

D
O
G
M
P E S T E N

1

KYSKHEDSLØFTET

Dette scenarie er et Dogme-scenarie og er derfor lavet i overensstemmelse med reglerne angivet i kyskhedsløftet:

"Jeg lover at underkaste mig følgende regelsæt udarbejdet og konfirmeret af Dogme 98:

- Afviklingen af scenariet skal foregå omkring et bord. Der må ikke indgå liveelementer af nogen art. Enhver form for dekoration af lokalet er forbudt (Dvs. ingen duge, effekter, musik, plastiksække på væggene osv.)
- Scenariet skal være systemløst. Det skal skrives til en spilleder og seks spillere
- Settingen skal være ordentligt forberedt / researchet, men kun det relevante baggrundsmateriale må indgå i scenariet
- Ingen instruktion eller gode råd til spillere eller spilleder, de skal levnes plads til at fortolke
- Handouts er forbudt
- Scenariet må ikke indeholde overfladisk action
- Ingen lukkede rammer for spillerne
- Plotscenarier accepteres ikke. Scenariet må ikke opbygges efter gængse konstruktionsmodeller
- Scenariet skal skrives på skrivemaskine eller i formatet Courier 12 pkt. Det må ikke layouts udover, hvad der er muligt på en ikke-elektrisk skrivemaskine. Illustrationer af enhver art er forbudt
- Forfatteren må ikke krediteres

Ydermere lover jeg som forfatter at afstå fra at have en personlig smag! Jeg er ikke kunstner. Jeg lover at afstå fra at skabe et "værk", idet jeg prioriterer sekundet frem for helheden. Mit ypperste mål er at aftvinge mine personer og scenerier sandheden. Dette lover jeg vil ske med alle midler og på bekostning af al god smag og al æstetik.

Således aflægger jeg kyskhedsløftet."

København, lørdag den 1. november 1998.

Morten Juul

Jesper Stein Sandal

Max Møller

Morten Jaeger

Lau Lindqvist

ATTESTATION

Hermed attesteres det, at Dogme#1 - Pesten overholder Kyskhedsløftet, som det er udfærdiget af Dogme 98.

Århus, den 30. januar 1999

Morten Juul Jesper Stein Sandal

Max Møller Morten Jaeger Lau Lindqvist

CREDITS

Dogme#1 - Pesten er skrevet af en (i Dogme 98s ånd) anonym forfatter.

Jeg ønsker først og fremmest at takke de øvrige medlemmer af Dogme 98-kollektivet for godt samarbejde under idéudviklingen og selve skriveprocessen.

Samtidig en tak til spiltesterne, jeg i Dogme 98s ånd ikke kan tillade mig at nævne navnene på. Jeg kan oplyse, at de intet kendte til forfatterens identitet, før scenariet blev spillet.

Tak til Dogme 95, der har dannet grundlaget for hele dette projekt. Især en tak til Lars von Trier, hvis film EPIDEMIC dette scenarie har hentet sin grundlæggende inspiration fra.

Også en tak til alle de diskussionsivrige folk på rpg.dk og dk.fritid.rollespil, der har været med til at sætte fokus på hele Dogme 98-projektet.

Til slut en tak til dig som spilleder for at give dig i kast med dette Dogme-scenarie, der som bekendt er uden fastlagt handling og lukkede rammer for spillerne.

Med hensyn til information om Dogme 98 henvises der til appendikset bagerst i scenariet samt til Internettet på adressen www.dogme98.dk, der gerne skulle være oppe at køre, når du læser dette.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion til spillederen.....	5
En lille advarsel.....	5
At læse et Dogme-scenarie.....	5
Foromtale.....	5
Baggrund.....	6
Forløb.....	7
Tema og budskab.....	8
Personerne.....	8
Spilstart.....	12
Den sidste aften.....	12
Afrejse.....	13
Vaccine til hovedstaden.....	13
Ophold på rejsen.....	14
Kargon.....	14
Gulsapor.....	14
Tankop.....	16
Landevejskroer generelt.....	17
Herregårdskroen.....	17
Skodkroen.....	19
Scener.....	20
Kong Leonard IV.....	20
Dr. Strohm.....	20
Juanita.....	21
Xevius.....	23
Halldor Walentin.....	25
Fabian Brandur.....	26
Afslutning.....	28
(Rituelte) drab.....	28
Afvisning af troen.....	28
Xevius' magi.....	29
Menneskeligheden.....	29
Andre metoder.....	29
Epilog.....	30
Appendiks.....	31
Heltica.....	31
Noget om pest.....	31
Dogme 98.....	32
Handouts.....	34
Personark.....	35
Kong Leonard IV.....	35
Dr. Heino Strohm.....	38
Frk. Juanita.....	41
Xevius.....	44
Halldor Walentin.....	47
Fabian Brandur.....	50

INTRODUKTION TIL SPILLEDEREN

I denne sektion vil jeg forsøge at føre dig ind til essensen af dette scenarie samt give dig et overblik over, hvordan scenariet er opbygget.

EN LILLE ADVARSEL

I dette scenarie vil der forekomme anseelige mængder af sex og episoder, der kan tolkes som en fornægtelse af kristendommen til fordel for den hedenske tro eller omvendt. Det skal ikke nødvendigvis tages som udtryk for mine personlige lyster og holdninger, som jeg prøver at indoktrinere dig med, men som ingredienser i formidlingen af et oplæg til en interessant rollespilsoplevelse - både for spillerne og for dig som spilleleder. Så er du advaret...

AT LÆSE ET DOGME-SCENARIO

Ja, du har vel opdaget, at det her er et såkaldt Dogme-scenarie. Det har haft indflydelse på, hvordan scenariet er blevet skrevet, men det er helt op til dig som spilleleder, hvordan det skal afvikles. Du kan læse mere om tankerne bag Dogme-projektet i appendikset på side 32.

FOROMTALE

Titel: Dogme#1 - Pesten
Forfatter: Ikke angivet
System: Systemløst
Genre: Drama
Setting: Middelalder

Det er omvæltningernes tid i Heltica. Den unge Kong Leonard har gjort op med de gamle guder og åbnet sit land for kristendommens indtog. Ikke alle borgerne er dog helt tilfredse med det pludselige skifte, og den nye tro har trange kår. Samtidig truer pesten med at kaste sin sorte svøbe ud over det ganske land...

Noget må der gøres. Kong Leonard bekendtgør, at han selv vil forestå uddelingen af den vaccine, hans hoflæge, Dr. Strohm, og dennes kvindelige assistent har udvundet. Beskyttet af sværdet (kongens trofaste livvagt), visdommen (hans mangeårige rådgiver) og troen (den kristne missionær) begiver følget sig ud i landet for at fuldføre deres mission og atter bringe fred og raskhed til folket.

Pesten er i høj grad koncentreret om spillernes interne rollespil og henvender sig derfor til den gruppe af spillere, der har lyst til at fordybe sig i dette.

BAGGRUND

Heltica er et land, der i mange år har tilbudt de gamle guder. Imidlertid har kristendommen langsomt vundet indpas i Helticas nabolande, og for et stykke tid siden dukkede en missionær op på kongeslottet for at forkynde den nye tro.

Missionæren er en svindler, der har fundet sig en levevej ved at overtale konger og så videre til at give en masse penge til opførelse af nye kirker. Pengene beholder han så de fleste af selv. Han kan en masse trylletricks, som er svære at gennemskue.

Kongen er ung og ikke særlig viljestærk. Han blev forledt af missionærens tale og de utrolige undere, som han skabte. Kongen blev overbevist om, at kristendommen kunne hjælpe landet til øget vækst, så han offentliggjorde landets overgang til den nye tro. Kongens rådgiver, der også tidligere rådgav hans far, protesterede, men kunne ikke hamle op med missionærens talemåder.

Det var selvsamme magtsyge rådgiver, der stod bag drabet på Kongens far, fordi det ville være meget nemmere at manipulere med den unge, naive konge. Rådgiveren får ofte visioner om fremtiden fra de gamle guder igennem sine drømme - han ved dog ikke bestemt, at de kommer fra guderne. Visionerne har gjort ham anerkendt og uundværlig som kongens personlige rådgiver. Efter kristendommens indførelse er han synder dog blevet mere uklare og sjældnere.

Rådgiveren har også destruktive magiske kræfter, der kommer til udtryk, når han bliver ophidset. Han er dog selv meget bange for, hvad han er i stand til, og gør alt hvad han kan for altid at forholde sig roligt, så han ikke kommer til at skade nogen. Det er naturligvis også guderne, der har givet ham disse kræfter.

Indførelsen af den nye tro har ikke været uden problemer. Folket protesterede, og nogle tilbød stadig de gamle guder. Netop guderne er også blevet sure og har besluttet at kaste en forbandelse over landet for at råbe folket og Kongen op.

Forbandelsen er døden, personificeret i en ung kvinde. Alting i en stor radius omkring hende bliver smittet med pest. Hun er søgt mod kongeslottet for at koncentrere sygdommen der, hvor indførelsen af den nye religion blev bestemt. Døden har den egenskab, at hun kan vælge ikke at smitte bestemte personer.

Efterhånden som sygdommen nåede tættere og tættere på slottet, blev den psykopatiske hoflæge mere og mere presset til at finde en vaccine. Det gik trægt, indtil han en dag fik besøg af en ung kvinde (døden). Hun kunne hjælpe ham med at skabe det, han tror er en vaccine - i virkeligheden dur den ikke.

Hoflægen har også forelsket sig i kvinden, og i hans sindssyge har han lagt den skumle plan: Han vil kun give vaccinen til sig selv og til kvinden, mens alle andre vil få et virkningsløst stof. Når hele riget er udslettet, vil han skabe sig en ny race sammen med kvinden (som desværre for ham jo er døden)

Chefen for livgarden og kongens personlige bodyguard spiller også en central rolle. Han er en erfaren kriger og en blodtørstig en af slagsen, der har nedslagtet mangt en fjende gennem sine år i kongens hær. Det er måske det, der har gjort, at den unge kvinde (Døden) har forelsket sig i ham.

Døden har nemlig det problem, at det er uvant for den at være i en menneskekrop, og den kender ikke det menneskelige følelsesregister. Det betyder, at den nogen gange kommer til at opføre sig meget unaturlig. Den vil gøre alt, hvad den kan for at opføre sig som alle andre mennesker for ikke at blive afsløret.

Af en eller anden grund føler den sig altså tiltrukket af livvagten, og de har også i al hemmelighed haft samleje. Døden er usårlig, undtagen overfor de væsener hun har ladet sig fysisk påvirke af (for eksempel dem hun har haft sex med). Denne svaghed kender hun imidlertid ikke selv.

Livvagten føler sig også tiltrukket af dødens mystik, men ved, at det ville være upassende at gøre forholdet officielt. Han ser i stedet frem til, at kongen afsættes og erstattes af en demokratisk valgt præsident. Først da kan livvagten med æren i behold sige sin stilling op og gifte sig med sin udkårne.

FORLØB

Spillerne er henholdsvis Kongen, vismanden, missionæren, livvagten, hoflægen og assistenten (døden).

Hoflægen har bekendtgjort, at han og assistenten har fundet en vaccine. Kongen vil benytte lejligheden til at udbringe den nye tro til folket sammen med vaccinen. Spillerne og en gruppe vagter vaccineres, og så går rejsen ud for at redde det sygdomsbefængte land.

Problemet er, at de i stedet spreder pesten overalt ved at medbringe døden på deres rejse. Vaccinen virker jo ikke.

Undervejs sker der flere hændelser der indikerer/afslører/appellerer til de forskellige personers hemmeligheder og munder ud i, at døden skal slås ihjel for at redde landet.

Slutningen indtræffer, når det er afgjort, om det kan lade sig gøre. Uanset om det på en eller anden måde lykkedes at slå døden ihjel, eller om den får held til at fuldføre sin mission. Personernes forskellige natur gør endvidere, at det sandsynligvis ikke kan undgås, at en eller flere spilpersoner dør hen imod slutningen.

TEMA OG BUDSKAB

Pesten handler om tro og om liv eller død. Hvem kan bestemme over liv og død - hvis religionen og guderne kan, er det så til at lave om på? Og hvad kendetegner en holdbar religion - skal der være konkrete guder eller har de udspillet deres rolle, så det er nok med en filosofi og en fiktiv gud? Hvis det er tilfældet, forsvinder pesten så, hvis ingen tror på den eller guderne, der skabte den?

Pesten kan også ses som en manifestering af den omkostning, evolutionen fører med sig. Den skal overvindes, hvis udviklingen skal fortsætte i Heltica. Og kun hvis det lykkedes at besejre den, er Kongen og landet klar til at tage det næste skridt.

Det nøjagtige budskab afhænger af spillets forløb og slutning. Det må siges at være det ultimative at opnå - specielt når det nu er et Dogme-scenarie. Spillerne skal have åbne rammer og heller ikke låses fast af en forudbestemt morale. Så kan man altid tolke løs udfra den enkelte spilsession, hvis man måtte ønske det.

