and a large, ornate necklace is shown. On the right, a vertical chain with various symbols and a skull is visible. At the bottom, there are more skulls, a hand holding a chain, and a wheel-like symbol. The central text is set against a dark background.

Johannes Gauber - Baggrund

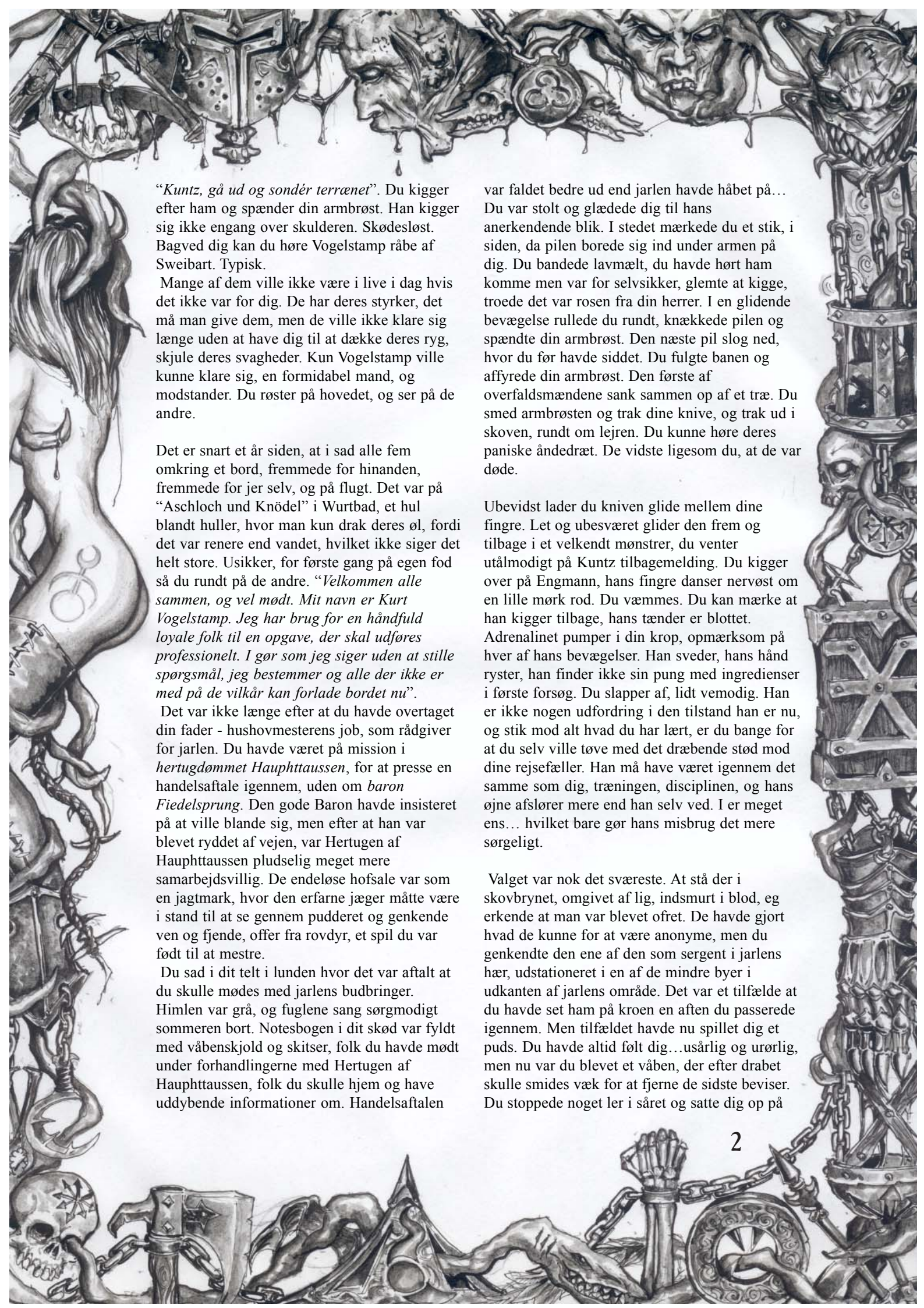
"Ret dig op! Stå helt stille", hushovmesteren stod bag ved dig med pisken hvilende på din skulder, mens han inspicerede dine støvler. *"Se lige ud!",* pisken smældede ned over dit øre, stift stirrede du ud i luften, bed smerten i dig. Han gik rundt om dig, tog fat om hagen på dig og så dig ind i øjnene. Du kiggede ned i gulvet, pisken ramte dig over låret. *"Se mig i øjnene"* hans ansigt var helt tæt på dit, og du kunne mærke hans varme ånde og den ramme stank stak i næseboret. Hans åndedræt var tungt. Du så ind i hans stålgrå øjne og tvang dig til at fastholde blikket. *"Se aldrig væk, slå aldrig blikket ned, det er tegn på svaghed! Er du svag!?",* *"Nej hr.!"* Han så på dig længe, målte dig, testede dig. *"Det tænkte jeg nok".* Han vendte sig om, foldede hænderne på ryggen af den sorte jakke med guldspænderne. Hans nypolerede laksko slog smæld mod gulvet mens han langsomt skridtede frem og tilbage. Han var en stor mand, klædt i knæstrømper, sorte bukser og hvid skjorte, med et strengt, askegråt og indsinkent ansigt, med dybe, stålgrå øjne. Hans korte, sorte hår var som regel dækket af en paryk når han var ved jarlen, men ikke i dag. I dag var der undervisning, og parykken var skiftet ud med en kort læderpisk. *"Hvad er de tre regler?"* Han vendte sig om med begge hænder om pisken, der stod spændt som en bue mellem de to store næver. *"Jarlen har altid ret",* *"tal ikke, lyt kun, og svar når du bliver spurgt",* *"og stol ikke på nogen".* Han så på dig, rettede på din sløjfe om halsen. *"Det var godt min søn, skynd dig op til professor Shöpenhauer, han venter dig".*

"Lad os holde pause... det er ved at være mørkt". Engmann stopper op og det samme gør de tre andre. Du holder din hest an, løsner spænet om dit sværd og skanner skovbrynet efter spor. Ingen farer, men der er sket noget her for mindre end en dag siden, knækkede grene nederst på stammen af nogle af træerne og heste der har stampet i muddret. Vogelstamps brede, arrede ansigt stikker frem fra den regnvåde hætte. *"Vi stopper når jeg siger til. Der er et par timer til solen går ned og jeg så et skilt til en by der hed Stahlbrügge*



et par mil tilbage". Du betragter optrinnet, du har set det før. Engmann ser op på Vogelstamp, mumler et par ord, tager en lille flaske alkohol op af en pung i bæltet og hælder det ud over sine fingre. Han lægger hånden på hestens flanke. Den falder spjættende om, med fråde om munden, øjnene mælkehvide. *"Min hest er træt... vi holder pause",* Vogelstamp stirrer sammenbidt på ham. Du kigger på troldkarlen og ser ham i øjnene, du kan se at han har stærke smerter, han er træt, han sveder let og ryster let på højre hånd. Han er bange og nervøs. Enten har han haft mareridt, eller også har han abstinenser. Wierdroot. Du er ganske sikker på at han tygger wierdroot. Ufrivilligt fortrækkes dit ansigt i en hånlige grimasse. Det er et tegn på svaghed. Den ellers så formidable troldmand har en svaghed, der vil blive hans endeligt, han ville ikke have en chance.

Du stiger af hesten og står i mudder til anklerne. Du begynder at slå lejr i ly af de nøgne, krogede træer. En lille busk er blevet trykket ned mod underskoven, der må have ligget nogen i skjul her for nyligt. Kuntz kommer og forsøger at hjælpe til med lejeren, men den store hvalp står bare og stirrer ud i luften. Han har ingen disciplin, ingen sans for orden eller effektivitet, og det gør det ikke nemmere, at hans ildelugtende møghund løber rundt over det hele.



“Kuntz, gå ud og sondér terrænet”. Du kigger efter ham og spænder din armbrøst. Han kigger sig ikke engang over skulderen. Skødesløst. Bagved dig kan du høre Vogelstamp råbe af Sweibart. Typisk.

Mange af dem ville ikke være i live i dag hvis det ikke var for dig. De har deres styrker, det må man give dem, men de ville ikke klare sig længe uden at have dig til at dække deres ryg, skjule deres svagheder. Kun Vogelstamp ville kunne klare sig, en formidabel mand, og modstander. Du røster på hovedet, og ser på de andre.

Det er snart et år siden, at i sad alle fem omkring et bord, fremmede for hinanden, fremmede for jer selv, og på flugt. Det var på “Aschloch und Knödel” i Wurtbad, et hul blandt huller, hvor man kun drak deres øl, fordi det var renere end vandet, hvilket ikke siger det helt store. Usikker, for første gang på egen fod så du rundt på de andre. *“Velkommen alle sammen, og vel mødt. Mit navn er Kurt Vogelstamp. Jeg har brug for en håndfuld loyale folk til en opgave, der skal udføres professionelt. I gør som jeg siger uden at stille spørgsmål, jeg bestemmer og alle der ikke er med på de vilkår kan forlade bordet nu”*.

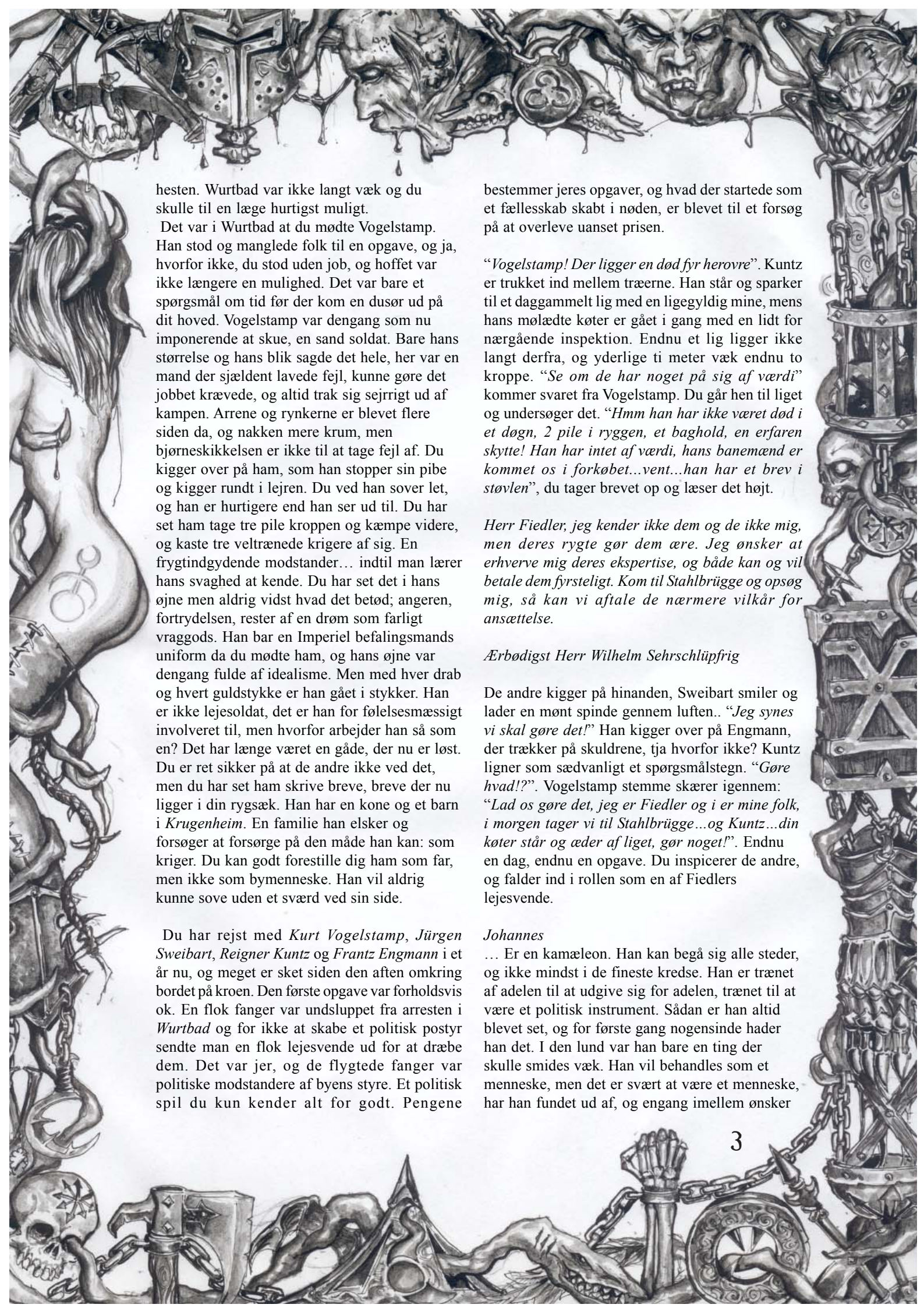
Det var ikke længe efter at du havde overtaget din fader - hushovmesterens job, som rådgiver for jarlen. Du havde været på mission i *hertugdømmet Hauphttaussen*, for at presse en handelsaftale igennem, uden om *baron Fiedelsprung*. Den gode Baron havde insisteret på at ville blande sig, men efter at han var blevet ryddet af vejen, var Hertugen af Hauphttaussen pludselig meget mere samarbejdsvillig. De endeløse hofsale var som en jagtmark, hvor den erfarne jæger måtte være i stand til at se gennem pudderet og genkende ven og fjende, offer fra rovdyr, et spil du var født til at mestre.

Du sad i dit telt i lunden hvor det var aftalt at du skulle mødes med jarlens budbringer. Himlen var grå, og fuglene sang sørgmodigt sommeren bort. Notesbogen i dit skød var fyldt med våbenskjold og skitser, folk du havde mødt under forhandlingerne med Hertugen af Hauphttaussen, folk du skulle hjem og have uddybende informationer om. Handelsaftalen

var faldet bedre ud end jarlen havde håbet på... Du var stolt og glædede dig til hans anerkendende blik. I stedet mærkede du et stik, i siden, da pilen borede sig ind under armen på dig. Du bandede lavmælt, du havde hørt ham komme men var for selvsikker, glemte at kigge, troede det var rosen fra din herrer. I en glidende bevægelse rullede du rundt, knækkede pilen og spændte din armbrøst. Den næste pil slog ned, hvor du før havde siddet. Du fulgte banen og affyrede din armbrøst. Den første af overfaldsmændene sank sammen op af et træ. Du smed armbrøsten og trak dine knive, og trak ud i skoven, rundt om lejren. Du kunne høre deres paniske åndedræt. De vidste ligesom du, at de var døde.

Ubevidst lader du kniven glide mellem dine fingre. Let og ubesværet glider den frem og tilbage i et velkendt mønster, du venter utålmodigt på Kuntz tilbagemelding. Du kigger over på Engmann, hans fingre danser nervøst om en lille mørk rod. Du væmmes. Du kan mærke at han kigger tilbage, hans tænder er blottet. Adrenalinet pumper i din krop, opmærksom på hver af hans bevægelser. Han sveder, hans hånd ryster, han finder ikke sin pung med ingredienser i første forsøg. Du slapper af, lidt vemodig. Han er ikke nogen udfordring i den tilstand han er nu, og stik mod alt hvad du har lært, er du bange for at du selv ville tøve med det dræbende stød mod dine rejsefæller. Han må have været igennem det samme som dig, træningen, disciplinen, og hans øjne afslører mere end han selv ved. I er meget ens... hvilket bare gør hans misbrug det mere sørgeligt.

Valget var nok det sværeste. At stå der i skovbrynet, omgivet af lig, indsmurt i blod, eg erkende at man var blevet ofret. De havde gjort hvad de kunne for at være anonyme, men du genkendte den ene af den som sergent i jarlens hær, udstationeret i en af de mindre byer i udkanten af jarlens område. Det var et tilfælde at du havde set ham på kroen en aften du passerede igennem. Men tilfældet havde nu spillet dig et puds. Du havde altid følt dig...usårlig og urørlig, men nu var du blevet et våben, der efter drabet skulle smides væk for at fjerne de sidste beviser. Du stoppede noget ler i såret og satte dig op på



hesten. Wurtbad var ikke langt væk og du skulle til en læge hurtigst muligt.

Det var i Wurtbad at du mødte Vogelstamp. Han stod og manglede folk til en opgave, og ja, hvorfor ikke, du stod uden job, og hoffet var ikke længere en mulighed. Det var bare et spørgsmål om tid før der kom en dusør ud på dit hoved. Vogelstamp var dengang som nu imponerende at skue, en sand soldat. Bare hans størrelse og hans blik sagde det hele, her var en mand der sjældent lavede fejl, kunne gøre det jobbet krævede, og altid trak sig sejrrigt ud af kampen. Arrene og rynkerne er blevet flere siden da, og nakken mere krum, men bjørneskikkelsen er ikke til at tage fejl af. Du kigger over på ham, som han stopper sin pibe og kigger rundt i lejren. Du ved han sover let, og han er hurtigere end han ser ud til. Du har set ham tage tre pile kroppen og kæmpe videre, og kaste tre veltrænede krigere af sig. En frygtindgydende modstander... indtil man lærer hans svaghed at kende. Du har set det i hans øjne men aldrig vidst hvad det betød; angeren, fortrydelsen, rester af en drøm som farligt vraggoods. Han bar en Imperiel befalingsmands uniform da du mødte ham, og hans øjne var dengang fulde af idealisme. Men med hver drab og hvert guldstykke er han gået i stykker. Han er ikke lejesoldat, det er han for følelsesmæssigt involveret til, men hvorfor arbejder han så som en? Det har længe været en gåde, der nu er løst. Du er ret sikker på at de andre ikke ved det, men du har set ham skrive breve, breve der nu ligger i din rygsæk. Han har en kone og et barn i *Krugenheim*. En familie han elsker og forsøger at forsørge på den måde han kan: som kriger. Du kan godt forestille dig ham som far, men ikke som bymenneske. Han vil aldrig kunne sove uden et sværd ved sin side.

Du har rejst med *Kurt Vogelstamp*, *Jürgen Sweibart*, *Reigner Kuntz* og *Frantz Engmann* i et år nu, og meget er sket siden den aften omkring bordet på kroen. Den første opgave var forholdsvis ok. En flok fanger var undsluppet fra arresten i *Wurtbad* og for ikke at skabe et politisk postyr sendte man en flok lejesvende ud for at dræbe dem. Det var jer, og de flygtede fanger var politiske modstandere af byens styre. Et politisk spil du kun kender alt for godt. Pengene

bestemmer jeres opgaver, og hvad der startede som et fællesskab skabt i nøden, er blevet til et forsøg på at overleve uanset prisen.

"Vogelstamp! Der ligger en død fyr herovre". Kuntz er trukket ind mellem træerne. Han står og sparker til et daggammelt lig med en ligegyldig mine, mens hans mølædte køter er gået i gang med en lidt for nærgående inspektion. Endnu et lig ligger ikke langt derfra, og yderlige ti meter væk endnu to kroppe. *"Se om de har noget på sig af værdi"* kommer svaret fra Vogelstamp. Du går hen til liget og undersøger det. *"Hmm han har ikke været død i et døgn, 2 pile i ryggen, et baghold, en erfaren skytte! Han har intet af værdi, hans banemænd er kommet os i forkøbet...vent...han har et brev i støvlen"*, du tager brevet op og læser det højt.

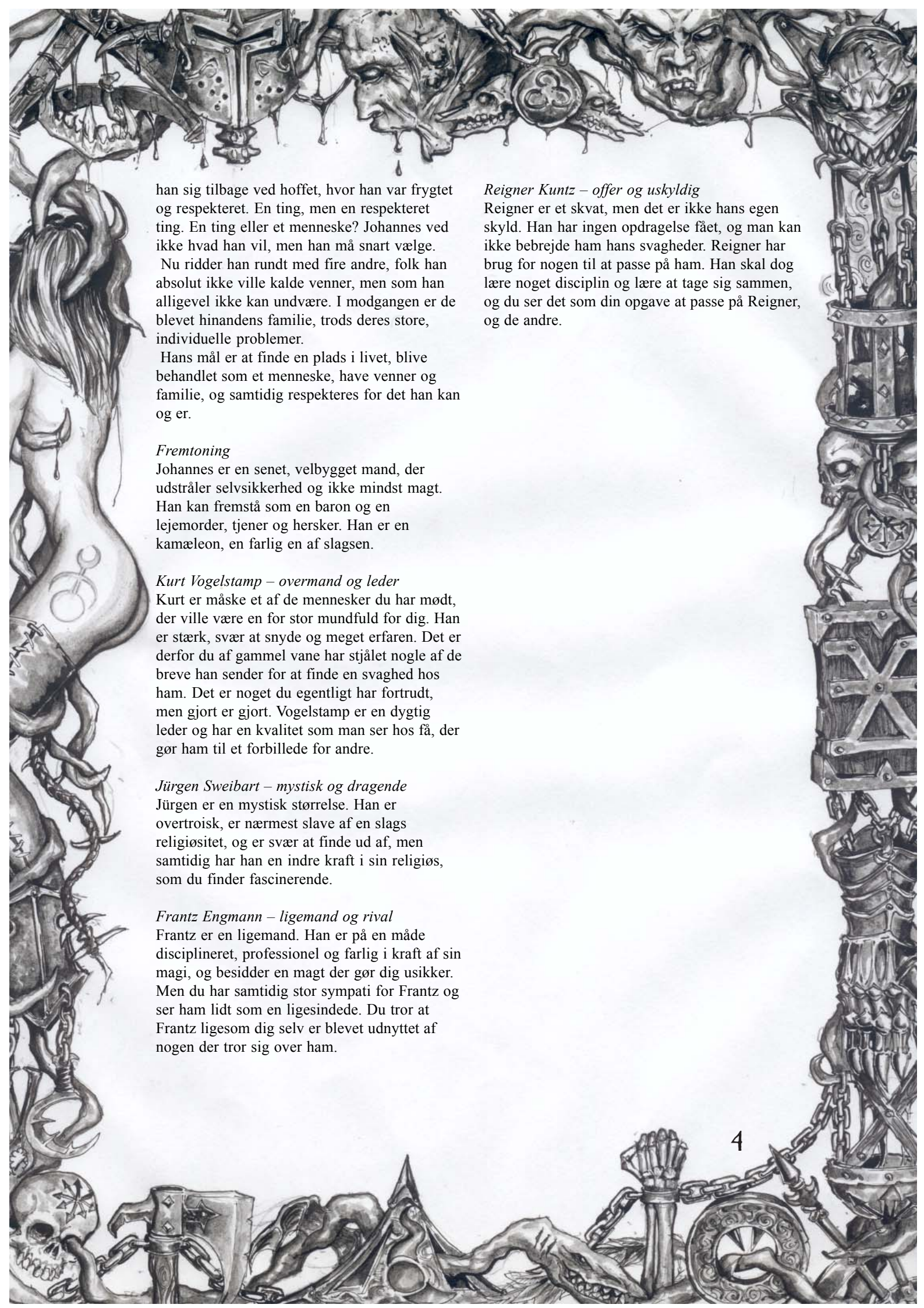
Herr Fiedler, jeg kender ikke dem og de ikke mig, men deres rygte gør dem ære. Jeg ønsker at erhverve mig deres ekspertise, og både kan og vil betale dem fyrsteligt. Kom til Stahlbrügge og opsøg mig, så kan vi aftale de nærmere vilkår for ansættelse.

Ærbødigt Herr Wilhelm Sehrschlüpfrig

De andre kigger på hinanden, Sweibart smiler og lader en mønt spinde gennem luften.. *"Jeg synes vi skal gøre det!"* Han kigger over på Engmann, der trækker på skuldrene, tjå hvorfor ikke? Kuntz ligner som sædvanligt et spørgsmålstejn. *"Gøre hvad!?"*. Vogelstamp stemme skærer igennem: *"Lad os gøre det, jeg er Fiedler og i er mine folk, i morgen tager vi til Stahlbrügge...og Kuntz...din køter står og æder af liget, gør noget!"*. Endnu en dag, endnu en opgave. Du inspicerer de andre, og falder ind i rollen som en af Fiedlers lejesvende.

Johannes

... Er en kamæleon. Han kan begå sig alle steder, og ikke mindst i de fineste kredse. Han er trænet af adelen til at udgive sig for adelen, trænet til at være et politisk instrument. Sådan er han altid blevet set, og for første gang nogensinde hader han det. I den lund var han bare en ting der skulle smides væk. Han vil behandles som et menneske, men det er svært at være et menneske, har han fundet ud af, og engang imellem ønsker



han sig tilbage ved hoffet, hvor han var frygtet og respekteret. En ting, men en respekteret ting. En ting eller et menneske? Johannes ved ikke hvad han vil, men han må snart vælge.

Nu ridder han rundt med fire andre, folk han absolut ikke ville kalde venner, men som han alligevel ikke kan undvære. I modgangen er de blevet hinandens familie, trods deres store, individuelle problemer.

Hans mål er at finde en plads i livet, blive behandlet som et menneske, have venner og familie, og samtidig respekteres for det han kan og er.

Fremtoning

Johannes er en senet, velbygget mand, der udstråler selvsikkerhed og ikke mindst magt. Han kan fremstå som en baron og en lejemor, tjener og hersker. Han er en kamæleon, en farlig en af slagsen.

Kurt Vogelstamp – overmand og leder

Kurt er måske et af de mennesker du har mødt, der ville være en for stor mundfuld for dig. Han er stærk, svær at snyde og meget erfaren. Det er derfor du af gammel vane har stjålet nogle af de breve han sender for at finde en svaghed hos ham. Det er noget du egentligt har fortrudt, men gjort er gjort. Vogelstamp er en dygtig leder og har en kvalitet som man ser hos få, der gør ham til et forbillede for andre.

Jürgen Sweibart – mystisk og dragende

Jürgen er en mystisk størrelse. Han er overtroisk, er nærmest slave af en slags religiøsitet, og er svær at finde ud af, men samtidig har han en indre kraft i sin religiøs, som du finder fascinerende.

Frantz Engmann – ligemand og rival

Frantz er en ligemand. Han er på en måde disciplineret, professionel og farlig i kraft af sin magi, og besidder en magt der gør dig usikker. Men du har samtidig stor sympati for Frantz og ser ham lidt som en ligesindede. Du tror at Frantz ligesom dig selv er blevet udnyttet af nogen der tror sig over ham.

Reigner Kuntz – offer og uskyldig

Reigner er et skvat, men det er ikke hans egen skyld. Han har ingen opdragelse fået, og man kan ikke bebrejde ham hans svagheder. Reigner har brug for nogen til at passe på ham. Han skal dog lære noget disciplin og lære at tage sig sammen, og du ser det som din opgave at passe på Reigner, og de andre.





Jurgen Swcibart - baggrund

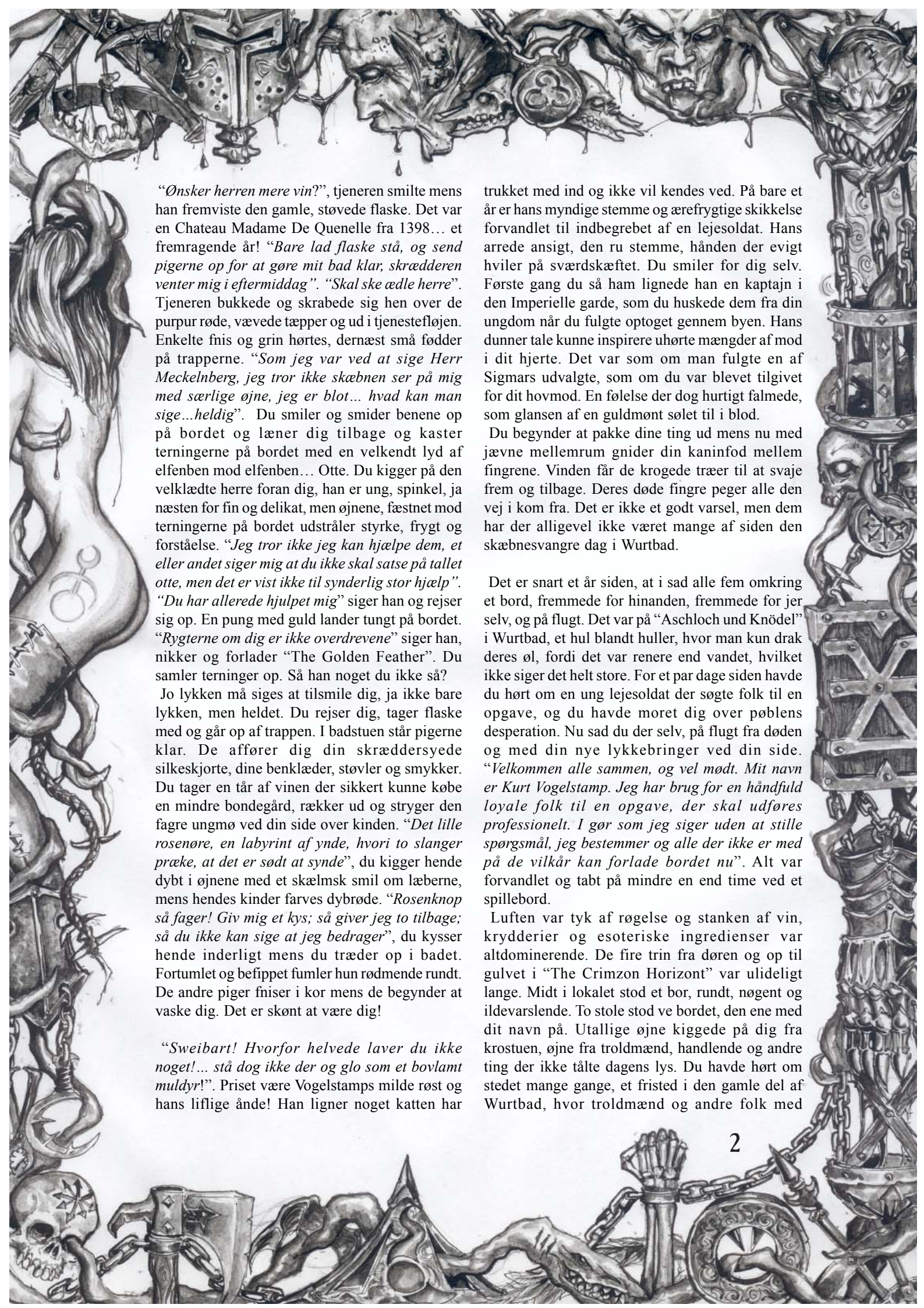
Regn må være gudernes hån. I alt sin enkelthed må regnen være gudernes urin, de storskrydende lader skylle ned over deres ydmyge, ynkkelige skabninger. *Kom lad os drukne i gudernes livgivende pis!...* “Undskyld” mumler du og gør Sigmars tegn for dit bryst mens du skæver op mod den mørke, truende, himmel. Alt er vådt, fra inderst til yderst, og stanken af våd hest er ved at drive dig til vanvid. Alt lugter af våd hest, alt smager af våd hest, selv den billige, grumsede dværgeprut i din lommelærke stinker og smager af våd hest. Lortevejr! Du kan ikke lade være med at føle dig som statist i et absurd dukkespil, med guderne som hævngherrige dukkeførere, mens skæbnen svinger taktstokken som en legesyg sufflør, der for sin egen underholdnings skyld, stikker dig de forkerte replikker på et forkert sted, fra et forkert manuskript med overskriften: “Mit liv i muddret”. “Undskyld Sigmar for min urene og uretfærdige tanke, tilgiv en bitter mand der ikke kan se eders gyldne, oplyste vej”, du kysser din lykkemønt og dit hellige symbol, sukker, tager lommelærken op og tager en ordentlig slurk. Den stærke væske river i halsen og giver varme helt ud i fingerspidserne. Du knipser til mønten og følger den med øjnene. “Plat så tager jeg en tår mere”.