PERSONERNE

For en grundig indførelse i, hvordan personerne oplever sig selv og de andre, henvises du til personarkene bagerst i scenariet. Bagefter kan du i dette afsnit læse, hvordan tingene i virkeligheden forholder sig...

Du vil relativt hurtigt opleve, at der kun optræder en enkelt relativ central biperson. Der findes ikke andre, fordi spillerne selv udgør helte, skurke og alt det midt imellem. Det er deres

indbyrdes spil, der mest af alt afgør, hvordan det hele udvikler sig.

Kong Leonard IV

Her har vi fat i en ung knøs, der ikke rigtig kan finde ud af at bestemme noget selv. Han har hidtil gjort, hvad vismanden Xenius har foreslået, men på det seneste er han blevet udsat for missionæren Fabian Brandurs manipulation. Selv om kongen synes det er for dyrt, så får Fabian alligevel alle de penge, han beder om.

Leonards personlige mål i scenariet er at blive voksen - at bestemme selv. Han kan blive hjulpet på vej, hvis missionæren afsløres som svindler. Leonard har også nogle snobbende tendenser, som kan blive sat på prøve. Endvidere bliver det interessant at følge Leonards bestræbelser på at gøre kur til frk. Juanita, der ikke blot er døden, men også livvagten, Halldor Valentins, udkårne.

Dr. Heino Strohm

Doktoren er jo virkelig ude at svømme. Han er bindegale og overbevist om, at hans vanvittige planer kan gennemføres. Indtil det sker, holder han lav profil, og opfører sig måske mystisk, men ikke sindssygt. Strohm er besat af frk. Juanita, mens han stort set ikke bekymrer sig om de andre og deres problemer - de er usle mennesker, der heldigvis snart skal dø.

Doktorens mål i scenariet er ret uopnåelige. Han planlægger at udrydde verden, hvilket går ret godt. Til gengæld er hans udkårne, som han vil skabe en ny race med, ingen ringere end døden selv. For at gøre ondt værre virker hans vaccine jo heller ikke - det er blot døden, der har valgt ikke at smitte ham. Så selv om han med sine mål er ret meget på røven, så får han noget af en udfordring, når han opdager, hvordan virkeligheden hænger sammen.

Denne oplevelse og hans reaktion herpå må vel sagtens være doktorens egentlige mål i dette scenarie. Doktoren kender i øvrigt de fleste personers hemmeligheder, som han måske kunne finde på at bruge i en presset situation - og det vil jo bare gøre det hele meget sjovere.

Frk. Juanita

Hun er nok scenariets mest særprægede person. Ikke noget menneske, men en inkarnation af døden, fremmanet af guderne som straf mod

folket. Juanitas mål er at hævne sig på kongen, der jo officielt er den ansvarlige. Han skal se sit rige dø, hvorefter han selv må lide samme skæbne.

Men derudover kan det også udvikle sig til noget eksistentielt. Er hun blevet så meget menneskelig efter hendes omgang med livvagten Halldor Walentin, at hun ikke er i stand til at udføre planen i praksis?

Der er en afgørende vigtig ting ved Juanita og hendes dødelighed. Hun er jo udødelig, og det ved hun også selv. Problemet er imidlertid, at hun mister den udødelighed overfor personer, hun har åbnet sig følelsesmæssigt for. Det gælder Halldor Walentin og hvem hun ellers kunne tænkes at åbne sig op for i løbet af scenariet (hun kan sagtens have sex uden at åbne sig op, men så følger hun ingen glæde ved det). At hun, når hun åbner sig, mister udødeligheden overfor den pågældende person, ved hun imidlertid ikke.

Xevius

Vismanden Xevius er ikke den stilfærdige, vise mand, som han foregiver at være. Han er en magtsyg manipulator, der vil gøre, hvad han kan for at beholde sin position som landets egentlige regent.

Han er dog ved at være presset. For det første har missionæren Fabian vundet Kongens gunst, men lur mig om ikke også Kongen er ved at vise selvstændigt initiativ. Xevius' mål er netop at overvinde disse forhindringer og bevare sin position.

Derudover er der hans magiske evner. Hans syner kan hjælpe gruppen videre, og hans underkuede magiske evner kan måske vise sig nyttige i et endeligt opgør med Juanita.

Hvor meget skal der til, før Xevius mister kontrollen og lader sin magi rase? Og hvad kan hans magi - hvor mægtig er den, og hvor meget kan han styre den?

Halldor Walentin

Halldor er chefen for livvagten. Han er splittet mellem æresfølelsen omkring sin loyalitet overfor Kongen og hans ønske om at få et demokratisk valgt styre i Heltica. At få styr på disse to modsætninger og vælge side i en eventuel kritisk situation er det ene af Halldors mål.

Det andet er at få klarlagt hans forhold til Juanita. Han er måske den eneste, der kan stoppe hende, men er sandheden nok til, at han kan tilsidesætte sine følelser for hendes menneskelige jeg og dræbe hende?

Fabian Brandur

Fabians rolle minder på mange måder om den gode doktors. Hans hemmelige plan om at hente sine penge i byen Tankop og stikke af. Den plan går sikkert fløjten, når han selv smittes af pesten. Indtil de når Tankop og indtil han smittes af pesten, vil Fabian nok være en af de stærkeste fortalere for at fortsætte rejsen, uanset hvilke problemer, de måtte udsættes for.

Fabians mål er at tackle den uforudsete situation det er, at han ikke vil kunne komme af sted, da han smittes af pesten. Og hvordan vil han klare den, hvis det tilmed sker, han bliver afsløret?

En anden mulighed hos Fabian er at han pludselig kan opleve, at hans svindelnumre faktisk virker... Det leder igen tilbage til tema-overvejelserne: er en filosofi og en teoretisk Gud nok til at danne grundlag for noget, folk tror på. Og kan troen flytte de famøse bjerge?

Reiner Ingvert

Den eneste tilnærmelsesvis centrale biperson, der optræder i scenariet, er Reiner Ingvert. Han er næstkommanderende i livgarden og som sådan Halldors direkte underordnede.

Reiner er 37 år gammel, har langt blond hår og brune øjne. Han virker stor og brutal i sin fremtræden, men er faktisk en rolig og velovervejet mand.

Han er indbegrebet af den trofaste soldat. Hans far var kaptajn i hæren, og Reiner blev flasket op til loyalt at tjene Kongen. Der gør Reiner så nu, og han ser desuden meget op til Halldor som sin overordnede.

Dette kan gå hen og splitte ham, hvis der kommer en konfrontation mellem de to. Skal han følge sin konge, som hans ære påbyder ham, eller er hans respekt for Halldor for stor? Umiddelbart er den første mulighed mest sandsynlig, da han også har et ansvar overfor soldaterne under ham. Men i rollespil kan der jo ske så meget...

SPIILSTART

Spillernes rejse i scenariet går fra hovedstaden Kargon i syd og ad Rigsvejen op gennem landet (Se appendikset om Heltica, side 31). Turen er planlagt, så alle overnatninger så vidt muligt foregår på de flotteste hoteller i byerne undervejs, men enkelte gange har det været nødvendigt at arrangere ophold på forskellige landevejskroer undervejs.

Jeg har ikke skrevet en præcis rejsevejledning, da den jo alligevel skal korrigeres alt efter spillernes gøren og laden og hvornår du synes, det vil passe bedst med henholdsvis en by eller en landevejskro. Spillerne skal dog have det indtryk, at rejsen er ret minutiøst planlagt, så man hvert sted kan garantere bedst muligt for Kongens sikkerhed. I Danmark ændres Dronningens rejseplaner jo heller ikke, alt efter hendes humør fra dag til dag. Naturligvis skal spillerne ikke låses fast, men de skal være klar over besværlighederne ved eventuelle ændringer.

Rejsen fører dem rundt til et par større byer, hvor der er arrangeret prædiken og helbredelser ved missionæren samt uddeling af vaccine. Det er naturligvis noget, folket ser frem til - især at de kan sikres mod den frygtelige pest. En aflysning eller forsinkelse kan meget vel lede til den uro i befolkningen, som Kongen for alt i verden vil undgå.

Det eneste relativt faste punkt på rejsen, efter de har forladt hovedstaden, er, at et af de sidste stop er Tankop, en by tæt på grænsen til Allemanien. Det er herfra, missionæren Fabian vil forsøge at stikke af med sine penge, og hans motivation til at trække de andre videre ophører altså her.

DEN SIDSTE AFTEN

Scenariets start foregår aftenen før afrejsen fra slottet. Alle spillerne er forsamlet til middagen, hvor Kongen på behørig vis vil forsøge at holde en opildnende tale, inden de om morgenen skal af sted. Slottets personale vil servere en overdådig middag, nu hvor Kongen skal være væk så længe.

Her har spillerne mulighed for at komme ind i rollerne og få klargjort de ting, de skal have med og sagt farvel til dem, der ikke skal med. Kongen har sikkert også brug for råd til den tale, han skal holde ved vaccine-uddelingerne.

De forskellige spillere har mulighed for at ordne de sidste ting, så som blande ekstra fup-vaccine, tale med deres republikaner-venner, lægge an på Juanita eller få Kongen til at donere de

sidste penge, inden de lægger slottet og dermed skatkammeret bag sig. Eller hvad de nu finder på. Når alle har overstået deres forberedelser, kan de gå i seng og være friske til dagen efter.

AFREJSE

Tidligt om morgenen er der gjort klar til afrejse. Reiner Ingvert og 40 af Kongens loyale vagter skal eskortere følget på deres rejse ud i landet.

Dr. Strohms vaccine er lastet på tre store vogne, der hver især trækkes af fire heste. Endelig er der selvfølgelig Kongens store rejsekarret, hvor der er plads til seks personer, og hvor det er tiltænkt, at alle spillerne opholder sig under rejsen. Alle vogne køres af medlemmer af livgarden.

Eftersom spillerne sikkert brugte aftenen før til at gøre klar, så det burde ikke tage for lang tid at komme ud af starthullerne.

VACCINE TIL HOVEDSTADEN

Naturligvis er det første stop den store plads, der danner det centrale torv i Kargon. Her er næsten alle borgere samlet for at få noget af den omtalte vaccine. For en sikkerheds skyld er alle pestramte samlet et stykke væk, hvis nu der skulle opstå problemer med uddelingen. Så kan man jo ikke risikere, at de raske folk smittes af at stå på torvet sammen med dem.

Der er bygget en stor scene op, hvor Kongen først skal holde en tale. Derpå skal Fabian holde en prædiken, og han har endvidere annonceret, at han med Guds hjælp vil kurere en syg person (der altså fejler noget andet end pest). Det er selvfølgelig et nummer, han har aftalt med en fattig familie, der var villig til hvad som helst for at få nogle penge. Familien vil tage deres påståede lamme mand med, som Fabian på mirakuløs vis vil få til at gå.

Efter disse seancer vil vaccinen blive delt ud til de hungrende masser. Det kunne skabe en del panik i mængden, men der burde være vagter nok til at få styr på sagerne.

Når uddelingen er overstået, kan spillerne pakke sammen og rejse videre ud i landet.

OPHOLD PÅ REJSEN

Der er planlagt to slags ophold på rejsen: byer og landevejskroer. Dertil kan komme uforudsete overnatninger i naturen, hvis spillerne af en eller anden grund har lyst/er nødt til dette.

Udgangspunktet er, at spillerne fortsætter deres rejse fremad gennem det meste af scenariet. Men umiddelbart er der intet til hindring for, at de kan vende om. Pesten er jo i gang med at spredes.

I Byerne skal der holdes prædiken og uddeles vaccine. Her overnatter følget enten på den fineste kro eller som gæster hos byens borgmester, greve eller lignende. I byerne er der mulighed for alt det, der nu kendetegner byer: gå på kro, støve letlevende kvinder og mænd op, gå på biblioteket og så videre.

KARGON

Hovedstaden, Kargon, er en stor, driftig havneby - det var den i hvert fald, før pesten brød ud. De godt 100.000 indbyggere ernærer sig primært ved handel med fremmede lande gennem skibstrafikken. Byen er rig på alskens forretninger, som handler med alskens ting fra fremmede lande, og der er masser af kroer og bordeller, som servicerer de rejsende. Derudover har byen også en større fiskeindustri.

Kargon har som hovedstad alt det, man kan forvente af en sådan. Den er centrum for alt, og her ligger ting som universitetet, Det kongelige Bibliotek og kirken (sidstnævnte er stadig under opførelse - det er vist noget med, der mangler penge :-). Eneste undtagelse til Kargons dominerende rolle er kulturen - den har hovedsæde i Gulsapor (se nedenfor).