De andre sidder foroverbøjede og forhutlede under deres gennemblødte kapper. Dampen fra de svedende heste får dem til at ligne genfærd, eller pestens sorte ryttere. Engmann er sakket bagud, du kan se hans trætte, smalle ansigt fortrække sig i en skærende grimasse mens han kigger op mod himlen. Han har hovedpine igen. Du genkender hans forpinte træk, der efterhånden har modeleret hans ansigt til en lidende maske. Hans karakteristiske måde at gnide sine fingre mod tindingerne er et klart tegn på smerterne. For kun et år siden var hans ansigt mildt, uskyldigt og spørgende, hans ranke, selvsikre skikkelse et tegn på held, men nu er ansigtet mørkt, sammenbidt og slidt. Også han er blevet offer for skæbnens sorte spil, men den største forskel fra dengang, er stadig hans øjne, mærket af tiden og det der er værre. Mon dine er lige så forandret? Der er sket meget på det ene år. Det føles som... ja som et helt andet liv!



“Lad os holde pause... det er ved at være mørkt”. Engmann stopper op og det samme gør de tre andre. Du holder din hest an. Vogelstamps brede, arrede ansigt stikker frem fra den regnvåde hætte. “Vi stopper når jeg siger til. Der er et par timer til solen går ned og jeg så et skilt til en by der hed Stahlbrügge et par mil tilbage”. Du betragter optrinnet, du har set det før. Ti til en på at i holder pause. Engmann ser op på Vogelstamp, mumler et par ord, tager en lille flaske alkohol op af en pung i bæltet og hælder det ud over sine fingre. Han lægger hånden på hestens flanke. Den falder spjættende om, med fråde om munden, øjnene mælkehvide. “Min hest er træet... vi holder pause”, Vogelstamp stirrer sammenbidt på ham. Du ryster på hovedet med et lille smil og et sug i maven, Engmanns hovmod overstiges kun af hans magt over magien, men han har måtte erkende, at gudernes gave er et tveæggede sværd. Guderne giver kun hvad de trefoldigt kan kræve tilbage... ”tilgiv mig”.

Du stiger af hesten og står i muddet til anklerne. Gauber er allerede begyndt at slå lejr i ly af de nøgne, krogede træer, Kuntz er ved at tøjre hestene. Det er noget ganske andet end The Golden Feather i Wurtbad. Dyner af gåsedun, rigtige madrasser og morgenmad på sengen. Ofte spørger du dig selv hvorfor skæbnen har valgt at føre dig denne vej og svaret er altid det samme... sadisme. Du kigger nervøst mod himlen, lader mønten spinde og tager en tår mere af lommelærken.



"Ønsker herren mere vin?", tjeneren smilte mens han fremviste den gamle, støvede flaske. Det var en Chateau Madame De Quenelle fra 1398... et fremragende år! "Bare lad flaske stå, og send pigerne op for at gøre mit bad klar, skrædderen venter mig i eftermiddag". "Skal ske ædle herre". Tjeneren bukkede og skrabede sig hen over de purpur røde, vævede tæpper og ud i tjenesteflojen. Enkelte fnis og grin hørtes, dernæst små fødder på trapperne. "Som jeg var ved at sige Herr Meckelnberg, jeg tror ikke skæbnen ser på mig med særlige øjne, jeg er blot... hvad kan man sige...heldig". Du smiler og smider benene op på bordet og læner dig tilbage og kaster terningerne på bordet med en velkendt lyd af elfenben mod elfenben... Otte. Du kigger på den velklædte herre foran dig, han er ung, spinkel, ja næsten for fin og delikat, men øjnene, fæstnet mod terningerne på bordet udstråler styrke, frygt og forståelse. "Jeg tror ikke jeg kan hjælpe dem, et eller andet siger mig at du ikke skal satse på tallet otte, men det er vist ikke til synderlig stor hjælp". "Du har allerede hjulpet mig" siger han og rejser sig op. En pung med guld lander tungt på bordet. "Rygterne om dig er ikke overdrevne" siger han, nikker og forlader "The Golden Feather". Du samler terninger op. Så han noget du ikke så?

Jo lykken må siges at tilsmile dig, ja ikke bare lykken, men heldet. Du rejser dig, tager flaske med og går op af trappen. I badstuen står pigerne klar. De affører dig din skræddersyede silkeskjorte, dine benklæder, støvler og smykker. Du tager en tår af vinen der sikkert kunne købe en mindre bondegård, rækker ud og stryger den fagre ungmø ved din side over kinden. "Det lille rosenøre, en labyrint af ynde, hvori to slanger præke, at det er sødt at synde", du kigger hende dybt i øjnene med et skælmsk smil om læberne, mens hendes kinder farves dybrøde. "Rosenknop så fager! Giv mig et kys; så giver jeg to tilbage; så du ikke kan sige at jeg bedrager", du kysser hende inderligt mens du træder op i badet. Fortumlet og befippet fumler hun rødmende rundt. De andre piger fniser i kor mens de begynder at vaske dig. Det er skønt at være dig!

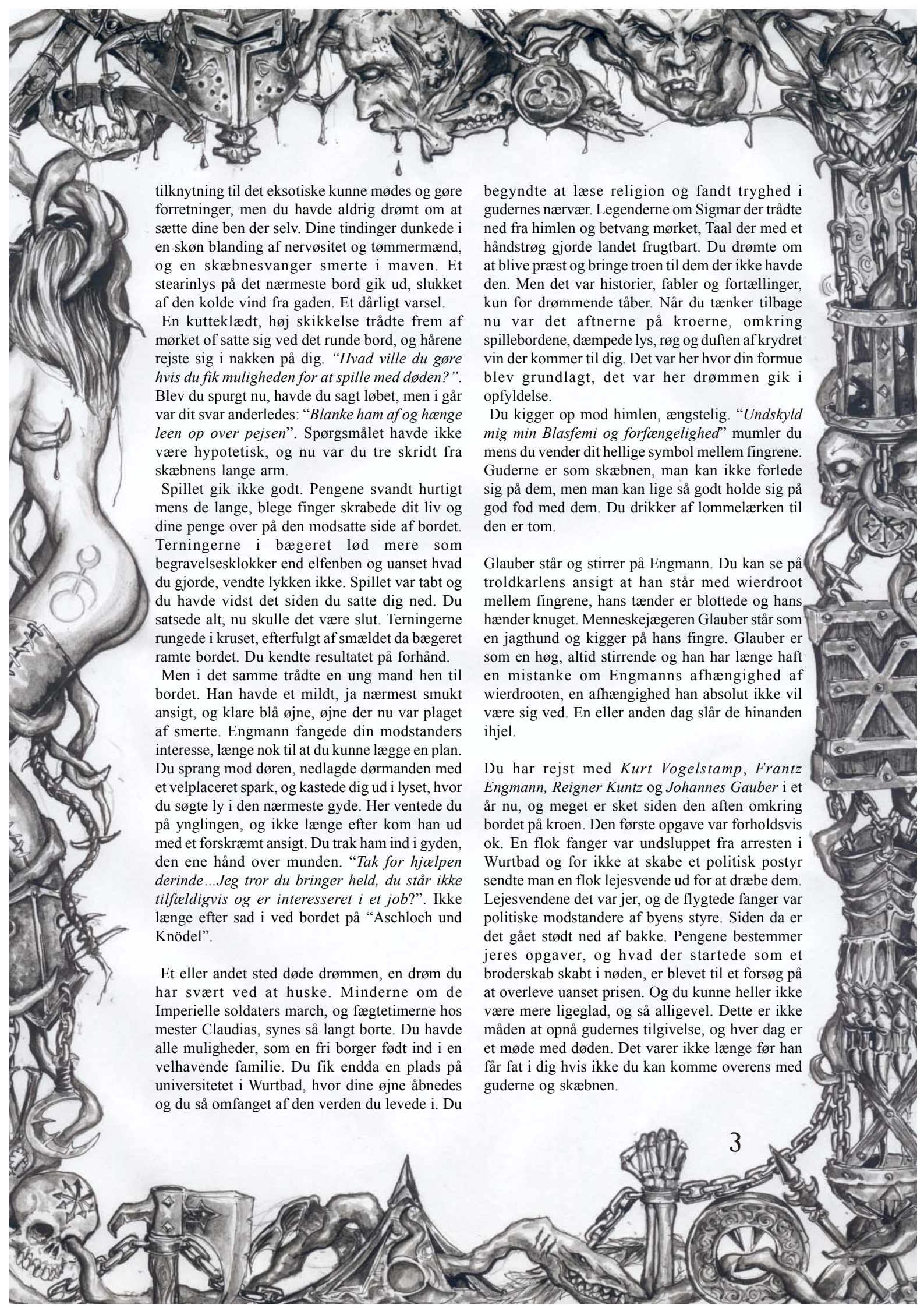
"Sweibart! Hvorfor helvede laver du ikke noget!... stå dog ikke der og glo som et bovlamt muldyr!". Priset være Vogelstamps milde røst og hans liflige ånde! Han ligner noget katten har

trukket med ind og ikke vil kendes ved. På bare et år er hans myndige stemme og ærefrygtige skikkelse forvandlet til indbegrebet af en lejesoldat. Hans arrede ansigt, den ru stemme, hånden der evigt hviler på sværdskaftet. Du smiler for dig selv. Første gang du så ham lignede han en kaptajn i den Imperielle garde, som du huskede dem fra din ungdom når du fulgte optøget gennem byen. Hans dunner tale kunne inspirere uhørte mængder af mod i dit hjerte. Det var som om man fulgte en af Sigmars udvalgte, som om du var blevet tilgivet for dit hovmod. En følelse der dog hurtigt falmede, som glansen af en guldmonet sølet til i blod.

Du begynder at pakke dine ting ud mens nu med jævne mellemrum gnider din kaninfod mellem fingrene. Vinden får de krogede træer til at svaje frem og tilbage. Deres døde fingre peger alle den vej i kom fra. Det er ikke et godt varsel, men dem har der alligevel ikke været mange af siden den skæbnesvangre dag i Wurtbad.

Det er snart et år siden, at i sad alle fem omkring et bord, fremmede for hinanden, fremmede for jer selv, og på flugt. Det var på "Aschloch und Knödel" i Wurtbad, et hul blandt huller, hvor man kun drak deres øl, fordi det var renere end vandet, hvilket ikke siger det helt store. For et par dage siden havde du hørt om en ung lejesoldat der søgte folk til en opgave, og du havde moret dig over pøblens desperation. Nu sad du der selv, på flugt fra døden og med din nye lykkebringer ved din side. *"Velkommen alle sammen, og vel mødt. Mit navn er Kurt Vogelstamp. Jeg har brug for en håndfuld loyale folk til en opgave, der skal udføres professionelt. I gør som jeg siger uden at stille spørgsmål, jeg bestemmer og alle der ikke er med på de vilkår kan forlade bordet nu".* Alt var forvandlet og tabt på mindre end end time ved et spillebord.

Luften var tyk af røgelse og stanken af vin, krydderier og esoteriske ingredienser var altdominerende. De fire trin fra døren og op til gulvet i "The Crimzon Horizont" var ulideligt lange. Midt i lokalet stod et bor, rundt, nøgent og ildevarslende. To stole stod ved bordet, den ene med dit navn på. Utallige øjne kiggede på dig fra krostuen, øjne fra troldmænd, handlende og andre ting der ikke tålte dagens lys. Du havde hørt om stedet mange gange, et fristed i den gamle del af Wurtbad, hvor troldmænd og andre folk med



tilknytning til det eksotiske kunne mødes og gøre forretninger, men du havde aldrig drømt om at sætte dine ben der selv. Dine tindinger dunkede i en skøn blanding af nervøsitet og tømmermænd, og en skæbnsvanger smerte i maven. Et stearinlys på det nærmeste bord gik ud, slukket af den kolde vind fra gaden. Et dårligt varsel.

En kutteklædt, høj skikkelse trådte frem af mørket og satte sig ved det runde bord, og hårene rejste sig i nakken på dig. *“Hvad ville du gøre hvis du fik muligheden for at spille med døden?”*. Blev du spurgt nu, havde du sagt løbet, men i går var dit svar anderledes: *“Blanke ham af og hænge leen op over pejsen”*. Spørgsmålet havde ikke være hypotetisk, og nu var du tre skridt fra skæbnens lange arm.

Spillet gik ikke godt. Pengene svandt hurtigt mens de lange, blege finger skrabede dit liv og dine penge over på den modsatte side af bordet. Terningerne i bageret lød mere som begravelsesklokker end elfenben og uanset hvad du gjorde, vendte lykken ikke. Spillet var tabt og du havde vidst det siden du satte dig ned. Du satsede alt, nu skulle det være slut. Terningerne rungede i kruset, efterfulgt af smældet da bageret ramte bordet. Du kendte resultatet på forhånd.

Men i det samme trådte en ung mand hen til bordet. Han havde et mildt, ja nærmest smukt ansigt, og klare blå øjne, øjne der nu var plaget af smerte. Engmann fangede din modstanders interesse, længe nok til at du kunne lægge en plan. Du sprang mod døren, nedlagde dørmanden med et velplaceret spark, og kastede dig ud i lyset, hvor du søgte ly i den nærmeste gyde. Her ventede du på ynglingen, og ikke længe efter kom han ud med et forskræmt ansigt. Du trak ham ind i gyden, den ene hånd over munden. *“Tak for hjælpen derinde...Jeg tror du bringer held, du står ikke tilfældigvis og er interesseret i et job?”*. Ikke længe efter sad i ved bordet på *“Aschloch und Knödel”*.

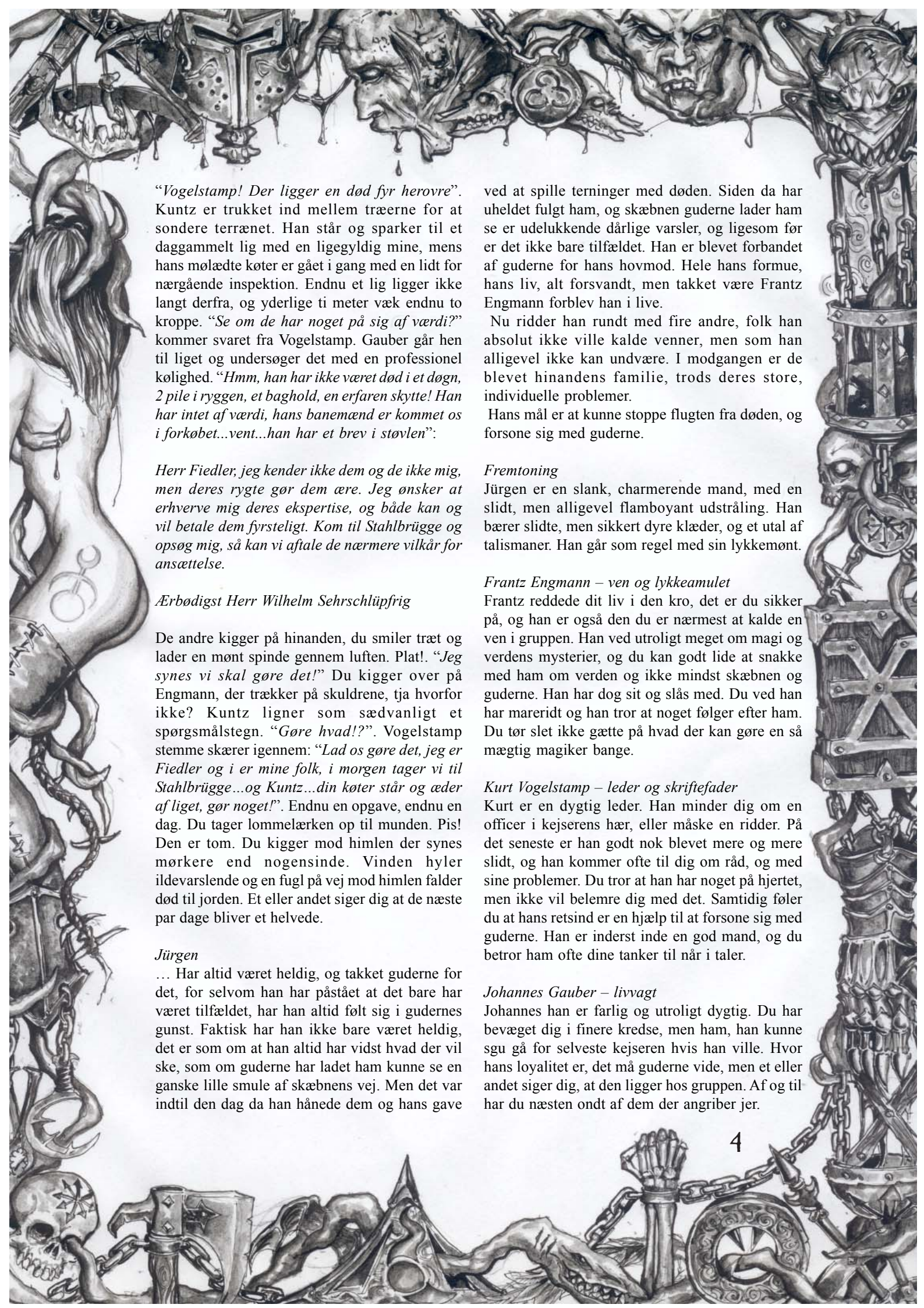
Et eller andet sted døde drømmen, en drøm du har svært ved at huske. Minderne om de Imperielle soldaters march, og fægtetimerne hos mester Claudias, synes så langt borte. Du havde alle muligheder, som en fri borger født ind i en velhavende familie. Du fik endda en plads på universitetet i Wurtbad, hvor dine øjne åbnedes og du så omfanget af den verden du levede i. Du

begyndte at læse religion og fandt tryghed i gudernes nærvær. Legenderne om Sigmar der trådte ned fra himlen og betvang mørket, Taal der med et håndstrøg gjorde landet frugtbart. Du drømte om at blive præst og bringe troen til dem der ikke havde den. Men det var historier, fabler og fortællinger, kun for drømmende tåber. Når du tænker tilbage nu var det aftnerne på kroerne, omkring spillebordene, dæmpede lys, røg og duften af krydret vin der kommer til dig. Det var her hvor din formue blev grundlagt, det var her drømmen gik i opfyldelse.