Helticas rigdom har smittet af på byen, der består af flotte huse. Der findes ikke ret mange fattige i byen, og det er fredeligt og pænt og rent stort set overalt. Med den seneste tids sygdom har gadebilledet dog ændret sig. Hvis man blot kommer en anelse væk fra hovedgaderne, der stadig er relativt ryddede, begynder affald og pestramte at hobe sig op.

GULSAPOR

Gulsapor er Heticas førende kulturby. Her ligger et par store teatre og så det kendte kloster, der er det største af sin slags i landet. Byen er meget tydeligt delt op i en rig bydel i den østlige del af byen og en fattig i den vestlige. Spillernes

officielle rute gennem byen går kun igennem den østlige, da byens overhoved, Grev Erasmus, kun er interesseret i at vise de bedste sider af sin stad frem.

Klosteret

Efter de gamle Guders afskaffelse bliver det ikke længere brugt som kloster, men der er stadig nogle gamle munke, der sørger for bygningerne og ikke mindst det store bibliotek. Her vil der være mulighed for at finde alt tænkeligt materiale om den gamle religion - blandt andet gamle sagn, der har direkte paralleller til Juanitas hemmelighed (se det gamle sagn under scenerne om Xevius, side 24).

Ligeså omfattende som biblioteket er, ligeså besværligt kan det være at finde det, man leder efter. Med mindre man er vismand som Xevius eller får en grundig hjælp af de tidligere munke, kan man være kommet på en ret uoverkommelig opgave. Udover at være behjælpelig med at finde bøger, kunne det også være, at munkene kunne assistere mere direkte med at bekæmpe Juanita.

Greven

Byens øverste leder er Grev Erasmus, en ældre halvfed herre med halvlangt gråt hår og grønne øjne. Han er snobbet og arrogant overfor folk med en lavere status end sig selv, mens han overfor folk med højere status, som for eksempel Kongen, virker underdanig og indsmigrende på en slesk måde. Greven bor i et stort palæ i den østlige del af byen, hvor de velhavende borgere bor. Det er også i Grevens palæ, at spillerne skal bo, mens de er i byen.

Grev Erasmus er en nobel herre fra aristokratisk familie, og han styrer byen med autoritet. Han har ikke så megen føling med, hvad der sker ude i byen, da han holder sig på naturlig afstand af den almene befolkning. Umiddelbart vil han dog gerne fremstå, som om alting fungerer, og han har styr på tingene - især nu hvor Kongen er på besøg. Sandheden er så bare en anden, hvilket sikkert hurtigt vil fremgå efter en tur rundt i byen.

Republikanerne

På grund af Grevens manglende føling med befolkningen, er Gulsapor en af de byer i Heltica, hvor republikanerne står stærkest. Det kan spillerne få at mærke, hvis ikke missionærens prædiken, Kongens tale eller uddelingen af vaccinen forløber planmæssigt. Det kan nemt resultere i større eller mindre optøjer. Under alle

omstændigheder vil spillerne nok føle en noget mere fjendtlig stemning overfor sig her end i nogen af de andre byer i landet.

En oplagt mulighed for republikanerne i Gulsapor vil være at kontakte Halldor. De er meget interesserede i at høre de sidste meldinger fra situationen i hovedstaden, og måske har de en besked, de vil bede ham viderebringe til deres meningsfæller i Tankop. Om denne besked er relativ harmløs, en direkte opfordring til koordinering af et oprør eller noget derimellem afhænger af, hvilken situation du vil forsøge at sætte Halldor i. En direkte ordre til oprør kan sætte Halldor i en svær situation (se side 26).

TANKOP

Tankop ligger tæt på den allemanske grænse, og det præger byen. Udefra ligner den nærmest et kæmpemæssigt fort med de massive forsvarsværker og den høje bymur. Byen har en af de største garnisoner af den kongelige hær, der skal sikre Helticas grænser.

Landet ligger ikke i krig med hverken Allemanien eller andre lande, men det massive troppeopbud sørger for, at der heller ikke er nogen, der får idéer i den retning. Af samme grund er det også en militærperson, General Haavard, der står for ledelsen af byen.

De mange soldater sammen med handelsrejsende fra andre lande har betydet, at byen har et stort og livligt natteliv. I hele midtbyen ligger den ene beværtning efter den anden - og der er alt fra enkelte store og dyre steder til de utallige små og snuskede. Så selv om byen er rolig og under kontrol om dagen, kan der godt ske ting og sager om natten.

Republikanerne

De mange soldaters tilstedeværelse gør, at de republikanske kræfter står relativt svagt i byen. Med mindre der er flere officerer end Halldor, der ikke er 100 procent loyale overfor Kongen. Mulighederne er åbne - også for hvad der står i den besked, Halldor måske fik med fra Gulsapor (se side 14).

General Haavard

Haavard er 52 år gammel, men stadig rank og muskuløs af bygning. Han er en meget egenrådig person. Han er naturligvis loyal overfor Kongen, men han bryder sig bestemt ikke om at blive kigget over skulderen i sit arbejde - heller ikke af Kongen. Umiddelbart har

Haavard da heller ikke noget at skjule - byen er rolig og trods pesten i den sydlige del af landet, er der stadig en relativ god handel i byen.

LANDEVEJSKROER GENERELT

Efter Rigsvejen blev anlagt eksploderede markedet for landevejskroer i Heltica. Handelstrafikken gennem landet behøvede overnatningssteder, og mange kroer skød op. Nogle i nyopførte bygninger, mens andre blev indrettet i eksisterende landejendomme og gårde.

De største kroer ligger med cirka en dagsrejse i hestevogn fra hinanden. Det er her, de større karavaner gør ophold sammen med alle andre rejsende. Der ligger også mange kroer mellem dem - de er dog mest besøgt af rejsende til fods. Disse kroer er noget mindre, idet udbudet af gæster ikke er så stort.

Kroerne har en til flere krostuer, hvor der serveres mad og øl for de rejsende. Der er som regel altid en livlig atmosfære om aftenen, hvor de rejsende udveksler historier med hinanden om begivenheder de steder, de kommer fra. Enkelte kroer har også separate spisestuer eller restauranter, så maden kan indtages under mere rolige forhold for dem, der måtte ønske det.

Her under Pestens hærgen er det dog tyndet noget ud i rejsende på Rigsvejen og dermed gæster på kroerne. Derfor vil det umiddelbart heller ikke være noget problem for spillerne at finde plads til sig selv og de 40 vagter, som plejer at affinde sig med fælles soverum, små værelser og tomme personalekamre. Om ikke andet så vil de fleste gøre, hvad de kan, for at Kongen og hans folk kan få den plads, de behøver.

HERREGÅRDSKROEN

Denne landevejskro ligger i det, der en gang var en mindre herregård. Da Rigsvejen blev anlagt, solgte den økonomisk trængte herremand gården til den ambitiøse Virtus Berthold, der ville lave den om til overnatningssted. Virtus ejede i forvejen et par store beværtninger i Kargon, så finansieringen var i orden.

Det viste sig også hurtigt, at det var en god forretning. Rigsvejen åbnede for alvor op for handelen op gennem landet, og den lå med en dagsrejse til hver af de nærmeste to store byer. I dag er kroen stadig i familien, idet efterkommeren, Ingvert Berthold, i dag er indehaver.

Lokaliteterne

Kroens fortid som herregård skinner meget igennem. Alle lokaler er store og rummelige - lige fra værelserne til krostuen og de tilstødende lokaler. Kongen og følget får naturligvis anvist de flotteste værelser og får en stor spisestue for dem selv, så de ikke skal lide den tort at spise sammen med pøbelen.

Værten og personalet

Ingvert Berthold er en ældre herre, der er præget af sin families mange traditioner for at drive en stor og fornem landevejskro. Han ved, hvordan man opfører sig, når der er kongeligt besøg. Opholdet byder på en stor velkomst med alt personalet linet op foran indgangen og en storslået middag, hvor Ingvert og konen, Vivika, sidder med ved bordet, som værtsfamilien jo bør gøre.

Trods Ingvert Bertholds korrekte optræden i behandlingen af Kongen, har han dog ikke ret meget at snakke om, udover hvordan man driver kro. Han holder dog naturligvis en tale, men derefter vil han forholde sig stille og ellers høre på, hvad spillerne har at berette. Med hensyn til Pesten glæder han sig naturligvis over, at spillerne har vaccine med. Så vidt han ved, er pesten mest udbredt i Kargon, men der er også rapporteret om smittede i byerne nordpå.

En stor del af personalet er sat til udelukkende at sørge for Kongen og hans følge. De har fået instruktioner om at sørge for alt, hvad Kongen og hans folk beder om.

SKODKROEN

Et lille morsomt indslag kunne være den mindre, ikke særlig velholdte landevejskro. Her er værten, Petrus Ehler, en forsumpet dranker, der ikke er klar over, at Kongen kommer. Det kan skyldes, han har glemt det i en rus, at spillerne har været nødt til at ændre rejseplanerne eller at den nærliggende kro, de egentlig skulle have sovet på, er brændt ned.

Da Kongen ankommer, er der ingen til at tage sig af dem. Staldknægtene er dog meget betagede af det fornemme besøg, men ellers oplever spillerne ikke nogen overdådig særbehandling.

Lokaliteterne

Kroen er ret lille af en landevejskro at være, og hvis både spillere og 40 vagter skal være der, optager de 3/4 af kroen - hele første salen og halvdelen af stueetagen, plus en del af vagterne må sove i krostuen, eller hvor de nu kan finde plads.

Værelserne er af en nogenlunde størrelse, men rengøringen lader meget tilbage at ønske. På de værste værelser, som nogle af vagterne sikkert placeres i, er der både støv og utøj. Der er kun een stor krostue, så Kongen og hans folk er nødt til at spise i samme rum som landevejens brogede folk.

Vårten og personalet

Petrus Ehler er som nævnt en alkoholiseret sjæl, der hoster og harker, mens han uden synderlig venlighed betjener gæsterne. Han er ikke videre glad for Kongens besøg - så er der jo ikke plads til de mange rejsende, som lægger flere penge i barkassen for øl, end Kongens folk gør. Men Petrus er godt klar over, at han er nødt til at gøre, hvad Kongen beder om.

Som medhjælper på kroen har Petrus sin kone, Hermanda, i køkkenet sammen med en ung pige. Konens mor, Norma, gør rent, men hendes høje alder er nok en af grundene til, at der ikke er så rent. Hun stavrer rundt, og alting foregår ineffektivt og i slowmotion. Til at tage sig af hestene og alt forefaldende er der Petrus søn, Kjertan, og Alexander Martinus, en ung knøs fra en nærliggende gård.

Fælles for dem alle er, at Petrus lader det gå ud over dem og råber ad dem, når tingene går ham lidt på.

SCENER

Dette afsnit beskrives nogle mulige scener undervejs, som direkte kan være medførende til afsløringer af personernes hemmeligheder og optrapning af konflikter spillerne imellem

Generelt kan man sige, at viser de sygdomstegn på pesten, skal der nok komme gang i løjerne. Det optimale tidspunkt at smitte dem på, varierer fra person til person og alt efter spillets gang.

KONG LEONARD IV

Den unge konge er, selv om han ikke er den mest viljefaste, trods alt ham, der har magten. Der skal meget til, før en hvilken som helst borger vil modsætte sig Kongens befalinger. De øvrige spillere vil også have svært herved, da alle andre regner Kongens ord som lov. Hvis det er nødvendigt, kan Reiner altid komme Kongen til hjælp i en presset situation.

Kongens status og helbred er derfor også en ret vigtig ting. Skulle han blive syg, vil rejsen næppe kunne fortsætte. Det kunne være en grund til at udskyde hans påvirkning af smitten så længe som muligt (men nok ikke så længe som Doktoren - se sceneafsnittet om Dr. Strohm nedenfor). Hvis Kongen smittes hurtigt, kan du godt forvente, at rejsen indstilles.

Kongen har ikke som sådan nogle scener knyttet direkte på sig. Hans mål er jo at bestemme selv, og det kan mere eller mindre bedst opnås ved, at de folk, han ellers lader bestemme, viser sig at miste deres troværdighed.

Hvordan de kan gøre dette, er der talrige eksempler på i afsnittene for de respektive personer, så der er ikke nævnt nogen her. Derudover kan der være gode muligheder i situationer, hvor hverken Fabian eller Xevius er til stede. Så et krav om en kritisk beslutning på sådan et tidspunkt kunne være interessant.

DR. STROHM

Doktorens medicinske uddannelse gør, at han vil opdage sygdomssymptomerne hos folk, før de andre. Han kan se tegnene på forstørrede lymfekirtler og begyndende bylder, der jo indikerer, at personen er smittet af pesten.

En beskidt berøring

På et tidspunkt, eventuelt under en uddeling af vaccinen, vil doktoren blive omfavnet af en bums, der takker ham for vaccinen. Doktorens renlighedsmani vil måske få ham til at reagere kraftigt og komme til at tale over sig i det efterfølgende raserianfald "Du skal heldigvis snart dø, din usling," eller noget i den retning.

Vaccinen opdages

En af de andre spillere vil opdage, at doktoren har en anden slags vaccine i sin egen oppakning. Den har en anden farve og lugt end den, der er i hestevognene, og som han deler ud af.

Juanita kan eventuelt i starten få at vide, at den vaccine, han deler ud, er anderledes end den, hun og doktoren udviklede.

Sygdomstegn hos sig selv

Når doktoren løbende registrerer sygdomstegnene hos de andre i gruppen, er der jo ingen grund til panik. Alt går som planlagt. Men hvad nu, hvis han hen mod slutningen opdager sygdomstegnene hos sig selv? Panik!

Fik han den rigtige vaccine selv? Er der nogen, der har saboteret eller ombyttet vaccinen tilbage på slottet? Får det ham til at panikke og buse ud med sin viden om de andre? En interessant oplevelse, der jo også er hans mål at opleve i scenariet.

JUANITA

Generelt vil Juanitas facade falde, jo mere hun lader sig fysisk påvirke - jo mere menneskelig hun tillader sig at være. Det medfører blandt andet, at hendes udseende forandres og hendes kontrol over smitten forværres. Dermed kan de andre nemt risikere at blive smittet, selv om Juanita ikke ønsker det. Det skal dog helst ikke ske, før Juanita selv har fået mulighed for at vælge at ophæve sin "beskyttelse" mod pesten for nogle af spillerne. Det er hendes eneste direkte måde at være ond på, og den skal ikke tages fra hende ved, at hun har udset sig som ofre, allerede er smittet.

Man kunne også forestille sig, at hun mister kropsvarmen, så hun bliver isnende kold at røre ved. Eller hun ikke føler sult, træthed og dermed ikke kan sove. Hun kan under en sexakt med en af

spillerne pludselig begynde at bløde kraftigt fra skeden - sikkert til stor overraskelse for Juanita, der ikke tror, hun kan tage fysisk skade af noget.

Mange af scenerne kan være medvirkende til Juanitas afsløring. Dette er med fuldt overlæg, da de andre spillere skal have en chance for at fatte direkte mistanke til hende. Ellers har hun for gode kort på hånden til uhindret at kunne gennemføre sine planer.

Ubehagelig drøm

Juanita drømmer, hvilket i sig selv er mærkeligt, for det har hun aldrig oplevet før. Men indholdet af drømmen er ligeså mærkelig. Hun drømmer, at hun er sammen med Halldor, og de har sex sammen.

Pludselig begynder det at gøre ondt i hele hendes krop, og smerten øges hele tiden. Selv om hun prøver at få Halldor til at stoppe, fortsætter han ufortrødent. Efterhånden bliver smerterne ulidelige, og idet Halldor kommer, opløses Juanitas krop i et ubegribeligt smertehelvede. Hun vågner skrigende og svedende op.

Drømmen er et tegn om, at hun gennem sex mister sin udødelighed overfor ham, og dermed forårsager sin egen undergang.

Sexfristelse

En fremmed mand lægger an på Juanita og fortæller hende, hvor hun kan finde ham senere, hvis hun fortryder. Hvordan reagerer Halldor på dette?

Spåkonen

I en folkeforsamling træder en gammel kone pludselig frem og stirrer forfærdet på Juanita. Hun peger med hendes gamle krogede finger ad hende, mens hun råber op om, at Juanita er djævelen selv, og det er hendes skyld, landet er ramt af sygdommen.

Naturens advarsler

Dyrene kan ikke lide hende. Hunde gør og knurrer af hende, heste bliver nervøse og vrinsker (så hun evt. ikke længere kan ride på dem, men må sidde i vognen sammen med Kongen).

Måske vil spillerne opleve, at blade og græs visner i hendes nærhed, og at insekter som fluer og myg, der plager de andre personer, slet ikke generer hende og så videre.

Mystisk usårlighed

Følget passerer gennem vanskeligt terræn. Alle får rifter af torne, undtagen Juanita.

Et mere direkte tegn i den retning kunne være utilfredse borgere, der kaster med sten efter gruppen. Stenene rammer de andre, men preller af på eller går igennem Juanita.

Religion

Under et besøg i en kristen kirke under opførelse, får hun det pludselig dårligt. Det går over med det samme, hun kommer ud. Hun oplever ikke samme reaktion, når hun er sammen med missionæren, da han jo ikke går ind for sagen.

XEVIUS

Xevius stærke side er, at han løbende kan få visioner om, hvad der i virkeligheden foregår. Eftersom det jo er guderne, der giver ham disse visioner, kunne man godt forestille sig, at de var tydeligere og hyppigere, jo mere han i sin opførsel forsvare den gamle religion.

Hans visioner er måske udtryk for en splittelse blandt de gamle guder - dem der er imod den hårde straf, men som blev "nedstemt" af de øvrige. På den måde prøver de via visioner til Xevius at hjælpe ham.

Man kunne vælge en helt anden udlægning, nemlig at det var fra den kristne Gud, han fik sine visioner. Uanset hvilken filosofi, man går ud fra, skal den være gennemført og vedholdende, før den går an.

Umiddelbart kan Xevius godt gå hen og blive nøglen til, om spillerne opdager Juanitas hemmelighed. Det gør for så vidt heller ikke noget, da han nok indser, han har brug for allierede, hvis han skal overvinde hende.

Selvom Xevius er vismand, forhindrer det ikke de øvrige spillere i at gå på biblioteket eller opsøge lærde folk og derigennem komme på sporet af Juanita.

Det gamle sagn

Xevius genoplever i en drøm en situation fra om dagen. I drømmen optræder situationen som en klar parallel til et gammelt sagn, Xevius svagt kan erindre. Senere kan han eventuelt komme på det igennem meditation, endnu en drøm eller et simpelt biblioteksbesøg.

Sagnet handler om en by, der for mange år siden fornægtede guderne. Som straf sendte guderne et sendebud, der spredte død og ødelæggelse over alt. Selv om alle mænd greb til våben og kastede sig over sendebudet, kunne de ikke stoppe det. Til sidst lykkedes det dog en snarrådig præst at få sendebuddet til at erkende sin menneskelige form, hvilket gjorde det dødelig. Det kunne ske ved for eksempel at få det til at se sit eget spejlbillede eller lignende.

Om det er nok at få Juanita til at se sig i et spejl, er nok tvivlsomt, men man kan i det mindste prøve, om spillerne kan regne symbolikken ud.

Øvrige syn om Juanita

Xevius får et syn, hvor han ser hele følget. Eneste afvigelse er at Døden med leen erstatter Juanita.

En mere direkte indikation kan være, at han ser Døden med leen med Juanitas ansigt, der går gennem landet. Folk omkring hende falder om med betændte bylder, hvor hun kommer frem.

Andre generelle syn

Xevius har en enestående mulighed for at forpurre de andres hemmelige planer. Hvis man forestiller sig, at Fabian kunne finde på at snige noget sovemiddel i hans mad, eller doktoren er blevet desperat og har besluttet sig for at forgifte alle de andre, kan Xevius' sjette sans advare ham.

Han får fornemmelsen af, at der er noget galt. Fornemmelsen kan opleves helt generelt, eller den kan blive mere specifik. For eksempel at han ikke skal drikke øllen, gå ind ad døren, eller måske helt direkte at en person er ude på at skade ham fysisk.

Ophidselse og magi

Xevius kommer i en fysisk presset situation, hvor han uforvarende kommer til at lade sin magi komme til udtryk. Episoden kan eventuelt opstå, hvis folkemængden ved en vaccine-uddeling bliver for utålmodige og maser frem - for eksempel hvis spillerne er forsinkede.

Magien, han kommer til at bruge, kan variere meget. Måske "nøjes" han med at skabe et kraftigt vindpust, der fejer folk væk fra ham. Måske eksploderer hans hænder i flammende ildkugler, der flyver ind i mængden og slår folk ihjel.

En mindre dramatisk, men ligeså tydelig markering af magien, kunne være dannelsen af en slags kraftskjold omkring Xevius under et angreb af en eller anden art. Det kan være alt fra en faldende potteplante fra et vindue eller en flyvende buepil, der preller af på det glødende skjold.

Scenen illustrerer med al tydelighed, at Xevius har nogle specielle evner, og at han senere kan blive nyttig i kampen mod Juanita.

HALLDOR VALENTIN

Halldor stilles overfor to dilemmaer. På den ene side er der hans loyalitet overfor Kongen kontra hans sympati med republikanerne. På den anden side hans kærlighed til Juanita kontra hans behov for at overleve.

En ubehagelig fornemmelse

Under et samvær med Juanita kan Halldor pludselig få en ubehagelig fornemmelse. Den kan komme i form af en kuldegysning, eller at Juanitas krop pludselig føles kold som is. Af andre indikatorer kan nævnes at han fornemmer en rådden ånde, en stiv krop, et skelet-agtigt ansigt eller andet særdeles ubehageligt hos Juanita et kort øjeblik. Halldor er måske også til stede, når nogle af de skumle ting, der står anført i Juanitas afsnit (side 21), finder sted.

Han reager ikke nødvendigvis på det første gang, men hvad hvis det gentager sig... Hvad ved han egentlig om hende, når han tænker nærmere efter?

Brev fra republikanerne

Som nævnt under Gulsapor (side 14), kan Halldor få et brev af sine republikaner-venner. Det skal bringes videre til for eksempel republikanerne i Tankop. Han instrueres i, at brevet indeholder en meget vigtig eller altafgørende besked for republikanernes virke. Brevet er forseglet, og Halldor vil få indholdet at vide af modtageren, når han afleverer brevet.

Hvordan vil han reagere. Brevet kan indeholde alt fra en direkte ordre til at iværksætte oprør eller attentat på Kongen, som Halldor jo følges med, over til mere "harmløse" beskeder om, at de skal være på vagt overfor en forræder. Hvad der står i brevet er op til dig, så det kan jo afhænge af, hvornår han åbner eller afleverer det.

Den direkte ordre

En mere kraftfuld udgave af den ovenstående scene kan være, at han får besked om mere direkte at plotte mod Kongen. Enten i form af at afsløre den detaljerede rejseplan, antallet af vagter og vagtskifter på kroerne undervejs eller måske direkte at lokke Kongen i et baghold.

Et svin af en republikanerleder vil måske true ham med afsløring eller døden, hvis han afviser. Hvad gør Fabian - adlyder, afviser eller forsøger at slå lederen ihjel?

FABIAN BRANDUR

Fabian er en person, der er indstillet på at køre solo hele tiden. Han skal jo bare nå frem til Tankop og hente sine penge. Indtil da kan han jo være ligeglad med, hvad der sker med de andre. Han har jo fået vaccinen, så han behøver ikke bekymre sig om pesten.

Derfor bliver det et afgørende slag for ham, når han så alligevel rammes. Pludselig styrter verden sammen, og der er ingen umiddelbar udvej. Udover pesten så er hans eneste anden frygt at blive afsløret. Naturligvis er det så nøgleelementet i de følgende scener.

Som nævnt kan Fabians lyst og drivkraft til at rejse videre for at nå til Tankop forsvinde helt, når han opdager, han har fået pest. Derfor kan man ikke gå udfra, at følget vil fortsætte sin rejse herefter. Det er jo trods alt Fabian, der har den største indflydelse på Kongens beslutninger.

Afsløring

Til en af sine aftalte fup-helbredelser, dukker "offeret" ikke op. Det opdager han dog først, efter han har annonceret, at han vil kurere en person. Alle folk råber for at blive valgt, så han er nok nødt til at gøre forsøget. Andet vil kunne skabe alvorlige optøjer. Hvordan Fabian vil klare den, er et godt spørgsmål. Han får i hvert fald brug for al sin charme og overtalelsesevner.

En alternativ mulighed kunne være at det rent faktisk lykkes ham at kurere en syg person. Denne mulighed hænger igen nøje sammen med den alternative fortolkning om, at en filosofi og en fiktiv Gud er nok, bare folk tror på det. Om ikke andet vil en egentlig helbredelse i hvert fald give ham noget at tænke over. (Ja, han kunne måske endda blive paranoid og tro, at en eller anden har luret ham og har iscenesat hele episoden).

Ingen penge

Igen går tingene galt for Fabian. Da de kommer til Tankop, og han sniger sig væk for at hente sine penge, er der ingen til at møde ham. De er sikkert selv stukket af med pengene, og nu er Fabian virkelig på røven. Han har ingen penge, og det er kun et spørgsmål om tid, før man vil opdage, hvor mange penge, der mangler i Kongens skatkammer. Hvis han oven i hatten er ved at vise tegn på pest, er han rigtig ude at skide.