Du kigger op mod himlen, ængstelig. *“Undskyld mig min Blasfemi og forfængelighed”* mumler du mens du vender dit hellige symbol mellem fingrene. Guderne er som skæbnen, man kan ikke forlede sig på dem, men man kan lige så godt holde sig på god fod med dem. Du drikker af lommelærken til den er tom.

Glauber står og stirrer på Engmann. Du kan se på troldkarlens ansigt at han står med wierdroot mellem fingrene, hans tænder er blottede og hans hænder knuget. Menneskejægeren Glauber står som en jagthund og kigger på hans fingre. Glauber er som en høg, altid stirrende og han har længe haft en mistanke om Engmanns afhængighed af wierdrooten, en afhængighed han absolut ikke vil være sig ved. En eller anden dag slår de hinanden ihjel.

Du har rejst med *Kurt Vogelstamp, Frantz Engmann, Reigner Kuntz* og *Johannes Gauber* i et år nu, og meget er sket siden den aften omkring bordet på kroen. Den første opgave var forholdsvis ok. En flok fanger var undsluppet fra arresten i Wurtbad og for ikke at skabe et politisk postyr sendte man en flok lejesvende ud for at dræbe dem. Lejesvendene det var jer, og de flygtede fanger var politiske modstandere af byens styre. Siden da er det gået stødt ned af bakke. Pengene bestemmer jeres opgaver, og hvad der startede som et broderskab skabt i nøden, er blevet til et forsøg på at overleve uanset prisen. Og du kunne heller ikke være mere ligeglad, og så alligevel. Dette er ikke måden at opnå gudernes tilgivelse, og hver dag er et møde med døden. Det varer ikke længe før han får fat i dig hvis ikke du kan komme overens med guderne og skæbnen.



"Vogelstamp! Der ligger en død fyr herovre". Kuntz er trukket ind mellem træerne for at sondere terrænet. Han står og sparker til et daggammelt lig med en ligegyldig mine, mens hans mølædte køter er gået i gang med en lidt for nærgående inspektion. Endnu et lig ligger ikke langt derfra, og yderlige ti meter væk endnu to kroppe. "Se om de har noget på sig af værdi?" kommer svaret fra Vogelstamp. Gauber går hen til liget og undersøger det med en professionel kølighed. "Hmm, han har ikke været død i et døgn, 2 pile i ryggen, et baghold, en erfaren skytte! Han har intet af værdi, hans banemænd er kommet os i forkøbet...vent...han har et brev i støvlen":

Herr Fiedler, jeg kender ikke dem og de ikke mig, men deres rygte gør dem ære. Jeg ønsker at erhverve mig deres ekspertise, og både kan og vil betale dem fyrsteligt. Kom til Stahlbrügge og opsøg mig, så kan vi aftale de nærmere vilkår for ansættelse.

Ærbødigt Herr Wilhelm Sehrschlupfrig

De andre kigger på hinanden, du smiler træt og lader en mønt spinde gennem luften. Plat! "Jeg synes vi skal gøre det!" Du kigger over på Engmann, der trækker på skuldrene, tja hvorfor ikke? Kuntz ligner som sædvanligt et spørgsmålstejn. "Gøre hvad!?" Vogelstamp stemme skærer igennem: "Lad os gøre det, jeg er Fiedler og i er mine folk, i morgen tager vi til Stahlbrügge...og Kuntz...din køter står og æder af liget, gør noget!". Endnu en opgave, endnu en dag. Du tager lommelærken op til munden. Pis! Den er tom. Du kigger mod himlen der synes mørkere end nogensinde. Vinden hyler ildevarslen og en fugl på vej mod himlen falder død til jorden. Et eller andet siger dig at de næste par dage bliver et helvede.

Jürgen

... Har altid været heldig, og takket guderne for det, for selvom han har påstået at det bare har været tilfældet, har han altid følt sig i gudernes gunst. Faktisk har han ikke bare været heldig, det er som om at han altid har vidst hvad der vil ske, som om guderne har ladet ham kunne se en ganske lille smule af skæbnens vej. Men det var indtil den dag da han håned dem og hans gave

ved at spille terninger med døden. Siden da har uheldet fulgt ham, og skæbnen guderne lader ham se er udelukkende dårlige varsler, og ligesom før er det ikke bare tilfældet. Han er blevet forbandet af guderne for hans hovmod. Hele hans formue, hans liv, alt forsvandt, men takket være Frantz Engmann forblev han i live.

Nu ridder han rundt med fire andre, folk han absolut ikke ville kalde venner, men som han alligevel ikke kan undvære. I modgangen er de blevet hinandens familie, trods deres store, individuelle problemer.

Hans mål er at kunne stoppe flugten fra døden, og forsone sig med guderne.

Fremtoning

Jürgen er en slank, charmerende mand, med en slidt, men alligevel flamboyant udstråling. Han bærer slidte, men sikkert dyre klæder, og et utal af talismaner. Han går som regel med sin lykkemønt.

Frantz Engmann – ven og lykkeamulet

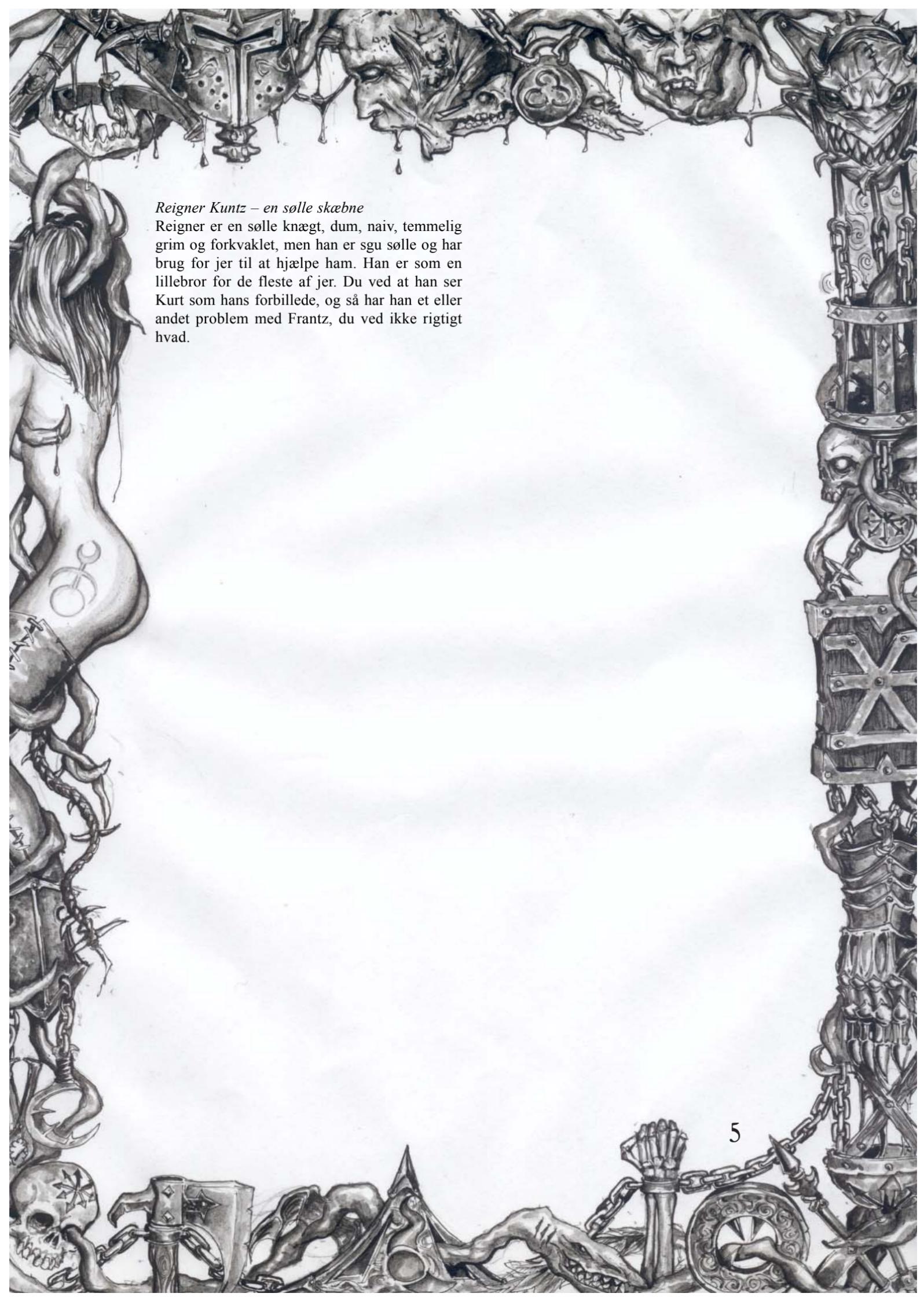
Frantz reddede dit liv i den kro, det er du sikker på, og han er også den du er nærmest at kalde en ven i gruppen. Han ved utroligt meget om magi og verdens mysterier, og du kan godt lide at snakke med ham om verden og ikke mindst skæbnen og guderne. Han har dog sit og slås med. Du ved han har mareridt og han tror at noget følger efter ham. Du tør slet ikke gætte på hvad der kan gøre en så mægtig magiker bange.

Kurt Vogelstamp – leder og skriftefader

Kurt er en dygtig leder. Han minder dig om en officer i kejserens hær, eller måske en ridder. På det seneste er han godt nok blevet mere og mere slidt, og han kommer ofte til dig om råd, og med sine problemer. Du tror at han har noget på hjertet, men ikke vil belemre dig med det. Samtidig føler du at hans retsind er en hjælp til at forsone sig med guderne. Han er inderst inde en god mand, og du betror ham ofte dine tanker til når i taler.

Johannes Gauber – livvagter

Johannes han er farlig og utroligt dygtig. Du har bevæget dig i finere kredse, men ham, han kunne sgu gå for selveste kejseren hvis han ville. Hvor hans loyalitet er, det må guderne vide, men et eller andet siger dig, at den ligger hos gruppen. Af og til har du næsten ondt af dem der angriber jer.

The page is framed by a dark, intricate border. At the top, there's a row of various skulls and faces, some with horns or elaborate features. On the left side, a large, pale, horned figure is visible, possibly a devil or a demon, with a large, stylized symbol on its back. The right side features a vertical column of mechanical or gothic structures, including a skull and a cross-like symbol. The bottom of the page is filled with more skulls, chains, and mechanical parts, creating a macabre and industrial aesthetic.

Reigner Kuntz – en sølle skæbne

Reigner er en sølle knægt, dum, naiv, temmelig grim og forkvaklet, men han er sgu sølle og har brug for jer til at hjælpe ham. Han er som en lillebror for de fleste af jer. Du ved at han ser Kurt som hans forbillede, og så har han et eller andet problem med Frantz, du ved ikke rigtigt hvad.



Kurt Vogelstamp - Baggrund

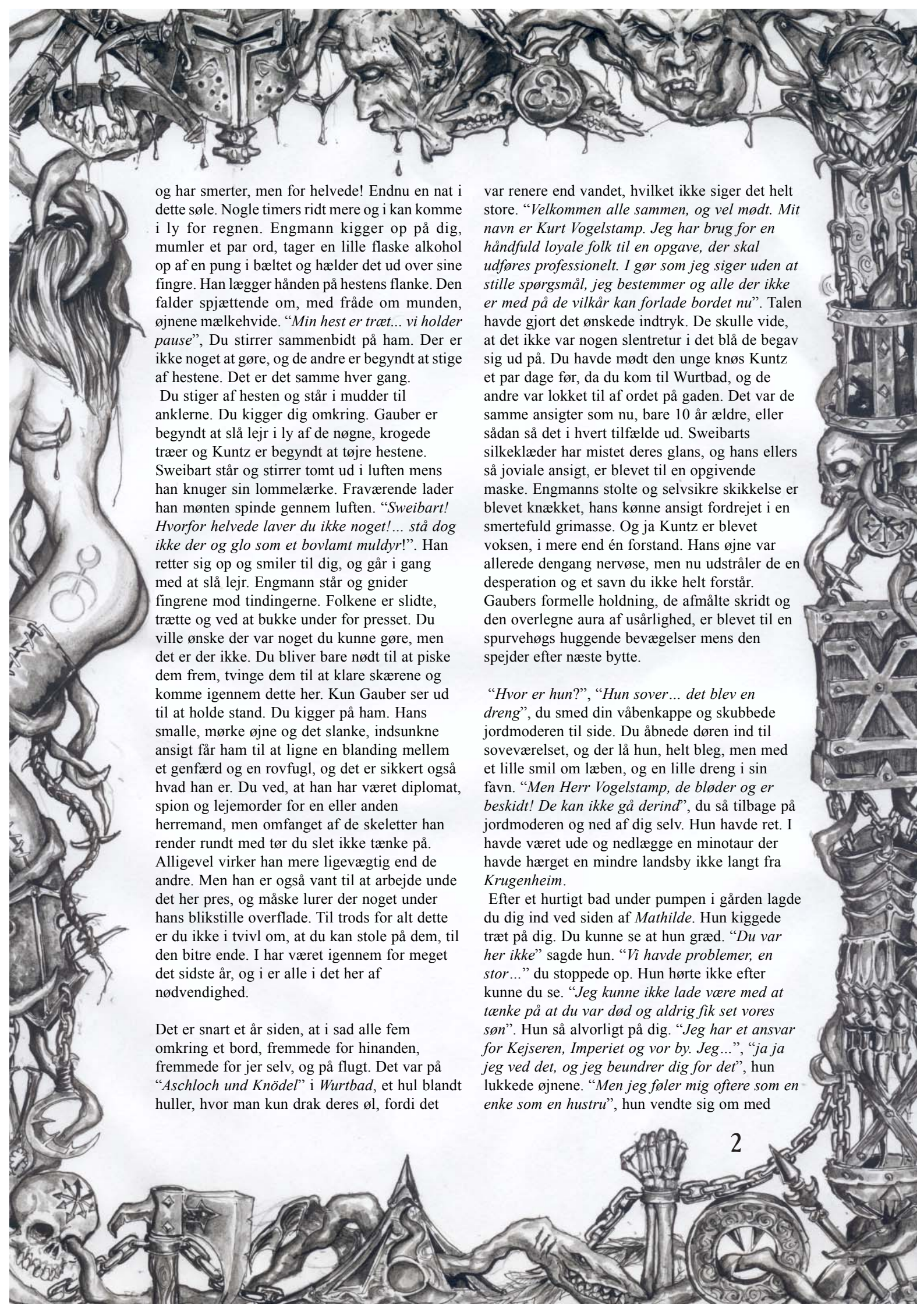
Dét her er absolut ikke hvad i har brug for! Endnu en nat under åben himmel, og så i det her pisvejr! Regnen siler ned over din i forvejen gennemblødte kappe, og der er absolut ikke mere tørt i den saddeltaske, hvor det resterende udstyr ligger. Du kigger dig omkring. Foran dig ridder Kuntz, bag dig Gauber, Sweibart og bagerst Engmann. Alle sidder de ludende i sadlen, med kapperne trukket tæt omkring sig i et nyttesløst forsøg på at holde kulden og regnen ude. Ånden fra de trætte heste svøber skikkelserne i en spøgelsesagtigt tåge, indrammet af de nøgne, krogede træer, der strækker sig ind over den mudrede skovvej. Du har kunnet mærke spændingerne i gruppen i et par dage nu, nerverne er flossede, alle er trætte, sultne, forfrosne og slidte af de sidste dages ridt. Opgaverne har været få og belønningen ganske lille. Du håber lidt, at der er mere at lave i den næste by, en stor dusør, beskyttelse af en statsmand eller måske ekstra patruljering af skovene. Man har jo lov at håbe. Men det er sikkert de sædvanlige opgaver: købmandshuse i strid der mangler lejesoldater, lokale herremænd der skal bruge lejesvende til at slå ned på bønderne, så han ikke selv kommer i miskredit, kloakrensning og det der er værre. Lejesoldat! Ordet smager bittert i din mund, men du kan ikke løbe fra det. I er intet andet end gemene lejesoldater til salg for højeste bud. Men der skal mad på bordet, du har en familie at forsørge, og folk at aflønne, så hvem fanden har ret til at dømme dig! Det vigtigste er at overleve, det bliver sikkert bedre når engang i får nogle flere penge og du kan komme tilbage og hente din familie. Foran dig kan du høre Kuntz' åndedræt blive hurtigere. Møghunden der løber ved siden af hans hest klynker og han er begyndt at rokke frem og tilbage i sadlen. Du rømmer dig og kigger på ham. Han falder til ro. Knøsen har det ikke nemt. Han er god som dagen er lang, men han har sine dæmoner at kæmpe med. Af og til tror du at han har mareridt mens han er vågen. Du tørrer ansigtet med hånden. Du har sku været mere far for Kuntz en for din egen søn.