Hvad gør han så nu? Går han til bekendelse og beder om tilgivelse (virkelig ironisk, da det jo er tilgivelse, han har talt om i sine fup-prædikener), eller lader han som ingenting? Vælger han det sidste, hvad gør han så, hvis han lidt senere bliver afsløret? Måske vælger han at hænge en anden, for eksempel sin værste konkurrent Xevius, op på tyveriet. Se det kunne blive spændende...

Spøgelser fra fortiden

Det gamle spøgelse fra fortiden, købmanden, der var den første, han snød, dukker tilfældigt op. Han kan måske være inviteret til middag et af de steder, spillerne selv skal spise og overnatte. Hvad gør Fabian? Satser han på, han ikke bliver genkendt, eller griber han til drastiske midler for at få købmanden af vejen?

En afstikker heraf kunne være en person, der genkender ham fra et andet land. Der er han nu fredløs på grund af sine bedragerier. Fabian kan komme i samme dilemma om, hvad han skal gøre i denne situation. Og hvad hvis nu personen når at anklage ham offentligt?

AFSLUTNING

Scenariets afslutning kommer, når det er gået op for spillerne, at Juanita er den hun er. Så kan de forsøge at overvinde hende og dermed Pesten.

Det er ikke på forhånd givet, om det skal lykkes eller ej. Det ligger helt i hænderne på spillerne og dig. Her er nogle metoder, der (måske) kan gøre det af med Juanita.

(RITUELT) DRAB

Spillerne kan såre simpelt slå hende ihjel, hvis de har fået hende til at erkende sin menneskelighed, eller hvis en af dem, hun har åbnet sig for, udfører drabet. Umiddelbart kan Halldor skade hende, men måske er der dukket andre kandidater op undervejs.

Det kan eventuelt udføres som et ritual for at understrege den religiøse betydning. Om det skal være et kristent eller hedensk ritual, har betydning for scenariets pointe, men er helt op til spillerne og dig. Spillerne kan ofre hende til de gamle guder eller korsfæste hende til den kristne.

I bibliotekerne undervejs findes der masser af bøger om mulige brugbare ritualer.

AFVISNING AF TROEN

En officiel og ærlig erklæring fra Kongen, om at kristendommen fornægtes og forbydes som trosretning, kan måske redde landet. Juanita er jo de gamle guders straf, og hvis de føjes, vil de måske indstille hævntoget.

Det er ikke helt sikkert, da Kongen og landet jo har forbrudt sig mod guderne ved at afskaffe dem i første omgang.

Omvendt kan en total og konsekvent afskaffelse af de gamle guder fjerne Juanita. Ved at fjerne deres grundlag for eksistens, må de fortrække og tage Juanita med sig. Denne løsning hænger igen nøje sammen med filosofien om, at en religion ikke handler om guder, men om folks tro på dem. Uden troen - ingen guder. Under alle omstændigheder kræver det en særdeles stor indsats mod tilbedelsen af de gamle guder, hvis de skal fjernes helt.

En videreudvikling heraf kunne være, at afskaffe al religion. Det er noget mere radikalt og langt sværere at gennemføre.

XEVIOUS' MAGI

Det er nok mere tvivlsomt, at Xevius alene med sin magi kan stoppe Juanita. det er jo de samme guder, der har fremmanet Juanita, som har givet ham hans evner.

Men han kan måske holde Juanita fast, indtil de andre har opstillet ritual eller hvad der nu skal til, for at få hende fjernet.

MENNESKELIGHEDEN

Juanita kan indse, at hun gerne vil være menneske. Den konklusion kan hun for eksempel komme til, hvis hun føler en kærlighed til livet, Halldor eller noget helt tredje. Det er yderst vigtigt, at hun erkender hjerteligt og ærligt, at der ikke er skyggen af tvivl om hendes ønske.

Umiddelbart er hun så endelig manifesteret som menneske med alt hvad deraf følger. Som udgangspunkt redder det ikke allerede smittede fra pesten (se epilogen på side 30), og hun har selv risikoen for at blive smittet .

Hun har ingen mulighed for at få sin "tilværelse" som Døden tilbage på et senere tidspunkt, uanset hvor meget hun end fortryder.

ANDRE METODER

Der er sikkert andre metoder, som du eller spillerne kan komme op med. Det er helt fint, hvis de virker nogenlunde fornuftige. Succesen er op til dig at bestemme.

EPILOG

Hvis Juanita ikke besejres, vil det hverken gå værre eller bedre, end at Heltica lægges øde af pesten. Men selv ikke Juanita vil få lejlighed til den store glædesrus. Hendes opgave er jo afsluttet, og dermed ophører hendes eksistensberettigelse. Hun forsvinder tilbage til den intethed, hun for et halvt år siden opstod fra.

Lykkes det derimod for resten af spillerne at overvinde Juanita, redder de landet. Det vil sige, de redder alle de, der ikke endnu er smittet. Dem, der allerede har pest, bliver ikke kureret, men må lade sygdommen gå sin gang og sandsynligvis afgå ved døden.

Det gælder nok for alle de overlevende spillere, men sådan kan skæbnen være så ubarmhjertig. I det mindste kan de bruge de sidste stunder af deres liv på at være stolte af, at de trods alt redede Heltica og er sande helte, hvis navne er udødeliggjorte.

(Alt efter hvad der vil være passende for scenariets moral og pointe under jeres session, er der dog mulighed for at lade også de smittede blive kureret.)

APPENDIKS

HELTICA

Heltica minder i sin geografiske udformning meget om Italien. Det er en aflang halvø, der har forbindelse med det øvrige kontinent i landets nordlige del. Hovedstaden Kargon ligger på halvøens (og dermed i landets) sydspids. Fra hovedstaden er der forbindelse til den nordlige grænse via Rigsvejen, en bred landevej, der forbinder de største byer op igennem landet.

Kargon er en stor, driftig havneby - det var den i hvert fald, før pesten brød ud. De godt 100.000 indbyggere ernærer sig primært ved handel med fremmede lande gennem skibstrafikken. Byen er rig på alskens forretninger, som handler med alskens ting fra fremmede lande, og der er masser af kroer og bordeller, som servicerer de rejsende. Derudover har byen også en større fiskeindustri.

Helticas rigdom har smittet af på byen, der består af flotte huse. Der findes ikke ret mange fattige i byen, og det er fredeligt og pænt og rent stort set overalt. Med den seneste tids sygdom har gadebilledet dog ændret sig. Hvis man blot kommer en anelse væk fra hovedvejene, der stadig er relativt ryddede, begynder affald at hobe sig op i gaderne.

Den store rigdom har dog også betydet, at enkelte folk er begyndt at sætte spørgsmålstegn ved monarkiet som fremtidens styreform. De mener, at for at landets fremtidige udvikling bliver så positiv som muligt, er det nødvendigt med et mere moderne og fleksibelt styre. Disse folk har samlet sig i den ulovlige og hemmelige organisation, kaldet Republikanerne. De ønsker at styrte Kong Leonard og omdanne Heltica til en republik med en præsident udpeget af hele befolkningen eller kvalificerede personer (det vil sige de mest magtfulde forretningsfolk). Indtil nu har de ikke haft meget vind i sejlene, da de fleste borgere er godt tilfredse, men efter pestens udbrud og kristendommens indførelse, vokser utilfredsheden med kongen for hver dag.

NOGET OM PEST

Pest er en særdeles smitsom sygdom. Den kendes bedst fra de frygtelige epidemier, som lagde store dele af Europa øde i middelalderen.

Pestbakterien overføres ofte med insekter, utøj og gnavere (for eksempel fluer, mus og rotter), men overføres også ved indånding af spytpartikler fra smittede. Pest er i ubehandlet form en

dødelig sygdom, og desværre er videnskaben i scenariets verden ikke istand til at behandle den.

Hvis pestbakterien angriber patienten gennem huden, udvikles normalt byldepest. Ved indånding af bakterier udvikles lungepest.

Byldepest udvikler sig i løbet af 2-10 dage og starter med feber og hævede lymfekirtler. De hævede lymfekirtler udvikler sig til betændte "bylder". Byldepest kan medføre blodforgiftning og kan sprede sig til centralnervesystemet og lungerne.

Lungepest udvikler sig i løbet af 2-3 dage efter smitten er sket. Det starter med høj feber, kuldegysninger og udvikler sig hurtigt til åndedrætsbesvær med blåfarvning af huden. Åndedrætssvigt, kredsløbs kollaps eller indre blødninger fører i langt de fleste tilfælde til døden.

Dødeligheden blandt smittede er cirka 90%. Da pest er yderst smitsom, skal der foretages isolation af de ramte områder, for at sygdommen ikke skal spredes.

I dette scenarie er det jo Juanita, der spreder sygdommen. Størstedelen af de smittede vil lide af byldepest, og det er også symptomerne herpå, spillerne eventuelt vil opleve på deres egne kroppe i løbet af scenariet.

Dr. Strohms "vaccine" skulle gøre, at ikke-smittede vil blive immune overfor pesten. Om allerede smittede kan reddes, er nok mere tvivlsomt.

DOGME 98

Dogme 98 er et kollektiv af scenarietforfattere stiftet i efteråret 1998.

Dogme 98s erklærede mål er at modarbejde "visse tendenser" i dagens scenarier.

Dogme 98 er en redningsaktion!

Dette kunne lyde som en syg joke, men det er ramme alvor. Rollespilsscenarier i Danmark har i højere og højere grad nærmet sig en form, der kun handler om at fremhæve forfatterens ego frem for at skabe en god oplevelse for spillerne. Rollespil er ikke kunst - det er underholdning for alle de implicerede.

Filmens Dogme 95-formål er at modarbejde den dramaturgiske forudsigelighed og det alt for fastlagte formsprog i film i dag. Derfor forsøger de at skrælle pynten af og "få sandheden frem".

Dogme 98s tilsvarende mål er at få rollespillets essens frem. At modarbejde den dramaturgiske forudsigelighed, som hører langt mindre hjemme i rollespil end i film. At fjerne pynten, som man har set mange scenarier gemme sig bag. Rollespil handler om at lade fantasien udfolde sig, og det skal kunne lade sig gøre uden overflødige effekter og kendte forfatter-navne.

Dogme 98 står i opposition til det "kunstneriske" scenarie ved udformningen af det uomtvistelige regelsæt kaldet "Kyskhedsløftet," som du finder på side 2 i dette scenarie.

Dogme 98 præsenterer fem scenarier på Fastaval 99. Helt i Dogme 98s ånd vil forfatterens navne ikke fremgå nogetsteds i den forbindelse. Foromtalerne til scenarierne findes på Dogme 98s hjemmeside, www.dogme98.dk, og her kan du også finde svar på nogle af de spørgsmål og kommentarer, der har været til projektet.

HANDOUTS

Den troede du forhåbentlig ikke selv på, vel?

KONG LEONARD IV

Udseende

Kong Leonard er en ung, flot fyr på 22 år. Han har halvlangt lysblond hår og klare blå øjne. Han er spinkel af bygning og cirka 170 cm høj. Han har en lys stemme og udstråler en naturlig ungdommelig uskyldighed. Hvor end han går, er han naturligvis altid iført de fineste klæder, som det sig hør og bør for en konge.

Baggrund

Leonard er en ung konge, men han var endnu yngre, da han overtog tronen fra sin far. Som 10-årig blev han lovformelig konge af Heltica, da hans far, Leonard III, pludselig døde af en formodet madforgiftning (det lykkedes aldrig at finde den præcise dødsårsag).

Fra det tidspunkt af var den unge konge dybt afhængig af andres rådgivning, idet han jo ikke havde noget begreb om at lede et land. Måske er det derfor, Leonard i mange år har været meget letpåvirkelig af andre - han har altid været vant til, at andre fortalte ham, hvad han skulle gøre

Heldigvis for Kong Leonard IV kunne han støtte sig til den person, som havde rådgivet hans fader før i tiden, vismanden Xenius. Uden ham var Leonard ganske sikkert blevet udnyttet af forskellige magtfulde personer til at tjene deres formål.

Xenius har hidtil nærmest fungeret som Leonards far, og Leonard har altid lyttet efter, hvad han har sagt. Lige ind til for et par måneder siden.

Der kom missionæren, Fabian Brandur, til slottet med forkyndelsen om den nye kristne tro. Trods Xenius' advarsler lod den unge konge sig betage af Fabians fængslende beretninger, og det varede ikke længe, før han var overbevist: Heltica skulle være kristent.

Under Fabians vejledning sørgede Leonard for, at missionæren fik de midler, der var nødvendige for at opføre kirker til den nye religion. Det har været dyrt, og folket har ikke været særlig forstående overfor afskaffelsen af de gamle guder. Men Fabian har sagt, at det nok skal komme, når kirkerne står færdige, og præster kan forkynde de hellige ord for befolkningen.

Så for en måned siden kom pesten til landet. Mange er blevet smittet og er døde, specielt i hovedstaden Kargon. Det bekymrer Leonard, men der har ikke været noget at stille op. Indtil for få dage siden.

Slottets hoflæge, Dr. Strohm meddelte, at han havde fundet en vaccine. Fabian foreslog straks en tur op igennem landet, så Kongen med vaccinen kunne præsentere den nye religions fortræffeligheder. Det lød jo meget fornuftig, så her er Leonard nu, klar til afrejse.

Det skal dog nævnes, at Leonard er ved at blive voksen. Af og til kan han være lige på nippet til at slå igennem og fortælle, hvad han mener, men indtil nu er det blevet ved tanken. Men det ulmer i ham, så der går nok ikke lang tid, før det sker.

Personlighed

Leonard er ung og grøn. Han er let at overtale og har generelt svært ved selv at træffe en beslutning. Indtil videre har det været Xenius og Fabian, han har lyttet mest til, men andre har til tider også få ham til at indse fornuften i deres forslag.

Leonards selvstændighedstanker er især kraftige, når de hverken Xenius eller Fabian er i nærheden. Indtil nu har han ikke kunnet mande sig op til at prøve, men han har selvfølgelig heller ikke været adskilt fra de to ret lang tid ad gangen. Men nu skal de jo ud at rejse, så hvem ved, hvad der kan ske...

Leonard er bevidst om, at han er konge, og at folket ser op til ham. Det kan han godt lide - han har heller ikke været vant til andet hele livet. Han er måske lidt for selvglad, når han er ude blandt folk.

Leonard er egentlig en venlig sjæl. Han prøver at være en god konge, men han er ikke helt klar over, hvordan man er det. Han gør sjældent noget for at skade andre, og han har svært ved at blive vred på andre mennesker.

På kærlighedens og seksualitetens område, er Leonard ret uerfaren. Det isolerede liv på slottet har ikke gjort det muligt for ham at opleve disse sider af tilværelsen. På det sidste er det lykkedes hoflægens assistent, Juanita, for alvor at vække kødets lyster i ham.

De andre

VISMANDEN XEVIUS er en gammel klog mand, der i sin tid var din fars nærmeste rådgiver. I dag er han nærmest som en far for dig, og du ved, han holder meget af dig. Du holder også meget af ham, men efterhånden lytter du mere til missionæren Fabian. Det siges, at Xevius står i tæt kontakt med de gamle guder, men det har åbenbart ikke kunnet gøre noget ved pesten.

DR. HEINO STROHM er din og resten af slottes hoflæge. Han er en underlig midaldrende mand, du ikke rigtig kan blive klog på. Han har altid gjort sit arbejde godt, men han virker ret distræt til tider. Måske er det bare sådan, han er, men du er alligevel ikke helt tryk ved ham. Men nu, hvor han har fundet en vaccine mod pesten, er det svært at tro noget dårligt om ham.

FRK. JUANITA er Dr. Strohms nye assistent. Hun har kun været på slottet få måneder, og i den tid har hun opholdt sig meget sammen med doktoren. Du har derfor ikke set meget til hende, men hun har en underligt tiltrækkende virkning på dig. Hendes lange, sorte hår og mystiske blik vækker et eller andet i dig. Sjældent en nat går, uden du fantaserer om hende. Tænk dig, hende som dronning... det var måske værd at arbejde på, hvis lejligheden byder sig.

HALLDOR VALENTIN er chef for din personlige livgarde. Han er en erfaren kriger, der også har tjent din far. Han er ærlig og trofast, men enkelte gange kan hans temperament godt løbe af med ham. Du ser alligevel op til hans mod og handlekraft, og du er tryk ved at vide, at dit liv er i hans kyndige varetægt.

FABIAN BRANDUR er den missionær, der kom til slottet og overbeviste dig om, at kristendommen skulle indføres i Heltica. Han er yderst charmerende og sympatisk, og efterhånden har han vundet din fuldkomne tillid. Du er blevet overbevist om, at når først kristendommen er udbredt og accepteret, vil alle blive glade og tilfredse, og det er slut med modgang og ærgrelser for hele riget. Men hvor er det dog dyrt sådan at indføre en ny religion...

DR. HEINO STROHM

Udseende

Dr. Strohm er 48 år gammel og meget spinkel af bygning. Han har et smalt ansigt, der munder ud i en spids hage. Hans blågrønne øjne er en anelse indsunkne, og han har et meget kortklippet gråt hår. Hans dæmpede stemme og rolige adfærd gør, at man sjældent lægger mærke til ham i en større forsamling.

Baggrund

Strohm har fulgt familietraditionen og er blevet læge. Det er også det, han er blevet opdraget til af sin fader under hele sin opvækst i Allemanien. Der var faderen den mest ansete læge, og det betød store forventninger til sønnen.

Heino blev flasket op til lægetilværelsen. Alting i hjemmet var pinligt rent og sterilt, og opdragelsen var streng og målrettet. Han måtte ikke omgås andre børn, og da han allerede fra lille skulle lære lægekunstens mange sider, var der ikke tid til leg og pjat.

Måske er det den tabte barndom og den strenge opdragelse, der har gjort ham til den mentalt forstyrrede person, han er i dag. Strohm opfatter verdenen som beskidt og inficeret af råd og dårlighed. I hans gale sind har han derfor udtænkt den plan, der vil skabe den perfekte verden for ham.

I al sin enkelthed består planen i, at menneskeheden skal udslettes, så han selv og en udkåren kan skabe en ny ren race. En svær plan, men han har altid været overbevist om, at det nok skal lykkes en dag.

Godt nok er Strohm sindssyg, men han er også genial. Han indskrev sig i historien på universitetet i Allemaniens hovedstad ved at få den højeste eksamen nogensinde med speciale i infektionssygdomme. Da den gamle konge i Heltica blev ramt af en dødbringende, ukendt sygdom, var Strohm da også den mest naturlige at sende bud efter.

Han fandt en kur til den gamle konges sygdom og blev straks ansat som hoflæge. Det har han været lige siden, men ikke en dag er gået, uden han har brudt sin hjerne med, hvordan hans drøm skulle gå i opfyldelse.

Men inden for de sidste måneder har han virkelig haft guderne med sig. En dødbringende pest brød ud, og hvis han bare kunne skaffe

en vaccine til sig selv og en udkåren, ville hans drøm kunne udleves.

Kort tid efter kom både vaccinen og den udkårne til ham på en gang. Den smukke Juanita stod der pludselig en dag og bad om foretræde for ham. Hun kunne hjælpe med udviklingen af en vaccine - det påstod hun. Hvorfor Dr. Strohm troede på hende, ved han ikke, men han blev med det samme tiltrukket af hendes underskønne og mystiske person.

Han var med det samme klar over, at hun skulle være den, han skulle skabe den nye menneskehed sammen med. Men han har ikke gjort tilnærmelser til hende endnu - det vigtigste var jo, at de fik lavet en vaccine hurtigst muligt, før pesten ramte dem.

Og det gik over al forventning. Hjulpet af Juanita gik arbejdet med vaccinen stærkt, og for et par uger siden gennemførtes de første forsøg med mennesker. Et par usle vagabonder fik en dosis og blev sendt rundt i byen til de smittede. De var uberørte af sygdommen, men dermed var sagen jo ikke klar for Strohm.

Han var nødt til at fremstille en fup-vaccine, som han kunne give til alle andre end Juanita og ham selv. For at være på den sikre side måtte Juanita ikke vide noget om dette - han havde jo ikke nævnt sine planer for hende. Man kan er sikker på, at hun vil elske det - hun signalerer i hvert fald en tydelig interesse i ham, når de arbejder sammen.

For et par dage siden var fup-vaccinen klar, og den blev straks fordelt til alle på slottet. Nu skal rejsen så gå op igennem landet for at uddele den, og det kan ikke gå hurtigt nok. Når de er udenfor slottets beskyttende mure, kan det ikke vare længe, før Kongen, livvagter og rådgivere bliver smittet.

Personlighed

Dr. Strohm er skingrende sindssyg, men det fremgår ikke af hans opførsel. Han er altid høflig og venlig, om end han til tider kan virke ret distræt. Desuden er han meget fokuseret på renlighed - ja, nogen vil sikkert kalde ham lettere manisk på det punkt. Han tager bad flere gange om dagen og afskyr snavs og støv.

Denne rejse bliver noget af en prøvelse for Strohm - flere dage ude i den beskidte verden og uden mulighed for de regelmæssige daglige bade. Strohm prøver dog at overbevise sig selv om, at det er umagen værd. Han skal kun holde kort tid endnu, indtil pesten er spredt ud, så kan han starte sin nye race med Juanita. Men der

er ingen tvivl om, at al den urenhed, han vil opleve på rejsen, vil påvirke hans humør.

De andre

KONG LEONARD IV er ung og naiv. Han har hele livet danset efter Xevius' pibe, men er nu i kløerne på den manipulerende missionær, Fabian. Han er godt nok konge, og han går godt nok fint klædt, men han narrer ikke dig: Han er ligeså ussel og møgbeskidt som alt andet i denne verden. Men det bliver snart anderledes, hæ hæ...

VISMANDEN XEVIUS er en gammel magtsyg mand, der er Kongens rådgiver og som prøver at manipulere med ham ved at spille hans far. Du så ham i øvrigt luske rundt i nærheden af slottets køkken den aften, hvor den gamle konge døde... af madforgiftning! Men hvorfor bekymre sig om det? Han er godt nok vismand, og han siger af og til nogle fornuftige ting, men han narrer ikke dig: Han er ligeså ussel og møgbeskidt som alt andet i denne verden. Men det bliver snart anderledes, hæ hæ...

FRK. JUANITA er din assistent og din udkårne, der skal hjælpe dig med at udføre din plan. Du ved stort set intet om hende, men hvorfor bekymre sig om det. Selv om hun af og til opfører sig lidt mærkeligt er det ligegyldigt. Det understreger blot, at hun ikke er skabt til denne beskidte verden og dermed er din perfekte mage, når din nye verden om kort tid bliver en realitet, hæ hæ...

HALLDOR VALENTIN er chef for Kongens livgarde. Han er en erfaren kriger, der også har tjent Kongens far. Kongen stoler blindt på ham, men han narrer ikke dig. Du har set ham i selskab med op til flere forskellige luskede personer, der ganske givet må være republikanere. Men hvorfor bekymre sig om det? Han er ligeså ussel og møgbeskidt som alt andet i denne verden. Men det bliver snart anderledes, hæ hæ...

FABIAN BRANDUR er den missionær, der kom til slottet og overbeviste Kongen om, at kristendommen skulle indføres i Heltica. Han spiller sin rolle godt, må man sige. Han har fået Kongen til at gøre alt, hvad han foreslår. Gad vide hvor mange penge, det er lykkedes ham at få Kongen til at give sig? Men du er egentlig ligeglad, og du har ikke gidet at tage sagen op. For hele denne verden er alligevel så ussel og møgbeskidt, men det bliver snart anderledes, hæ hæ...

FRK. JUANITA

Udseende

Juanita er en ungdommelig skønhed på 25 år. Hun har langt, sort hår og dybblå, uskyldige øjne. Hun er velskabt på alle områder og vækker derfor meget opsigt, hvor hun kommer frem. Hendes lange ben, smalle talje og fyldige bryster kan få enhver mand til at gispe efter vejret.

Baggrund

Ok, måske passer den ovennævnte alder ikke helt, men sådan ser Juanita altså ud. Hun blev faktisk skabt for et halvt år siden efter menneskenes tidsregning. Ja, hun er heller ikke et menneske - tvært imod: hun er døden!

Det kræver måske lige en nærmere forklaring. Kristendommen har jo gjort sit indtog i Heltica, og det behager bestemt ikke de gamle guder, der nu er afskaffet som trosretning. De har besluttet at hævne sig på befolkningen og specielt på dem, der er ansvarlige: Kongen og hans rådgivere.

Derfor fremmanede de Juanita som en personificering af selve døden. Hun er den, der har bragt pesten til Heltica - hun er selve pesten. Overalt hvor hun kommer, smittes alle. Hendes mission var at komme ind på slottet, og en naturlig vej var via hoflægen, som ganske givet måtte arbejde på en kur for den forfærdelige sygdom.

Hun kom til slottet, opsøgte lægen og tilbød ham, hvad der tilsyneladende var en vaccine. Den virkede - forsøgspersonerne blev ikke smittet, selv om de opholdt sig i de mest sygdomsbefængte dele af byen. Succesen gjorde, at Juanita officielt er blevet hoflægens assistent.

Men succesen skyldtes ikke vaccinen - den var nemlig fup. Det, der i virkeligheden skete, var, at Juanita valgte ikke at smitte forsøgspersonerne. Det vil sige, at alle omkring Juanita smittes, med mindre hun ikke ønsker det.

For Juanita er tilværelsen som menneske meget forvirrende. Hun er godt nok udødelig, men hendes menneskelige form har givet hende følelser som en anden dødeligs. Det forvirrer hende, og for hver dag, der går, bliver det sværere at styre det.