... "Kurt, Kurt skynd dig at komme, mølleren er ved at tæve Kasper". Du løb af sted, efter Michael, der var helt bleg i hovedet. "Hvad er der sket?" spurgte du, mens du luntede ved siden af den noget mindre dreng. "Han kom til at tabe en sæk med mel, og så gik den i stykker", Michael så forfærdet ud. I rundede hjørnet, og oppe ved møllen stod mølleren og tævede løs på den splejsede Kasper med en kuskepisk. Du mærkede blodet stige dig til hovedet og satte farten op. Mølleren så aldrig hvad der ramte ham, men han kunne så sandelig mærke det. Din hånd dunkede da du løftede Kasper op. I var lige gamle, 15 somre, men hvor han knapt vejede mere end en kornsæk, var du allerede stor som en voksen mand. Mølleren kigge op på dig. Han havde svært ved at fokusere. "Jeg skal satme.." "du skal hvad?" spurgte du og trådte et skridt frem. Han krympede sig og holdt krampagtigt fast om pisken. Man slår ikke på nogen der ikke har fortjent det.

Du ryster på hovedet. Din kno er stadigvæk deform fra mødet med møllerens kæbe, og utallige andre.

"Lad os holde pause... det er ved at være mørkt". Engmann er stoppet op og det samme gør de andre. Du holder din hest an. Og kigger frem fra den regnvåde hætte. "Vi stopper når jeg siger til. Der er et par timer til solen går ned og jeg så et skilt til en by der hed Stahlbrügge et par mil tilbage". Du kigger olmt på Engmann. Du kan se at han er træt,



og har smerter, men for helvede! Endnu en nat i dette søle. Nogle timers ridt mere og i kan komme i ly for regnen. Engmann kigger op på dig, mumler et par ord, tager en lille flaske alkohol op af en pung i bæltet og hælder det ud over sine fingre. Han lægger hånden på hestens flanke. Den falder spjættende om, med fråde om munden, øjnene mælkehvide. *“Min hest er træt... vi holder pause”*, Du stirrer sammenbidt på ham. Der er ikke noget at gøre, og de andre er begyndt at stige af hestene. Det er det samme hver gang.

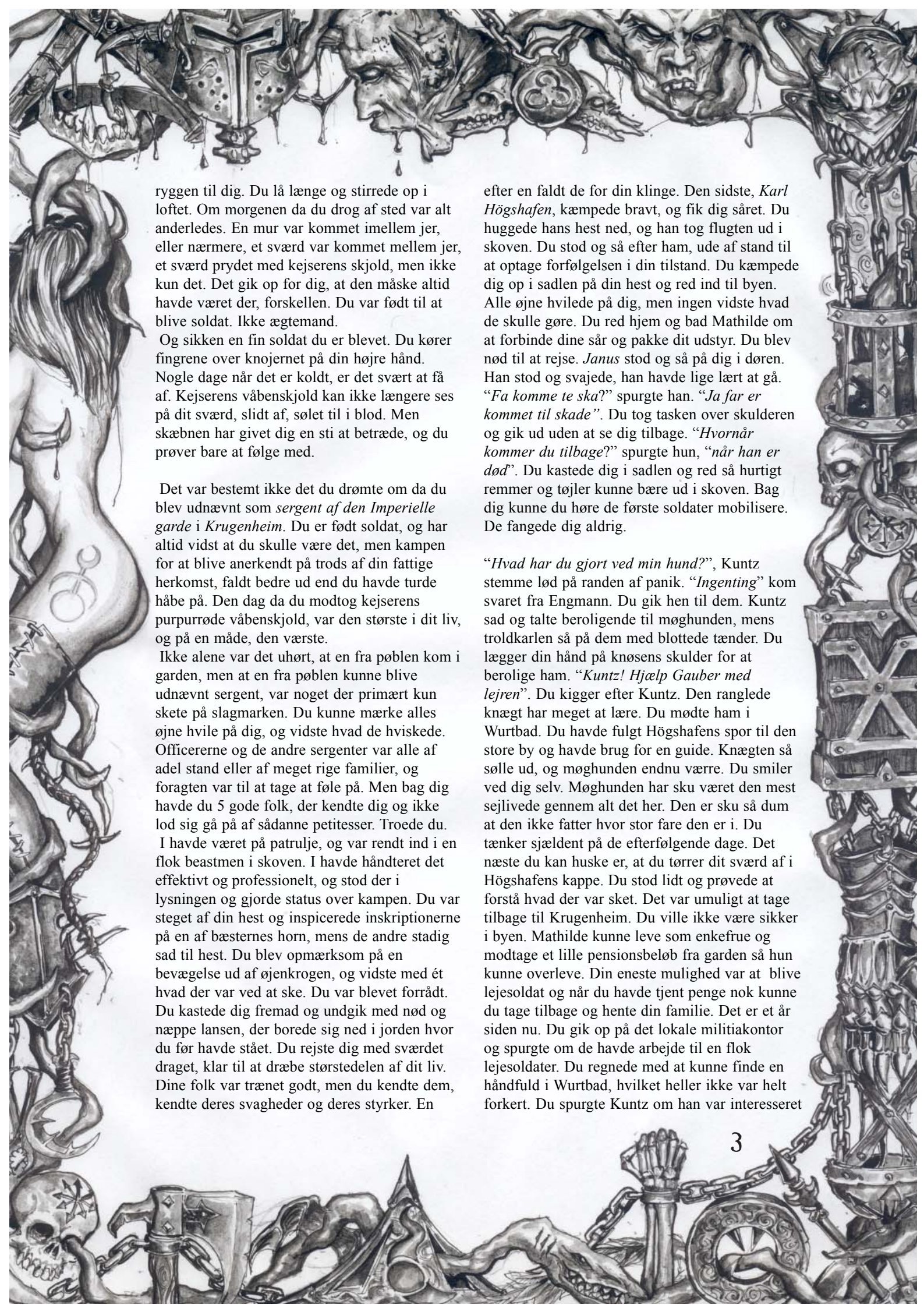
Du stiger af hesten og står i mudder til anklerne. Du kigger dig omkring. Gauber er begyndt at slå lejr i ly af de nøgne, krogede træer og Kuntz er begyndt at tøjre hestene. Sweibart står og stirrer tomt ud i luften mens han knuger sin lommelærke. Fraværende lader han mønten spinde gennem luften. *“Sweibart! Hvorfor helvede laver du ikke noget!... stå dog ikke der og glo som et bovlamt muldyr!”*. Han retter sig op og smiler til dig, og går i gang med at slå lejr. Engmann står og gnider fingrene mod tindingerne. Folkene er slidte, trætte og ved at bukke under for presset. Du ville ønske der var noget du kunne gøre, men det er der ikke. Du bliver bare nødt til at piske dem frem, tvinge dem til at klare skærene og komme igennem dette her. Kun Gauber ser ud til at holde stand. Du kigger på ham. Hans smalle, mørke øjne og det slanke, indsunke ansigt får ham til at ligne en blanding mellem et genfærd og en rovfugl, og det er sikkert også hvad han er. Du ved, at han har været diplomat, spion og lejemorder for en eller anden herremand, men omfanget af de skeletter han render rundt med tør du slet ikke tænke på. Alligevel virker han mere ligevægtig end de andre. Men han er også vant til at arbejde under det her pres, og måske lurder der noget under hans blikstille overflade. Til trods for alt dette er du ikke i tvivl om, at du kan stole på dem, til den bitre ende. I har været igennem for meget det sidste år, og i er alle i det her af nødvendighed.

Det er snart et år siden, at i sad alle fem omkring et bord, fremmede for hinanden, fremmede for jer selv, og på flugt. Det var på *“Aschloch und Knödel”* i Wurtbad, et hul blandt huller, hvor man kun drak deres øl, fordi det

var renere end vandet, hvilket ikke siger det helt store. *“Velkommen alle sammen, og vel mødt. Mit navn er Kurt Vogelstamp. Jeg har brug for en håndfuld loyale folk til en opgave, der skal udføres professionelt. I gør som jeg siger uden at stille spørgsmål, jeg bestemmer og alle der ikke er med på de vilkår kan forlade bordet nu”*. Talen havde gjort det ønskede indtryk. De skulle vide, at det ikke var nogen slentretur i det blå de begav sig ud på. Du havde mødt den unge knøs Kuntz et par dage før, da du kom til Wurtbad, og de andre var lokket til af ordet på gaden. Det var de samme ansigter som nu, bare 10 år ældre, eller sådan så det i hvert tilfælde ud. Sweibarts silkeklæder har mistet deres glans, og hans ellers så joviale ansigt, er blevet til en opgivende maske. Engmanns stolte og selvsikre skikkelse er blevet knækket, hans kønne ansigt fordrejet i en smertefuld grimasse. Og ja Kuntz er blevet voksen, i mere end én forstand. Hans øjne var allerede dengang nervøse, men nu udstråler de en desperation og et savn du ikke helt forstår. Gaubers formelle holdning, de afmålte skridt og den overlegne aura af usårlighed, er blevet til en spurvehøjs huggende bevægelser mens den spejder efter næste bytte.

“Hvor er hun?”, *“Hun sover... det blev en dreng”*, du smed din våbenkappe og skubbede jordmoderen til side. Du åbnede døren ind til soveværelset, og der lå hun, helt bleg, men med et lille smil om læben, og en lille dreng i sin favn. *“Men Herr Vogelstamp, de bløder og er beskidt! De kan ikke gå derind”*, du så tilbage på jordmoderen og ned af dig selv. Hun havde ret. I havde været ude og nedlægge en minotaur der havde hærget en mindre landsby ikke langt fra Krugenheim.

Efter et hurtigt bad under pumpen i gården lagde du dig ind ved siden af Mathilde. Hun kiggede træt på dig. Du kunne se at hun græd. *“Du var her ikke”* sagde hun. *“Vi havde problemer, en stor...”* du stoppede op. Hun hørte ikke efter kunne du se. *“Jeg kunne ikke lade være med at tænke på at du var død og aldrig fik set vores søn”*. Hun så alvorligt på dig. *“Jeg har et ansvar for Kejseren, Imperiet og vor by. Jeg...”*, *“ja ja jeg ved det, og jeg beundrer dig for det”*, hun lukkede øjnene. *“Men jeg føler mig oftere som en enke som en hustru”*, hun vendte sig om med

A dark, gothic illustration with a central figure and various symbols. The figure is a pale, elongated, somewhat featureless form with a small, dark, circular mark on its chest. It is surrounded by various symbols, including a skull, a cross, a crescent moon, and a star. The background is dark and textured, with some lighter, swirling patterns. The overall style is reminiscent of a woodcut or a dark, atmospheric painting.

ryggen til dig. Du lå længe og stirrede op i loftet. Om morgenen da du drog af sted var alt anderledes. En mur var kommet imellem jer, eller nærmere, et sværd var kommet mellem jer, et sværd prydet med kejserens skjold, men ikke kun det. Det gik op for dig, at den måske altid havde været der, forskellen. Du var født til at blive soldat. Ikke ægtemand.

Og sikken en fin soldat du er blevet. Du kører fingrene over knojernet på din højre hånd. Nogle dage når det er koldt, er det svært at få af. Kejserens våbenskjold kan ikke længere ses på dit sværd, slidt af, sølet til i blod. Men skæbnen har givet dig en sti at betræde, og du prøver bare at følge med.

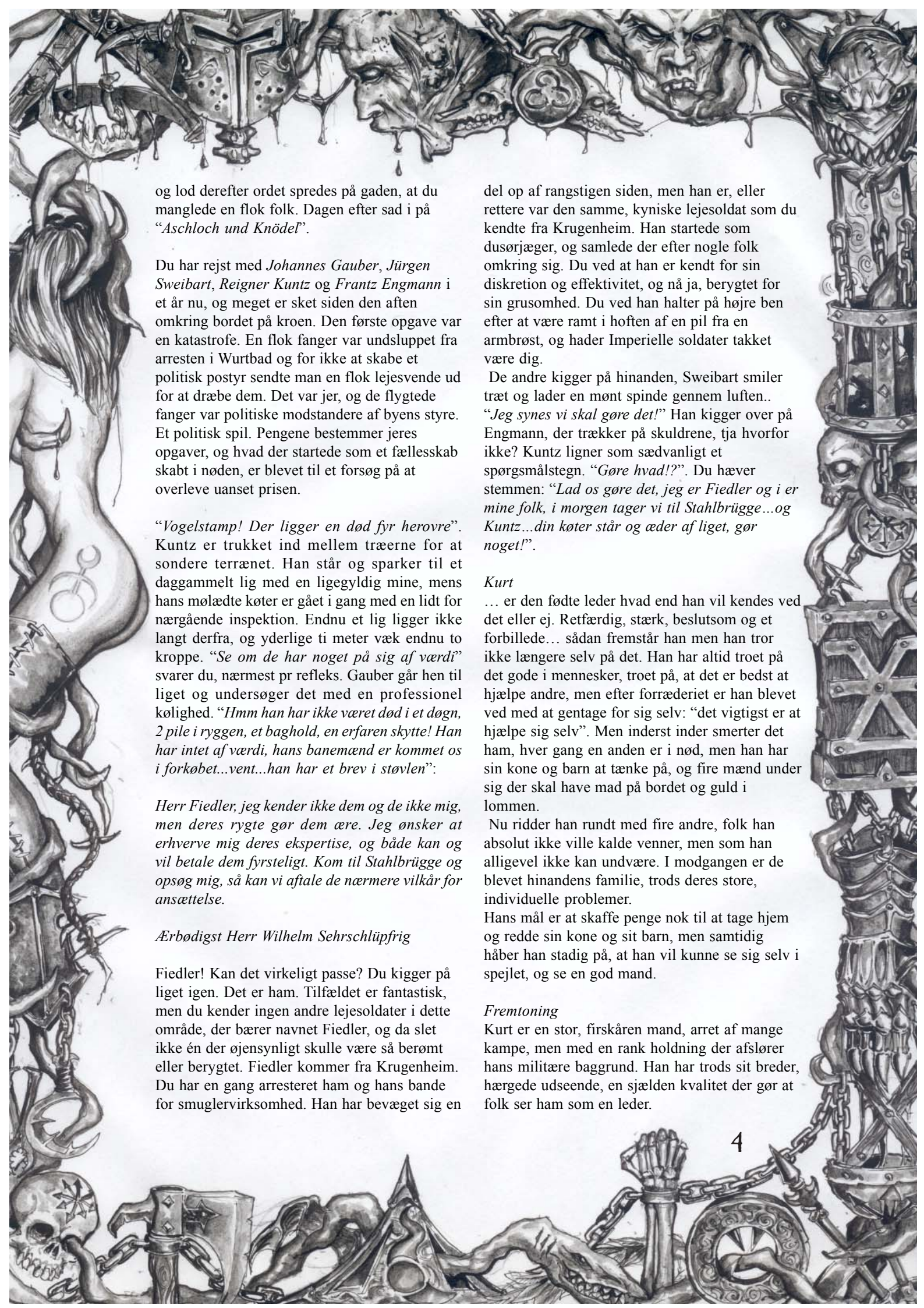
Det var bestemt ikke det du drømte om da du blev udnævnt som *sergent af den Imperielle garde* i *Krugenheim*. Du er født soldat, og har altid vidst at du skulle være det, men kampen for at blive anerkendt på trods af din fattige herkomst, faldt bedre ud end du havde turde håbe på. Den dag da du modtog kejserens purpurrøde våbenskjold, var den største i dit liv, og på en måde, den værste.

Ikke alene var det uhørt, at en fra pøblen kom i garden, men at en fra pøblen kunne blive udnævnt sergent, var noget der primært kun skete på slagmarken. Du kunne mærke alles øjne hvile på dig, og vidste hvad de hviskede. Officererne og de andre sergenter var alle af adel stand eller af meget rige familier, og foragten var til at tage at føle på. Men bag dig havde du 5 gode folk, der kendte dig og ikke lod sig gå på af sådanne petitesser. Troede du.

I havde været på patrulje, og var rendt ind i en flok beastmen i skoven. I havde håndteret det effektivt og professionelt, og stod der i lysningen og gjorde status over kampen. Du var steget af din hest og inspicerede inskriptionerne på en af bæsternes horn, mens de andre stadig sad til hest. Du blev opmærksom på en bevægelse ud af øjenkrogen, og vidste med ét hvad der var ved at ske. Du var blevet forrådt. Du kastede dig fremad og undgik med nød og næppe lansen, der borede sig ned i jorden hvor du før havde stået. Du rejste dig med sværdet draget, klar til at dræbe størstedelen af dit liv. Dine folk var trænet godt, men du kendte dem, kendte deres svagheder og deres styrker. En

efter en faldt de for din klinge. Den sidste, *Karl Högshafen*, kæmpede bravt, og fik dig såret. Du huggede hans hest ned, og han tog flugten ud i skoven. Du stod og så efter ham, ude af stand til at optage forfølgelsen i din tilstand. Du kæmpede dig op i sadlen på din hest og red ind til byen. Alle øjne hvilede på dig, men ingen vidste hvad de skulle gøre. Du red hjem og bad Mathilde om at forbinde dine sår og pakke dit udstyr. Du blev nød til at rejse. *Janus* stod og så på dig i døren. Han stod og svajede, han havde lige lært at gå. "*Fa komme te ska?*" spurgte han. "*Ja far er kommet til skade*". Du tog tasken over skulderen og gik ud uden at se dig tilbage. "*Hvornår kommer du tilbage?*" spurgte hun, "*når han er død*". Du kastede dig i sadlen og red så hurtigt remmer og tøjler kunne bære ud i skoven. Bag dig kunne du høre de første soldater mobilisere. De fangede dig aldrig.

"*Hvad har du gjort ved min hund?*", Kuntz stemme lød på randen af panik. "*Ingenting*" kom svaret fra Engmann. Du gik hen til dem. Kuntz sad og talte beroligende til møghunden, mens troldkarlen så på dem med blottede tænder. Du lægger din hånd på knøsens skulder for at berolige ham. "*Kuntz! Hjælp Gauber med lejren*". Du kigger efter Kuntz. Den ranglede knægt har meget at lære. Du mødte ham i Wurtbad. Du havde fulgt Högshafens spor til den store by og havde brug for en guide. Knægten så sølle ud, og møghunden endnu værre. Du smiler ved dig selv. Møghunden har sku været den mest sejllivede gennem alt det her. Den er sku så dum at den ikke fatter hvor stor fare den er i. Du tænker sjældent på de efterfølgende dage. Det næste du kan huske er, at du tørrer dit sværd af i Högshafens kappe. Du stod lidt og prøvede at forstå hvad der var sket. Det var umuligt at tage tilbage til Krugenheim. Du ville ikke være sikker i byen. Mathilde kunne leve som enkefrue og modtage et lille pensionsbeløb fra garden så hun kunne overleve. Din eneste mulighed var at blive lejesoldat og når du havde tjent penge nok kunne du tage tilbage og hente din familie. Det er et år siden nu. Du gik op på det lokale militiakontor og spurgte om de havde arbejde til en flok lejesoldater. Du regnede med at kunne finde en håndfuld i Wurtbad, hvilket heller ikke var helt forkert. Du spurgte Kuntz om han var interesseret



og lod derefter ordet spredes på gaden, at du manglede en flok folk. Dagen efter sad i på *“Aschloch und Knödel”*.

Du har rejst med *Johannes Gauber, Jürgen Sweibart, Reigner Kuntz* og *Frantz Engmann* i et år nu, og meget er sket siden den aften omkring bordet på kroen. Den første opgave var en katastrofe. En flok fanger var undsluppet fra arresten i Wurtbad og for ikke at skabe et politisk postyr sendte man en flok lejesvende ud for at dræbe dem. Det var jer, og de flygtede fanger var politiske modstandere af byens styre. Et politisk spil. Pengene bestemmer jeres opgaver, og hvad der startede som et fællesskab skabt i nøden, er blevet til et forsøg på at overleve uanset prisen.

“Vogelstamp! Der ligger en død fyr herovre”. Kuntz er trukket ind mellem træerne for at sondere terrænet. Han står og sparker til et daggammelt lig med en ligegyldig mine, mens hans mølædte køter er gået i gang med en lidt for nærgående inspektion. Endnu et lig ligger ikke langt derfra, og yderlige ti meter væk endnu to kroppe. *“Se om de har noget på sig af værdi”* svarer du, nærmest pr refleks. Gauber går hen til liget og undersøger det med en professionel kølighed. *“Hmm han har ikke været død i et døgn, 2 pile i ryggen, et baghold, en erfaren skytte! Han har intet af værdi, hans banemænd er kommet os i forkøbet...vent...han har et brev i støvlen”*:

Herr Fiedler, jeg kender ikke dem og de ikke mig, men deres rygte gør dem ære. Jeg ønsker at erhverve mig deres ekspertise, og både kan og vil betale dem fyrsteligt. Kom til Stahlbrügge og opsøg mig, så kan vi aftale de nærmere vilkår for ansættelse.

Ærbødigst Herr Wilhelm Sehrschlupfrig

Fiedler! Kan det virkelig passe? Du kigger på liget igen. Det er ham. Tilfældet er fantastisk, men du kender ingen andre lejesoldater i dette område, der bærer navnet Fiedler, og da slet ikke én der øjensynligt skulle være så berømt eller berygtet. Fiedler kommer fra Krugenheim. Du har en gang arresteret ham og hans bande for smuglervirksomhed. Han har bevæget sig en

del op af rangstigen siden, men han er, eller rettere var den samme, kyniske lejesoldat som du kendte fra Krugenheim. Han startede som dusørjæger, og samlede der efter nogle folk omkring sig. Du ved at han er kendt for sin diskretion og effektivitet, og nå ja, berygtet for sin grusomhed. Du ved han halter på højre ben efter at være ramt i hoften af en pil fra en armbrøst, og hader Imperielle soldater takket være dig.

De andre kigger på hinanden, Sweibart smiler træt og lader en mønt spinde gennem luften.. *“Jeg synes vi skal gøre det!”* Han kigger over på Engmann, der trækker på skuldrene, tja hvorfor ikke? Kuntz ligner som sædvanligt et spørgsmålstegn. *“Gøre hvad!”*. Du hæver stemmen: *“Lad os gøre det, jeg er Fiedler og i er mine folk, i morgen tager vi til Stahlbrügge...og Kuntz...din køter står og æder af liget, gør noget!”*.

Kurt

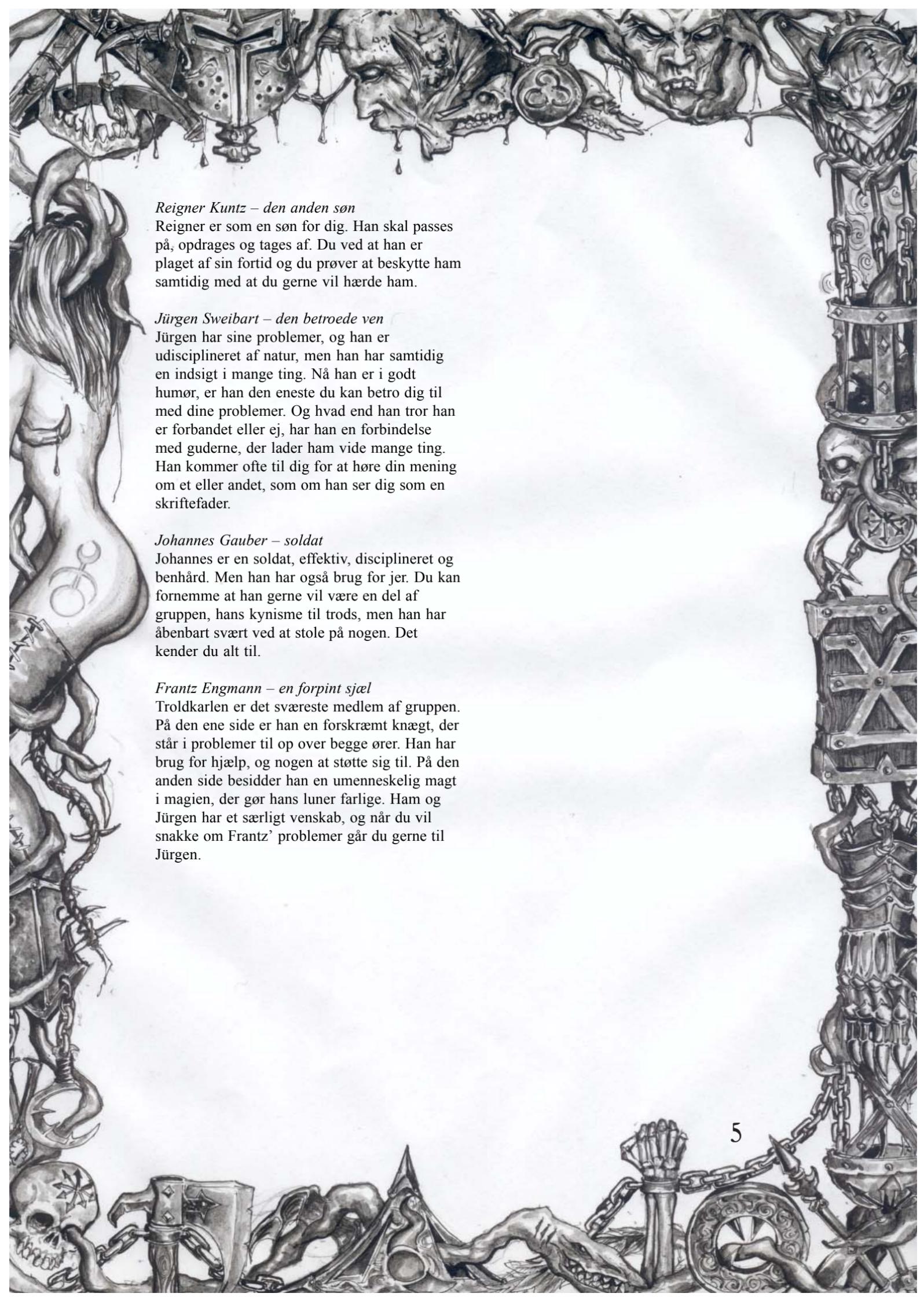
... er den fødte leder hvad end han vil kendes ved det eller ej. Retfærdig, stærk, beslutsom og et forbillede... sådan fremstår han men han tror ikke længere selv på det. Han har altid troet på det gode i mennesker, troet på, at det er bedst at hjælpe andre, men efter forræderiet er han blevet ved med at gentage for sig selv: *“det vigtigst er at hjælpe sig selv”*. Men inderst inder smerter det ham, hver gang en anden er i nød, men han har sin kone og barn at tænke på, og fire mænd under sig der skal have mad på bordet og guld i lommen.

Nu ridder han rundt med fire andre, folk han absolut ikke ville kalde venner, men som han alligevel ikke kan undvære. I modgangen er de blevet hinandens familie, trods deres store, individuelle problemer.

Hans mål er at skaffe penge nok til at tage hjem og redde sin kone og sit barn, men samtidig håber han stadig på, at han vil kunne se sig selv i spejlet, og se en god mand.

Fremtoning

Kurt er en stor, firskåren mand, arret af mange kampe, men med en rank holdning der afslører hans militære baggrund. Han har trods sit breder, hærgede udseende, en sjælden kvalitet der gør at folk ser ham som en leder.



Reigner Kuntz – den anden søn

Reigner er som en søn for dig. Han skal passes på, opdrages og tages af. Du ved at han er plaget af sin fortid og du prøver at beskytte ham samtidig med at du gerne vil hærde ham.

Jürgen Sweibart – den betroede ven

Jürgen har sine problemer, og han er udisciplineret af natur, men han har samtidig en indsigt i mange ting. Nå han er i godt humør, er han den eneste du kan betro dig til med dine problemer. Og hvad end han tror han er forbandet eller ej, har han en forbindelse med guderne, der lader ham vide mange ting. Han kommer ofte til dig for at høre din mening om et eller andet, som om han ser dig som en skriftefader.

Johannes Gauber – soldat

Johannes er en soldat, effektiv, disciplineret og benhård. Men han har også brug for jer. Du kan fornemme at han gerne vil være en del af gruppen, hans kynisme til trods, men han har åbenbart svært ved at stole på nogen. Det kender du alt til.


Frantz Engmann – en forpint sjæl

Troldkarlen er det sværeste medlem af gruppen. På den ene side er han en forskræmt knægt, der står i problemer til op over begge ører. Han har brug for hjælp, og nogen at støtte sig til. På den anden side besidder han en umenneskelig magt i magien, der gør hans luner farlige. Ham og Jürgen har et særligt venskab, og når du vil snakke om Frantz' problemer går du gerne til Jürgen.