Det værste er det seksuelle. Hendes krop har nogle drifter og behov, som hun ikke helt kan styre. Hun føler sig specielt

tiltrukket af Halldor Walentin, chefen for Kongens livvagt, men aner ikke hvorfor.

Da det ikke er meningen, nogen skal fatte mistanke til hende, forsøger hun at opføre sig, som hun fornemmer, det forventes af hende. Derfor har hun mere end en gang haft sex med den tiltrækkende livvagt. Selv om hun er blevet advaret imod at lade sig åbne for fysiske påvirkninger, kunne hun ikke lade være.

Hun var nødt til at mærke, hvordan denne dyriske parring føltes, så under en af sexakterne lod hun barrieren falde. Og hvilken følelse! En ubeskrivelig fysisk tilfredsstillelse, som har fascineret hende lige siden, og hun benytter sig nu af enhver lejlighed til at være sammen med Halldor.

Af en eller anden grund, insisterer Halldor på at holde det hemmeligt, og det er Juanita gået med til. Hun vil jo ikke vække opsigt ved at spørge og dermed eventuelt optræde umenneskeligt.

Når nu Halldor ikke hele tiden vil tilfredsstille hende, er Juanita begyndt at kigge sig om efter andre hankønsvæsener. Dr. Strohm virker meget interesseret, men hun føler sig af en eller anden grund sig ikke tiltrukket så meget af ham. Så indtil videre har hun holdt sig på afstand, men det kan godt være, hun giver efter - om ikke andet så for ikke at optræde mistænkeligt.

Særlige Evner

Selv om Juanita er døden, kan hun ikke slå folk ihjel - i hvert fald ikke direkte. Derimod smitter hun alle indenfor en radius af 5 kilometer omkring sig med en dødbringende pest, der bryder ud indenfor få dage. Hun kan dog vælge at skåne bestemte personer.

Juanita er udødelig. Hun kan ikke på nogen måde skades fysisk. Hendes menneskekrop har samme behov for mad og søvn som alle andre, men hun har ikke samme føling med den. Det vil sige, at hun ikke kan mærke, hvornår et vist behov er kritisk - hun kan altså for eksempel holde sig vågen i flere dage indtil hendes krop bukker under af træthed.

Personlighed

Juanita er ikke et menneske, men hendes menneskelige form har betydning for hendes opførsel. Som menneske er hun fredelig og rolig, og forsøger at holde sig i baggrunden for ikke at vække opsigt. Hun higer dog efter igen at mærke seksualitetens, og derfor kan hun virke sensuel og forførende overfor andre.

Som døden er Juanita total kold. Hun har som sådan ingen samvittighed, og hun føler ingen tilfredsstillelse ved, at hun ved sin blotte tilstedeværelse koster mange mennesker livet. Omvendt føler hun sig heller ikke utilpas ved det - det er målet med hendes tilværelse, og sådan er det.

Inderst inde er Juanita dog ved at komme i tvivl om hendes tilværelse. Hendes mange erfaringer med Halldor har åbnet hendes sind for disse menneskers tankegang og væremåde. Hun burde egentlig være ligeglad med dem, men har altså efterhånden svært ved at holde den "professionelle" afstand til dem.

De andre

KONG LEONARD IV er landets unge konge og som sådan ansvarlig for den nye religions indtog. Men den ultimative hævn må være, at han først ser hele riget falde sammen på grund af sin udåd, før han selv lider samme skæbne. Som menneske virker han dog en del tiltrækkende på dig.

DR. HEINO STROHM er hoflægen. Han er nok det mest mærkværdige menneske, du har mødt. Han virker ikke som om, han fortæller, hvad han mener eller føler. Men det er måske bare en ting, der er udbredt blandt én slags mennesker, men hvad ved du egentlig om det? Han virker desuden ret interesseret i dig, men indtil nu har du holdt ham på afstand. Spørgsmålet er, hvor længe du kan det uden at virke mistænkelig.

VISMANDEN XEVIUS' rådgivning af denne og tidligere konger har hidtil været gudernes garant for en god ledelse af landet, og guderne har givet ham magiske kræfter til gengæld. Men da han åbenbart ikke har kunnet forhindre kristendommens indførsel, har han svigtet og må derfor straffes ligesom alle andre.

HALLDOR VALENTIN er chef for Kongens livgarde. Hans grove og til tider brutale adfærd tiltaler dig, og efter at du har mærket hans seksuelle tilfredsstillelse af dig, længes du konstant til næste gang, I kan være sammen. Af en eller anden grund skal det være hemmeligt, men det er nok for mistænkeligt at spørge hvorfor. Det bliver hårdt at undvære ham, når din mission engang er fuldført.

FABIAN BRANDUR er den missionær, der kom til slottet og overbeviste Kongen om, at kristendommen skulle indføres i Heltica. Det gør ham til en af de hovedansvarlige, så han har i sandhed fortjent sin straf. Han er dog ikke seksuelt frastødende!

XEVIUS

Udseende

Xevius er en ældre herre på 74 år. Han er normal af bygning og har tyndt, langt gråt hår. Trods alderen virker Xevius ikke mærket af alderen. Han går rank oprejst og bevæger sig rundt uden problemer. Hans rolige natur og eftertænkssomme blik udstråler præcis den visdom, som han er kendt for at være i besiddelse af.

Baggrund

Xevius er en gammel mand - faktisk er han en del ældre end folk går og tror. Han ser ud som en 70-årig, men har en fysik som en mand midt i 40'erne.

Xevius kommer fra en dybt religiøs familie. Hans far var ypperstepræst i Kargons største tempel, og Xevius og hans bror blev opdraget til at efterfølge ham. Da tiden kom, hvor faderen trådte tilbage, blev det hans storebror, som faderen udså sig som sin afløser.

Denne skuffelse fik Xevius til at vende ryggen til sin familie og kirken og se sig om efter en anden mulighed for en indflydelsesrig post. Xevius kan nemlig godt lide følelsen af magt - af at bestemme alting selv.

Siden barndommen har han altid haft forskellige syner, for det meste i sine drømme, men også af og til når han er vågen. Synerne har altid varslet ting, som senere ville ske. Han havde altid holdt disse syn for sig selv, men nu, hvor han ikke længere havde udsigt til den magtfulde position i kirken, kunne de måske komme til nytte.

For omkring 40 år siden søgte han foretræde for den gamle konge og tilbød sin viden. Efter at have set at der var noget om snakken, tilbød Kongen ham en position som rådgiver, og den har han stadig den dag i dag - nu er han bare den eneste.

Udover synerne har Xevius et par gange oplevet en anden speciel evne hos sig selv. Han er normalt en meget rolig mand, men i hans unge år skete det engang, at han totalt mistede fatningen. En stuepige i faderens hus havde været så uheldig at vælte det puslespil, han havde brugt flere uger på. Xevius blev rasende, og så pludselig skød en ildflamme ud af hans hænder og omsluttede stuepigens. Forfærdet skyndte Xevius sig væk, og man fandt aldrig

ud af, hvad der var årsag til stuepigens kraftige forbrændinger og deraf følgende død.

I dag prøver han for alt i verden at underkue sine aggressive sider, men det er svært, for inderst inde er Xevius en magtsyg mand. Den gamle konge blev på sine gamle dage noget stadig, og det behagede absolut ikke Xevius, der havde været vant til, at Kongen fulgte hans råd. Så ville det være mere bekvemmeligt med Kongens søn, den unge Leonard, på tronen.

Og pludselig løb temperamentet igen af med ham. En aften sneg han sig ned i slottets køkken og smurte gift på den gamle konges tallerken. Samme aften døde Kongen under middagen, men hvor var handlingen dog generelt alt for ugennemtænkt og risikabel. Xevius var sikker på, han var blevet set, men ingen mistænkte ham.

Nu er den unge Leonard så blevet konge, og præcist som planlagt har det ikke været nogen sag at få ham til at gøre, som Xevius vil. Men for nylig er der kommet alvorlige skår i glæden.

Den kristne missionær, Fabian Brandur, kom til slottet for få måneder siden, og straks var Kongen solgt. Missionærens formidable talegaver og små, imponerende tricks overbeviste Kongen, så han nu næsten kun lytter til Fabians forslag.

Denne situation er uholdbar, hvis den fortsætter ret meget længere. Xevius position, som den der i virkeligheden har kontrollen med landet, er alvorligt truet. Missionærens indflydelse må ophøre snarest.

Samtidig må Xevius også passe på, at Kongen stilles i dårligt lys. Det kunne nemlig udnyttes af de forræderiske republikanere, der venter på den mindste mulighed for at sætte Kongen af tronen og erstatte ham af en valgt præsident. Også af den grund går det ikke umiddelbart at slå Kongen ihjel, da der ikke er nogen tronfølger.

Personlighed

Xevius er magtsyg. Det er ikke fordi, han mener, han vil opnå noget meget bedre ved selv at bestemme - det er bare noget psykisk. Han MÅ bare have sin vilje. Og det er når han ikke får det, at han kan blive aggressiv og have svært ved styre sit temperament.

Det er dog ikke sket offentligt i rigtig lang tid, og han vil for alt i verden forsøge at holde sig i skindet. For hvis han afsløres, vil han helt sikkert miste den indflydelse, han har nu. Men der skal alligevel gøres noget ved den uholdbare situation med

Kongen og missionæren snarest - ellers er det ikke til at svare for følgerne.

Xevius' mest åbenlyse egenskab er hans kølige overblik. Selv om det delvist er et dække over hans psykiske ustabilitet, så er det reelt nok. Han er tilbageholdende og kommer tit med en nøgtern og intelligent analyse af situationen.

De andre

KONG LEONARD IV er landets unge og naive konge. Netop derfor fik du ham på tronen, så du kunne få ham til at gøre, som du vil. Du optræder i øvrigt som en slags erstatningsfar for ham. Trods vanskelighederne efter missionærens ankomst spiller du fortsat den venlige og bekymrede far for Kongen.

DR. HEINO STROHM er hoflægen. Han har været på slottet i mange år, men ligeså længe har du set lidt skævt til ham. Han virker mistænkelig distræt, og det er ikke til at sige, hvad han går og sysler med i sit laboratorium. Nu er det imidlertid lykkedes ham at finde en vaccine mod pesten, så måske har du for en gangs skyld fejlbedømt et andet menneskes natur.

FRK. JUANITA er lægens nye assistent. Hun har vidst hjulpet med at udvinde den nye vaccine mod pesten, men det er som om, hun skjuler et eller andet. Et par gange har du haft mareridt om hende, og dine drømme plejer altid at have noget rigtigt i sig. Men hun er jo så smuk og bedårende...

HALLDOR VALENTIN er chef for Kongens livgarde. Han er grov og direkte i sin facon, men der er ingen tvivl om, at han er god til sit arbejde. Han tjente også den gamle konge, og selv om I ikke altid er enige, så har I dog arbejdet sammen så længe, at du accepterer ham for hans indsats. Halldor vil også være et af de bedste kort at have på hånden, hvis det skulle komme til en direkte konfrontation med republikanerne.

FABIAN BRANDUR er den missionær, der kom til slottet og overbeviste Kongen om, at kristendommen skulle indføres i Heltica. Nu er det ikke så meget kristendommen, du har noget imod - religion har ikke bekymret dig ret meget siden brudet med din familie. Det uholdbare er, at Kongen ikke længere lytter til dig. Du har ikke vekslet mange ord med denne manipulerende tryllekunstner, men der er ingen tvivl om, at han bliver en større og større trussel mod dig og din indflydelse på Kongen for hver dag, der går. Indtil videre er det ikke lykkedes dig at sætte ham i miskredit, men dette problem må og skal løses snarest!

HALLDOR VALENTIN

Udseende

Halldor er en stor og muskuløs mand på 42 år. Han har halvlangt, mørkt hår og smalle, sammenknæbne blå øjne. Hans højde og naturlige autoritet gør, at han virker umiddelbart intimiderende i sin fremtoning.

Baggrund

Halldor kommer fra trange kår. Han kender ikke sine forældre og voksede op på et børnehjem i Kargons fattigere kvarterer. Hele barndommen har han været vant til at kæmpe for sin plads i samfundet. Den letteste vej til penge var naturligvis kriminalitet, og det stiftede Halldor også bekendtskab med.

Under et indbrud blev han fanget, men på grund af hans unge alder, blev han dømt til at undergå militær træning i Kongens hær. Og det var lige noget for Halldor. Hans brutale facon og konsekvente handlinger passede perfekt ind, og han avancerede hurtigt op igennem rækkerne. Han har fået flere fortjenstmedaljer for sin indsats i kampe, hvor han ikke er bleg for at stille op i forreste række.