Reigner Kuntz - Baggrund

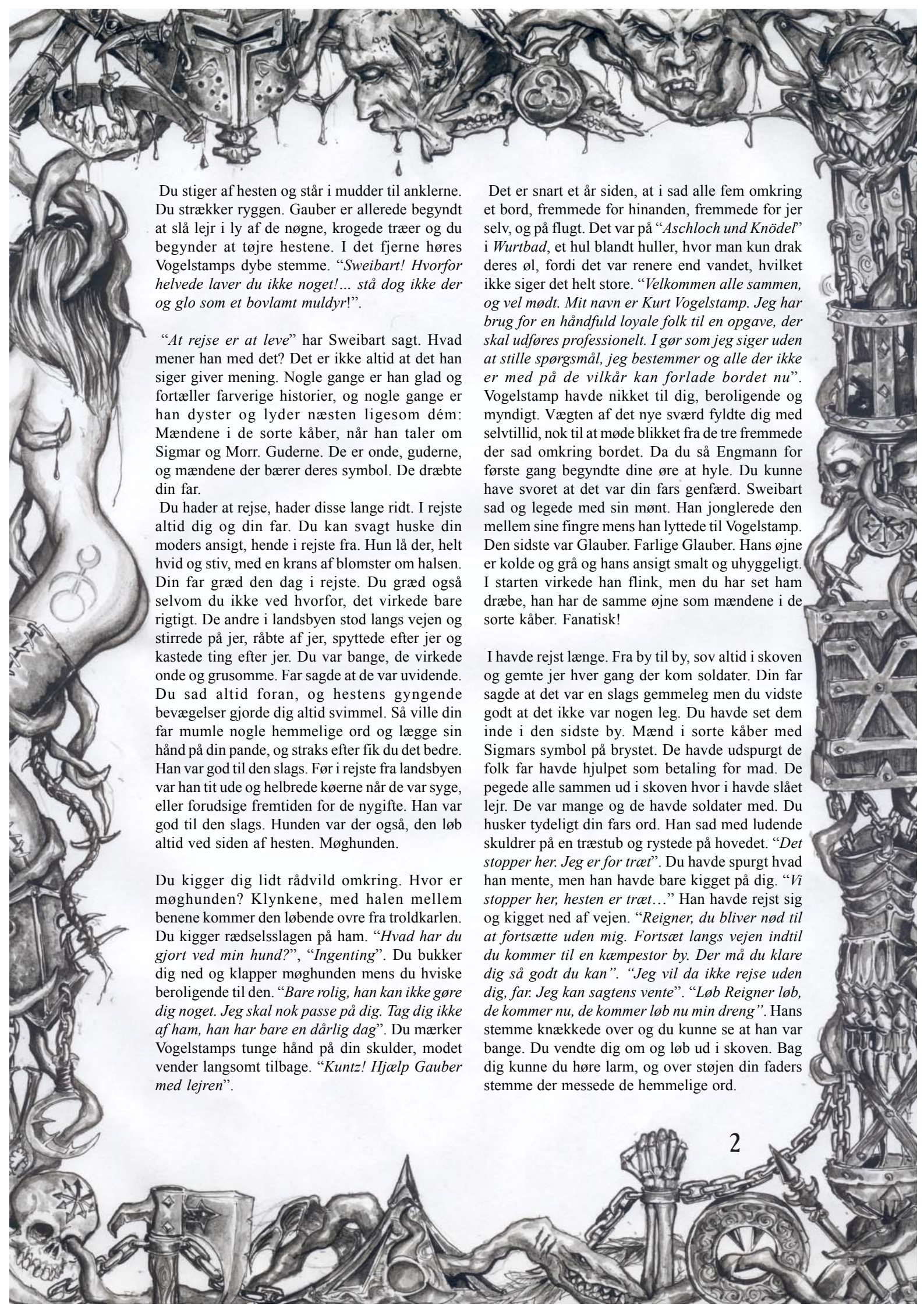


“Sår ’n noe pisvejr!” Regnen hagler ned og der er mudder over alt. Alt er vådt, koldt og klamt og du er sulten. Du fryser, og har ondt i ryggen af at sidde på den forpulede hest hele dagen. De krogede, nøgne træer står som galger ind over den mudrede skovvej og himlen hviler tungt og dommedagssort over dig. Stanken fra de våde heste er overvældende, kun overgået af smagen af galde i munden. Bag dig kan du høre den rytmiske lyd af de fire andre heste, og ud af øjenkrogen kan du skimte Vogelstamps brede skikkelse, sidde ludende i sadlen, rokkende i takt med hestens gang. Synet er beroligende. Du tager en dyb indånding og sætter dig til rette i sadlen. Møghunden løber og snapper efter hestens ben. Du er efterhånden holdt op med at kalde den *Vuffer*, eftersom alle de andre kun kalder den møghunden. Den minder dig om din gamle hund. Den kaldte far også for møghund. Tanken får dig til at kigge over skulderen, på den bagerste rytter, Engmann. Hans trætte ansigt er askegråt og hans øjne stirrer tomt, ja nærmest dødt frem for sig. Hans ansigt spejler sig i fortiden, som din fars skårne billede, håret omkring Engmanns ansigt bliver til flammerne om din fars. Du kigger ind i mørket mellem de grå træstammer. Træernes krogede grene skaber genfærdslignende skygger mod træstammerne og kuldegysninger løber ned af ryggen på dig. Skyggerne ligner flammer, træerne er skikkelser fordrejet i smerte under folkets hyldest. Din gane tørrer ud og dine hænder ryster svagt. Møghunden kigger klynkene op på dig. Du har engang haft en hund da du var mindre, men den gik op i flammer. Du begynder at rokke frem og tilbage i sadlen, mens de flammende skikkelser antager form. Deres ansigter bliver tydeligere, får tænder og stemmer. “*Løb Reigner løb, de kommer nu, de kommer løb nu min dreng!*” Skrigene overdøver stemmerne og du tage hænderne op for at dække ørene, men skrigene bliver bare højere, og bliver til en skinger hyletone. Du ser din fars brændende krop på hesten bag dig, nej det er ikke din far, det er Engmann og han brænder ikke. Du lukker øjnene. “*Det er ikke virkeligt, det er ikke virkeligt, ikke virkeligt, ikke virkeligt*”. Vogelstamp rømmer sig, du kigger over på ham. Hans rolige skikkelse er der stadig, de stålgrå øjne kan svagt anes under



kappens mørke. Roen falder over dig. Det var bare skyggerne. Møghunden kigger spørgende op på dig. Den ligner en hund du engang har haft, en hund der døde. “*Det var bare skyggerne*”, han ser ud til at forstå det. Du smiler beroligende til ham. Det var ikke virkeligt.

“*Lad os holde pause... det er ved at være mørkt*”. Engmann stopper op og det samme gør de andre bag dig. Du holder din hest an. Vogelstamps brede, arrede ansigt stikker frem fra den regnvåde hætte. “*Vi stopper når jeg siger til. Der er et par timer til solen går ned og jeg så et skilt til en by der hed Stahlbrügge et par mil tilbage*”. Du betragter optrinnet, du har set det før, rigtigt mange gange før. Noget i troldmandens stemme minder dig om dén dag, trætheden og vreden i din fars stemme, en stemme der var tæt på at opgive, en stemme der ikke ville flygte mere. “*Vi stopper her*”. Det havde han sagt, og det var noget af det sidste du hørte ham sige. Troldkarlen mumler et par ord, tager en lille flaske alkohol op af en pung i bæltet og hælder det ud over sine fingre. Han lægger hånden på hestens flanke. Den falder spjættende om, med fråde om munden, øjnene mælkehvide. “*Min hest er træt... vi holder pause*”, Vogelstamp stirrer sammenbidt på ham. Dine hænder begynder at ryste og du hylerventilere. Han ligner ham så meget, men du ved at det ikke er ham. Han kigger på dig og smiler bedrøvet, som sagde han: “*Der er ikke noget du kan gøre*”. Du kigger væk. Det er ikke ham, han er død, fortæret af flammerne for længe siden.



Du stiger af hesten og står i mudder til anklerne. Du strækker ryggen. Gauber er allerede begyndt at slå lejr i ly af de nøgne, krogede træer og du begynder at tøjre hestene. I det fjerne høres Vogelstamps dybe stemme. *“Sweibart! Hvorfor helvede laver du ikke noget!... stå dog ikke der og glo som et bovlamt muldyr!”*.

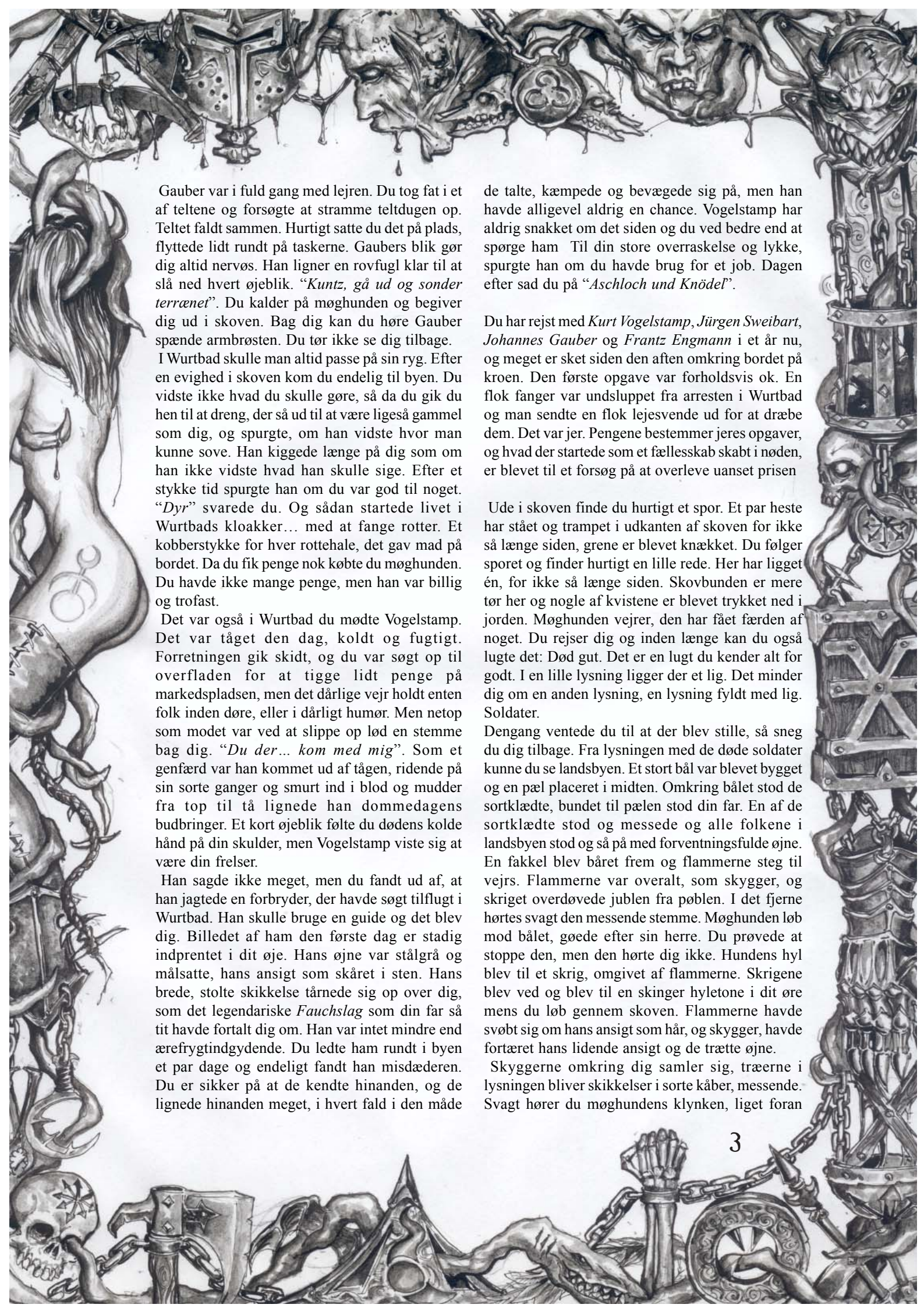
“At rejse er at leve” har Sweibart sagt. Hvad mener han med det? Det er ikke altid at det han siger giver mening. Nogle gange er han glad og fortæller farverige historier, og nogle gange er han dyster og lyder næsten ligesom dém: Mændene i de sorte kåber, når han taler om Sigmar og Morr. Guderne. De er onde, guderne, og mændene der bærer deres symbol. De dræbte din far.

Du hader at rejse, hader disse lange ridt. I rejste altid dig og din far. Du kan svagt huske din moders ansigt, hende i rejste fra. Hun lå der, helt hvid og stiv, med en krans af blomster om halsen. Din far græd den dag i rejste. Du græd også selvom du ikke ved hvorfor, det virkede bare rigtigt. De andre i landsbyen stod langs vejen og stirrede på jer, råbte af jer, spyttede efter jer og kastede ting efter jer. Du var bange, de virkede onde og grusomme. Far sagde at de var uvidende. Du sad altid foran, og hestens gyngende bevægelser gjorde dig altid svimmel. Så ville din far mumle nogle hemmelige ord og lægge sin hånd på din pande, og straks efter fik du det bedre. Han var god til den slags. Før i rejste fra landsbyen var han tit ude og helbrede køerne når de var syge, eller forudsige fremtiden for de nygifte. Han var god til den slags. Hunden var der også, den løb altid ved siden af hesten. Møghunden.

Du kigger dig lidt rådvild omkring. Hvor er møghunden? Klynkene, med halen mellem benene kommer den løbende ovre fra trolldkarlen. Du kigger rædselsslagen på ham. *“Hvad har du gjort ved min hund?”*, *“Ingenting”*. Du bukkes ned og klapper møghunden mens du hviske beroligende til den. *“Bare rolig, han kan ikke gøre dig noget. Jeg skal nok passe på dig. Tag dig ikke af ham, han har bare en dårlig dag”*. Du mærker Vogelstamps tunge hånd på din skulder, modet vender langsomt tilbage. *“Kuntz! Hjælp Gauber med lejren”*.

Det er snart et år siden, at i sad alle fem omkring et bord, fremmede for hinanden, fremmede for jer selv, og på flugt. Det var på *“Aschloch und Knödel”* i *Wurtbad*, et hul blandt huller, hvor man kun drak deres øl, fordi det var renere end vandet, hvilket ikke siger det helt store. *“Velkommen alle sammen, og vel mødt. Mit navn er Kurt Vogelstamp. Jeg har brug for en håndfuld loyale folk til en opgave, der skal udføres professionelt. I gør som jeg siger uden at stille spørgsmål, jeg bestemmer og alle der ikke er med på de vilkår kan forlade bordet nu”*. Vogelstamp havde nikket til dig, beroligende og myndigt. Vægten af det nye sværd fyldte dig med selvtillid, nok til at møde blikket fra de tre fremmede der sad omkring bordet. Da du så Engmann for første gang begyndte dine øre at hyle. Du kunne have svoret at det var din fars genfærd. Sweibart sad og legede med sin mønt. Han jonglerede den mellem sine fingre mens han lyttede til Vogelstamp. Den sidste var Glauber. Farlige Glauber. Hans øjne er kolde og grå og hans ansigt smalt og uhyggeligt. I starten virkede han flink, men du har set ham dræbe, han har de samme øjne som mændene i de sorte kåber. Fanatisk!

I havde rejst længe. Fra by til by, sov altid i skoven og gemte jer hver gang der kom soldater. Din far sagde at det var en slags gemmeleg men du vidste godt at det ikke var nogen leg. Du havde set dem inde i den sidste by. Mænd i sorte kåber med Sigmars symbol på brystet. De havde udspurgt de folk far havde hjulpet som betaling for mad. De pegede alle sammen ud i skoven hvor i havde slået lejr. De var mange og de havde soldater med. Du husker tydeligt din fars ord. Han sad med ludende skuldrer på en træstub og rystede på hovedet. *“Det stopper her. Jeg er for træt”*. Du havde spurgt hvad han mente, men han havde bare kigget på dig. *“Vi stopper her, hesten er træet...”* Han havde rejst sig og kigget ned af vejen. *“Reigner, du bliver nød til at fortsætte uden mig. Fortsæt langs vejen indtil du kommer til en kæmpestor by. Der må du klare dig så godt du kan”*. *“Jeg vil da ikke rejse uden dig, far. Jeg kan sagtens vente”*. *“Løb Reigner løb, de kommer nu, de kommer løb nu min dreng”*. Hans stemme knækkede over og du kunne se at han var bange. Du vendte dig om og løb ud i skoven. Bag dig kunne du høre larm, og over støjen din faders stemme der messede de hemmelige ord.



Gauber var i fuld gang med lejren. Du tog fat i et af teltene og forsøgte at stramme teltdugen op. Teltet faldt sammen. Hurtigt satte du det på plads, flyttede lidt rundt på taskerne. Gaubers blik gør dig altid nervøs. Han ligner en rovfugl klar til at slå ned hvert øjeblik. *“Kuntz, gå ud og sonder terrænet”*. Du kalder på møghunden og begiver dig ud i skoven. Bag dig kan du høre Gauber spænde armbrøsten. Du tør ikke se dig tilbage.

I Wurtbad skulle man altid passe på sin ryg. Efter en evighed i skoven kom du endelig til byen. Du vidste ikke hvad du skulle gøre, så da du gik du hen til at dreng, der så ud til at være ligeså gammel som dig, og spurgte, om han vidste hvor man kunne sove. Han kiggede længe på dig som om han ikke vidste hvad han skulle sige. Efter et stykke tid spurgte han om du var god til noget. *“Dyr”* svarede du. Og sådan startede livet i Wurtbads kloakker... med at fange rotter. Et kobberstykke for hver rottehal, det gav mad på bordet. Da du fik penge nok købte du møghunden. Du havde ikke mange penge, men han var billig og frostat.

Det var også i Wurtbad du mødte Vogelstamp. Det var taget den dag, koldt og fugtigt. Forretningen gik skidt, og du var søgt op til overfladen for at tigge lidt penge på markedspladsen, men det dårlige vejr holdt enten folk inden døre, eller i dårligt humør. Men netop som modet var ved at slippe op lød en stemme bag dig. *“Du der... kom med mig”*. Som et genfærd var han kommet ud af tågen, ridende på sin sorte ganger og smurt ind i blod og mudder fra top til tå lignede han dommedagens budbringer. Et kort øjeblik følte du dødens kolde hånd på din skulder, men Vogelstamp viste sig at være din frelser.

Han sagde ikke meget, men du fandt ud af, at han jagtede en forbryder, der havde søgt tilflugt i Wurtbad. Han skulle bruge en guide og det blev dig. Billedet af ham den første dag er stadig indprentet i dit øje. Hans øjne var stålgrå og målsatte, hans ansigt som skåret i sten. Hans brede, stolte skikkelse tårnede sig op over dig, som det legendariske *Fauchslag* som din far så tit havde fortalt dig om. Han var intet mindre end ærefrygtindgydende. Du ledte ham rundt i byen et par dage og endeligt fandt han misdæderen. Du er sikker på at de kendte hinanden, og de lignede hinanden meget, i hvert fald i den måde

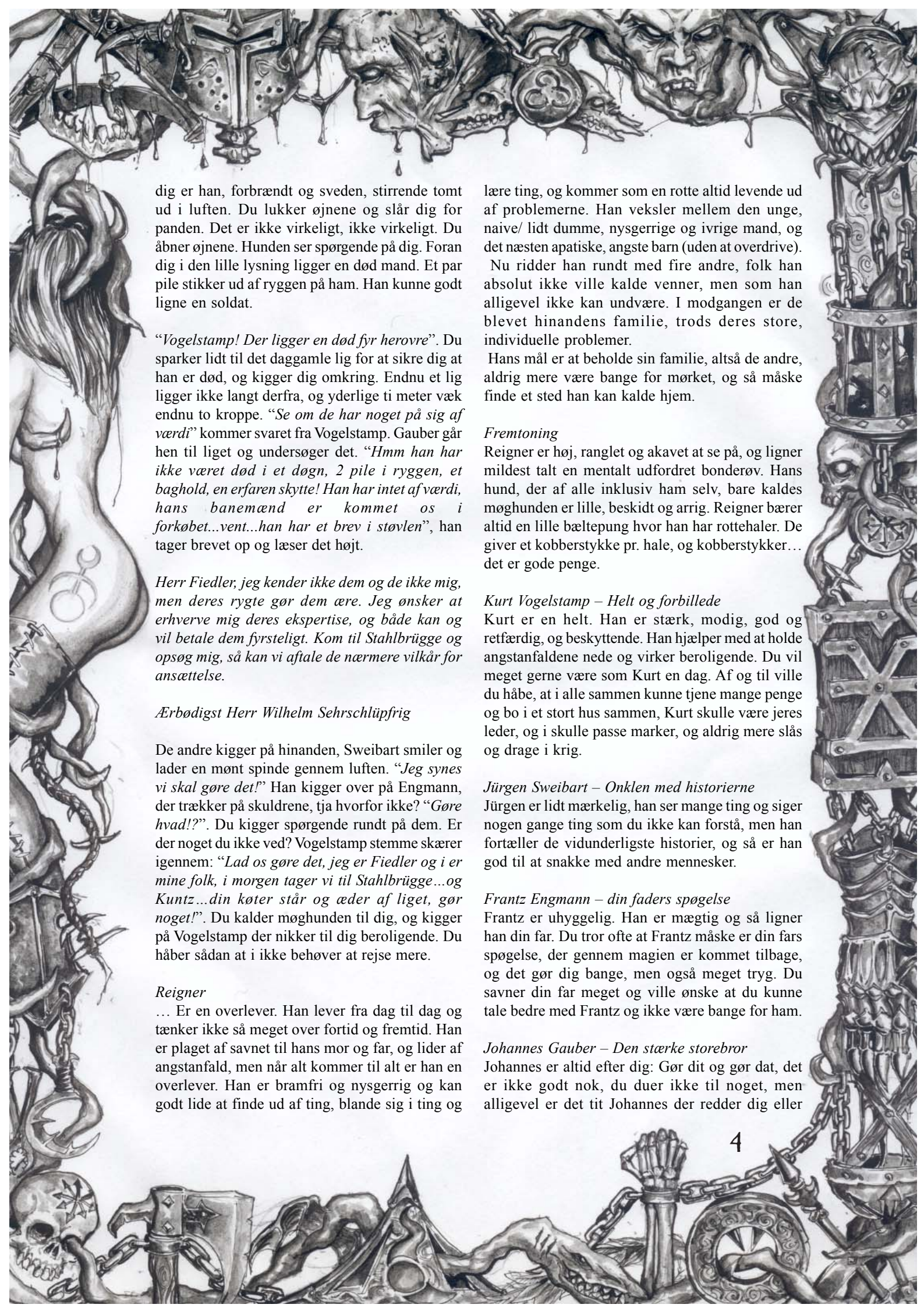
de talte, kæmpede og bevægede sig på, men han havde alligevel aldrig en chance. Vogelstamp har aldrig snakket om det siden og du ved bedre end at spørge ham. Til din store overraskelse og lykke, spurgte han om du havde brug for et job. Dagen efter sad du på *“Aschloch und Knödel”*.

Du har rejst med Kurt Vogelstamp, Jürgen Sweibart, Johannes Gauber og Frantz Engmann i et år nu, og meget er sket siden den aften omkring bordet på kroen. Den første opgave var forholdsvis ok. En flok fanger var undsluppet fra arresten i Wurtbad og man sendte en flok lejesvende ud for at dræbe dem. Det var jer. Pengene bestemmer jeres opgaver, og hvad der startede som et fællesskab skabt i nøden, er blevet til et forsøg på at overleve uanset prisen

Ude i skoven finde du hurtigt et spor. Et par heste har stået og trampet i udkanten af skoven for ikke så længe siden, grene er blevet knækket. Du følger sporet og finder hurtigt en lille rede. Her har ligget én, for ikke så længe siden. Skovbunden er mere tør her og nogle af kvistene er blevet trykket ned i jorden. Møghunden vejrer, den har fået færden af noget. Du rejser dig og inden længe kan du også lugte det: Død gut. Det er en lugt du kender alt for godt. I en lille lysning ligger der et lig. Det minder dig om en anden lysning, en lysning fyldt med lig. Soldater.

Dengang ventede du til at der blev stille, så sneget du dig tilbage. Fra lysningen med de døde soldater kunne du se landsbyen. Et stort bål var blevet bygget og en pæl placeret i midten. Omkring bålet stod de sortklædte, bundet til pælen stod din far. En af de sortklædte stod og messede og alle folkene i landsbyen stod og så på med forventningsfulde øjne. En fakkel blev båret frem og flammerne steg til vejrs. Flammerne var overalt, som skygger, og skriget overdøvede jublen fra pøblen. I det fjerne hørtes svagt den messende stemme. Møghunden løb mod bålet, gøede efter sin herre. Du prøvede at stoppe den, men den hørte dig ikke. Hundens hyl blev til et skrig, omgivet af flammerne. Skrigene blev ved og blev til en skinger hyletone i dit øre mens du løb gennem skoven. Flammerne havde svøbt sig om hans ansigt som hår, og skygger, havde fortæret hans lidende ansigt og de trætte øjne.

Skyggerne omkring dig samler sig, træerne i lysningen bliver skikkelser i sorte kåber, messende. Svagt hører du møghundens klynken, liget foran



dig er han, forbrændt og sveden, stirrende tomt ud i luften. Du lukker øjnene og slår dig for panden. Det er ikke virkeligt, ikke virkeligt. Du åbner øjnene. Hunden ser spørgende på dig. Foran dig i den lille lysning ligger en død mand. Et par pile stikker ud af ryggen på ham. Han kunne godt ligne en soldat.

“Vogelstamp! Der ligger en død fyr herovre”. Du sparker lidt til det daggamle lig for at sikre dig at han er død, og kigger dig omkring. Endnu et lig ligger ikke langt derfra, og yderlige ti meter væk endnu to kroppe. “Se om de har noget på sig af værdi” kommer svaret fra Vogelstamp. Gauber går hen til liget og undersøger det. “Hmm han har ikke været død i et døgn, 2 pile i ryggen, et baghold, en erfaren skytte! Han har intet af værdi, hans banemænd er kommet os i forkøbet...vent...han har et brev i støvlen”, han tager brevet op og læser det højt.

Herr Fiedler, jeg kender ikke dem og de ikke mig, men deres rygte gør dem ære. Jeg ønsker at erhverve mig deres ekspertise, og både kan og vil betale dem fyrsteligt. Kom til Stahlbrügge og opsøg mig, så kan vi aftale de nærmere vilkår for ansættelse.

Ærbødigt Herr Wilhelm Sehrschlüpfrig

De andre kigger på hinanden, Sweibart smiler og lader en mønt spinde gennem luften. *“Jeg synes vi skal gøre det!”* Han kigger over på Engmann, der trækker på skuldrene, tja hvorfor ikke? *“Gøre hvad!?”*. Du kigger spørgende rundt på dem. Er der noget du ikke ved? Vogelstamp stemme skærer igennem: *“Lad os gøre det, jeg er Fiedler og i er mine folk, i morgen tager vi til Stahlbrügge...og Kuntz...din køter står og æder af liget, gør noget!”*. Du kalder møghunden til dig, og kigger på Vogelstamp der nikker til dig beroligende. Du håber sådan at i ikke behøver at rejse mere.

Reigner

... Er en overlever. Han lever fra dag til dag og tænker ikke så meget over fortid og fremtid. Han er plaget af savnet til hans mor og far, og lider af angstanfald, men når alt kommer til alt er han en overlever. Han er bramfri og nysgerrig og kan godt lide at finde ud af ting, blande sig i ting og

lære ting, og kommer som en rotte altid levende ud af problemerne. Han veksler mellem den unge, naive/ lidt dumme, nysgerrige og ivrige mand, og det næsten apatiske, angste barn (uden at overdrive).

Nu ridder han rundt med fire andre, folk han absolut ikke ville kalde venner, men som han alligevel ikke kan undvære. I modgangen er de blevet hinandens familie, trods deres store, individuelle problemer.

Hans mål er at beholde sin familie, altså de andre, aldrig mere være bange for mørket, og så måske finde et sted han kan kalde hjem.

Fremtoning

Reigner er høj, ranglet og akavet at se på, og ligner mildest talt en mentalt udfordret bonderøv. Hans hund, der af alle inklusiv ham selv, bare kaldes møghunden er lille, beskidt og arrig. Reigner bærer altid en lille bæltepung hvor han har rottehaler. De giver et kobberstykke pr. hale, og kobberstykker... det er gode penge.

Kurt Vogelstamp – Helt og forbilledet

Kurt er en helt. Han er stærk, modig, god og retfærdig, og beskyttende. Han hjælper med at holde angstanfaldene nede og virker beroligende. Du vil meget gerne være som Kurt en dag. Af og til ville du håbe, at i alle sammen kunne tjene mange penge og bo i et stort hus sammen, Kurt skulle være jeres leder, og i skulle passe marker, og aldrig mere slås og drage i krig.

Jürgen Sweibart – Onklen med historierne

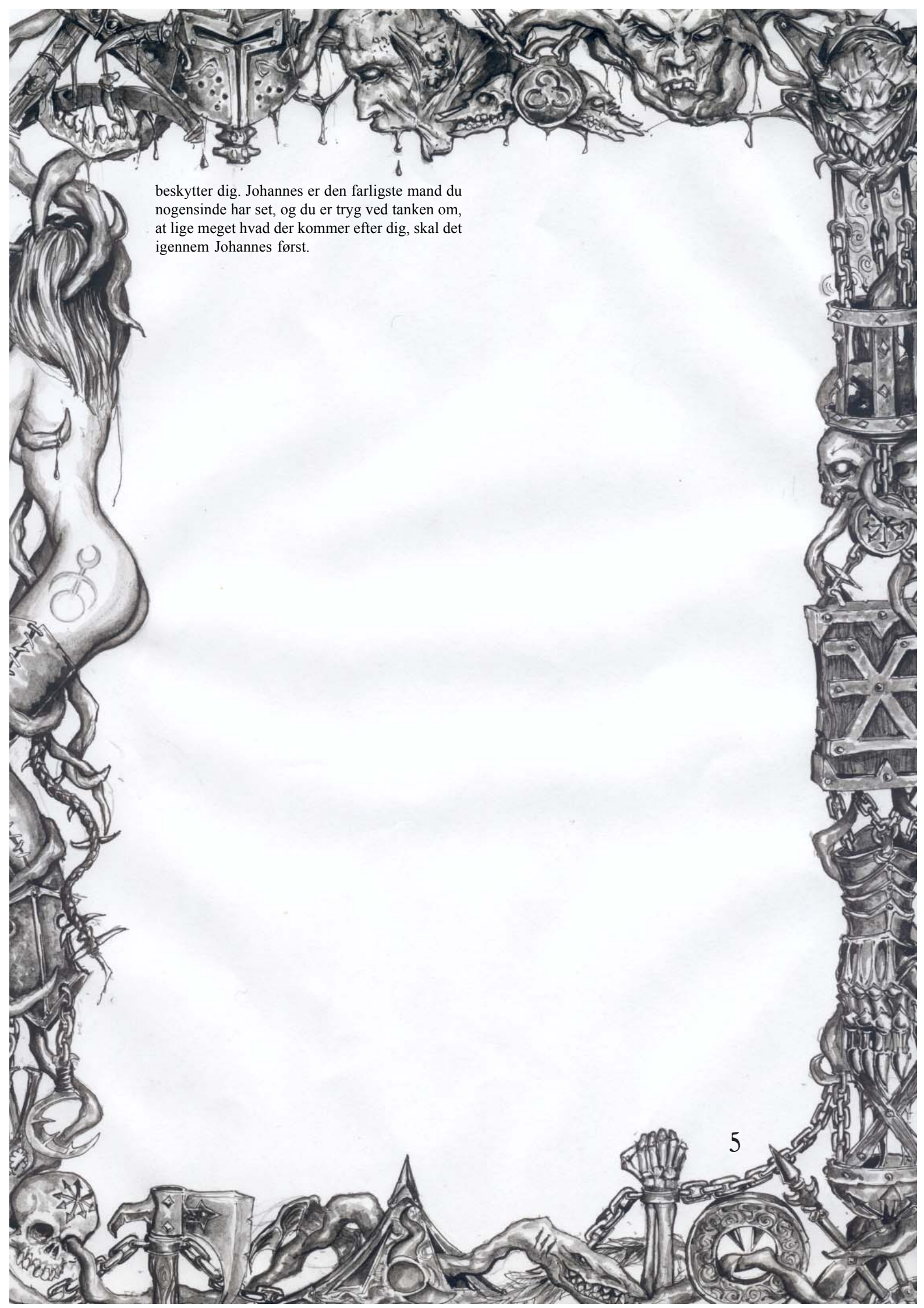
Jürgen er lidt mærkelig, han ser mange ting og siger nogen gange ting som du ikke kan forstå, men han fortæller de vidunderligste historier, og så er han god til at snakke med andre mennesker.

Frantz Engmann – din faders spøgelse

Frantz er uhyggelig. Han er mægtig og så ligner han din far. Du tror ofte at Frantz måske er din fars spøgelse, der gennem magien er kommet tilbage, og det gør dig bange, men også meget tryk. Du savner din far meget og ville ønske at du kunne tale bedre med Frantz og ikke være bange for ham.

Johannes Gauber – Den stærke storebror

Johannes er altid efter dig: Gør dit og gør dat, det er ikke godt nok, du duer ikke til noget, men alligevel er det tit Johannes der redder dig eller



beskytter dig. Johannes er den farligste mand du
nogensinde har set, og du er tryk ved tanken om,
at lige meget hvad der kommer efter dig, skal det
igennem Johannes først.