Som 25-årig kom han ind i livvagten, som han 10 år senere blev chef for. Lige siden har han loyalt tjent den siddende konge. Selv om det ikke direkte var Halldors ansvar, bebrejder han sig selv, at den gamle konge blev forgiftet og døde. Gerningsmanden blev aldrig fundet, og hvis det var en udefra, så har vedkommende sneget sig forbi livvagten - en skændsel på Halldors ære. Men sådan har andre åbenbart ikke opfattet det, så Halldor står fortsat som garant for den nye konges sikkerhed.

Halldor har dog aldrig glemt sin baggrund. Hver dag han ser, hvordan livet på slottet foregår, tænker han på dem, der ikke er født til rigdom, pomp og pragt. Engang for fem år siden da han var i byen og drikke på en friaften, faldt han i snak med en mand, der introducerede ham for republikanerne.

Den hemmelige bevægelse arbejder på at afsætte Kongen og omdanne Heltica til en republik med en demokratisk valgt præsident. Halldor fattede straks sympati for sagen, og mødes stadig med jævne mellemrum med sine republikanske meningsfæller. Indtil nu er det dog stadig ideologisk snak, men problemerne med pesten og indførelsen af den nye religion har sat blus under de revolutionære idéer.

Efterhånden er Halldor blevet mere og mere splittet mellem sin republikanske ideologi og sin loyalitetsfølelse overfor Kongen. Kong Leonard har lagt sit liv i Halldors hænder, og det ansvar kan Halldor ikke forestille sig at tilsidesætte. Men hvem ved, hvad fremtiden vil bringe...

På den personlige front har Halldor altid savnet nogen at holde sig til. Som forældreløs har han aldrig mærket den ægte kærlighed, og han har heller ikke mødt nogen kvinder, der syntes som den rette for ham. Han har tilbragt mange nætter hos byens letlevende damer, men han har aldrig mødt den store kærlighed. Lige indtil for kort tid siden.

Der kom den underskønne Frk. Juanita til slottet og blev ansat som hoflægen, Dr. Strohms, assistent. Allerede fra første dag var Halldor forelsket, og en aften da han havde drukket mod til sig, opsøgte han Juanita på hendes værelse.

Hendes reaktion var over al forventning, i hvert fald så vidt Halldor husker. Det tilbragte i hvert fald natten sammen, og siden den dag, har de set mere og mere til hinanden. Halldor er lykkelig og ser frem til den dag, hvor de to kan blive gift og stifte familie.

På det seneste er Juanita dog blevet ret vild rent seksuelt. Det er som om, der kommer et dyr op i hende, og i starten ophidsede det også Halldor. Men efterhånden er hendes temperament blevet en anelse belastende. Halldor elsker hende stadig ligeså højt, men er begyndt at holde lidt igen med det seksuelle. Det er trods alt kærligheden mellem dem, der er det vigtigste.

Efter mødet med Juanita har Halldor tit overvejet, hvordan fremtiden skal udforme sig. Han håber på, at der inden længe kommer et tidspunkt, hvor Kongen må træde tilbage og en præsident kan komme til. Det vil være den perfekte lejlighed til at sige sin stilling op, offentliggøre sit forhold til Juanita, gifte sig med hende og slå sig ned for at stifte familie.

Personlighed

Halldors udseende og fremtoning udstråler hård, maskulin handlekraft. Han er hårdhåndet og kan være ret grov i munden. I pressede situationer har han også oplevet en slags blodrus, som han ikke har haft kontrol over.

Indvendig er Halldor noget mere skrøbelig på grund af hans lange mangel på kærlighed. Selv om Juanitas seksuelle vildskab skræmmer

ham lidt, ændrer ikke ved, at han elsker hende af hele sit hjerte og er lykkelig for, at hun gengælder hans følelser. Hans ære fortæller ham, at han er nødt til at gøre sit arbejde som livvagt færdig, før han kan tillade sig at involvere sig i et fast forhold. Derfor længes han efter den dag, hvor en præsident kan overtage tronen, og han selv kan trække sig tilbage og blive gift med Juanita.

De andre

KONG LEONARD IV er en ung knøs. Han er egentlig din diametrale modsætning, ung, uerfaren og viljesvag. Men han er Kongen, og derfor er det din pligt at beskytte ham. Måske kan hans ubeslutsomhed vendes mod ham, så det bliver klart for alle, at monarkiet har udspillet sin rolle. Men når folk som vismanden Xevius og missionæren Fabian er der til at rådgive ham, sker det nok ikke foreløbig...

DR. HEINO STROHM er hoflægen. Han har været på slottet i mange år, men du har sjældent haft noget at gøre med ham, på nær når en af dine folk er kommet til skade. I de situationer har han virket dygtig og kompetent, så det er det indtryk, du har af ham. Du har aldrig ført en egentlig samtale med ham, men det kan være, der bliver mulighed for dette på den kommende tur ud i landet.

FRK. JUANITA er lægens assistent og dit livs udkårne. Du kan næsten ikke vente til den dag, hvor du kan offentliggøre jeres forhold og gifte dig med hende. Hendes evige lyst til sex kan dog godt blive lidt for meget.

VISMANDEN XEVIUS er Kongens nærmeste rådgiver og fungerer nærmest som en far for ham. Han er en gammel og vis mand, og hans visioner har mere end en gang vist sig nyttige for Kongen. Xevius kan godt gå hen og blive et problem i forbindelse med afskaffelsen af monarkiet, så han er nok nødt til at blive sat ud af spillet på et tidspunkt. Indtil videre går det nu meget godt, da Kongen for tiden lytter mest til missionæren.

FABIAN BRANDUR er den missionær, der kom til slottet og overbeviste Kongen om, at kristendommen skulle indføres i Heltica. Han virker meget troværdig og overbevisende, og tanken om at blive kristen virker lidt tillokkende. Din stilling har ikke hidtil tilladt dig at tilbringe tid sammen med ham, men det kan der jo rettes op på på denne tur.

REINER INGVERT er din næstkommanderende og en utrolig loyal soldat. Han er trofast og en god kriger. Derudover har du fornemmelsen af, at du nærmest er hans idol.

FABIAN BRANDUR

Udseende

Fabian er 37 år gammel. Han er normal af bygning og har kort, mørkt hår og et veltrimmet fuldskæg. Hans store blågrønne øjne og glatte ansigt har en venlig og charmerende udstråling.

Baggrund

Fabian er kristen missionær, der rejser fra land til land og forkynder den kristne tro. Han opsøger konger og andre statsledere og prøver at overbevise dem om, at Guds vej er den rigtige, frem for de hedenske guder de tilbeder i forvejen. Han hjælper med at etablere kirker og bringe den sande tro ud til den almene borger. Det er Fabians officielle facade.

I virkeligheden er han nemlig en svindler! En durkdreven fidusmager, der kun er ude på at få fingre i så mange penge fra de kongelige skattekamre, for så at fordufte til det næste land og starte fupnummeret forfra.

Det startede ellers bare som små tricks, da han var barn. Han er vokset op i de fattige kvarterer i Tugraniens hovedstad, Grandom. Da hans far var for fordrunken til at kunne forsørge familien, var det op til Fabian og hans søstre at skaffe penge.

Det foregik ved at narre penge fra folk igennem fingerfærdigheds-tricks og skuespil. Sådan kunne det have fortsat, men en dag lykkedes det ham at overbevise en rig købmand om, at Fabian var søn af en greve og netop undsluppen fra en bande kidnappere, der ville kræve løsesum for ham.

På den måde fik han købmanden til at give ham mad og drikke, nyt tøj, samt rejse med eskorte til den by, hvor greven boede. Købmanden håbede naturligvis på en belønning fra greven, men så snart karavanen nåede byen, forsvandt Fabian i ly af mørket - sammen med en god portion af købmandens penge.

Lige siden har han fortsat komediespillet, og for et par år siden fik han så sin hidtil mest ambitiøse idé. I et land oplevede han, hvorledes en kristen missionær havde fået indført den nye religion, og hvor mange store kirker, der var ved at blive opført. Fabian tog idéen op og begyndte at rejse rundt med samme ærinde. Forskellen var blot, at Fabian beholdt pengene for sig selv og forsvandt, når han havde fået så mange penge ud af det, som det var muligt, før det blev opdaget.

For Fabian er svindelen ikke længere et spørgsmål om at overleve, det er ren grådighed. Endelig kan smage de riges liv, en smag der havde været ham forundt i så mange år. Og nu han har mærket rigdommens glæder, kan han ikke få nok - han vil have mere!

I løbet af de seneste fire måneder, hvor Fabian har været i Heltica, har han fået tiltusket sig en anseelig formue, som officielt er gået til byggeri af nye kirker. Han har selvfølgelig beholdt stort set alle pengene selv, men nu er det vist ved at være tid til at fordufte. Faren, for at nogen opdager han har beholdt pengene, er ved at blive for stor - for slet ikke at snakke om, at rygter om ham fra nabolandene kan indhente ham.

Den forestående rejse kommer derfor rigtig belejligt. Undervejs har han arrangeret flere fupnumre, hvor han i Guds navn skal helbrede folks sygdomme. I virkeligheden er det naturligvis iscenesat. Fabian har betalt nogle folk i de forskellige byer for at komme og blive helbredt. Disse folk er i virkeligheden ganske raske, men udsigten til en klækkelig betaling fra Fabian har fået dem til at spille med. Det er samme trick, han har brugt mange gange før, også her i Heltica, og det virker hver gang!

Planen er at holde svindelnummeret kørende, indtil de når Tankob, en by nær grænsen til Allemanien. Her har han via forskellige folk fået transporteret hele sin formue fra Heltica hen og opmagasineret under dække af, at det var vin. I Tankob er planen så, at Fabian vil forsvinde fra de andre i ly af natten, hente sine penge og køre over grænsen med dem i en hestevogn.

Hans drøm er om nogle år at vende tilbage til sin fødeby, som han ikke har været i, siden han rejste bort med den rige købmand for mange år siden. Ikke fordi han savner sin familie, men fordi han vil købe sig byens største palæ, hvor han kan hovere over alle dem, der ikke troede, han nogensinde ville blive til noget - specielt hans far.

Personlighed

Fabian er total egoist. Han tænker kun på at franarre Kongen så mange penge som muligt, før han stikker af. Han bekymrer sig ikke om andre og deres problemer, og har absolut ingen skyldfølelse med det, han foretager sig - uanset om det går ud over rige eller fattige.

På overfladen virker han dog som den bundhæderlige, næstekærlige missionær - nærmest en Jesus. Han prædiker løs om kristendommen og

gør generelt alt for at spille sin rolle så godt som muligt. Det ville være alt for dumt at risikere at blive afsløret.

Fabian er dog lidt for glad for kvinder, og han har specielt et godt øje til doktorens assistent, Juanita. Men sådan som han prædiker om moral, afholdenhed og foregiver at leve i cølibat, kan han ikke tillade sig at foretage sig noget åbenlyst i den retning.

De andre

KONG LEONARD IV er den unge, naive konge. Af alle de statsoverhoveder, du har snydt, har han dog været den letteste. Du har vundet hans fuldkomne tillid, og du behøver i hvert fald ikke at frygte, at han vil mistænke dig for svindel. Så længe du bare spiller din rolle som missionær overfor ham.

DR. HEINO STROHM er hoflægen. Du har egentlig ikke snakket med ham under dit ophold på slottet, men han virker fordækt. I din tid som svindler har du en vis erfaring med at fornemme folks virkelige natur, og den fornemmelse siger dig, at der er noget galt med ham. Men hvad det er, er et godt spørgsmål...

FRK. JUANITA er lægens henrivende assistent. Hun er Guds gave til manden, og du fantaserer ofte om hende om natten. At dømme efter hendes lokkende blikke er hun bestemt heller ikke uinteresseret i dig. Indtil nu har du ikke turdet nærme dig hende af frygt for at blive opdaget. Men nu, hvor I skal ud at rejse, skal der nok opstå en mulighed for at lægge an på hende.

VISMANDEN XEVIUS er nok den værste trussel mod dig. Han skuler hele tiden ondt til dig, og du er sikker på, han har mistanke om, du er en svindler. At han så oven i købet tydeligvis er irriteret over, at du har overtaget hans funktion som Kongens nærmeste rådgiver, gør ikke sagen bedre. Du må hellere holde et vågent øje med ham under turen...

HALLDOR VALENTIN er chefen for Kongens livvagt og endnu en grund til, at det ville være en dårlig idé at blive afsløret. Du har i hvert fald ikke lyst til at blive udsat for hans til tider hårde behandling af andre. Du har i øvrigt mere end en gang bemærket, at han har forladt slottet om natten (det er det tidspunkt, hvor du selv har sneget dig ud for at finde folk, der kunne smugle dine penge til Tankop). En gang fulgte du efter ham for nysgerrighedens skyld. Han mødtes med nogle skumle personer, men du ved ikke, hvad de talte om. Det kan du vel egentlig også være ligeglad med, men det ville nu være rart at vide - så har du måske noget, der kan bruges imod ham, hvis du skulle ske at komme i problemer.