En Ridders Fortælling

Et Scenarie af
Louise Floor Frellsen

Indhold

Velkommen til En Ridders Fortaelling 3
Foromtalen 4
historien kort fortalt 5
Karaktererne 6
Aswar Hundirr – Den sande ridder: 6
Molto – væbneren, den desillusionerede bonde: 6
Hazren Wazley - Reformisten: 6
Maikeyin Xawisa– Den adelige tyv: 7
Zanir – den mægtige: 7
Formen 8
Grimorien 9
Landet Almarnon 10
Aswar Hundirr: 10
Molto: 10
Hazren Wazley: 10
Maikeyin Xawisa: 10
Zanir: 10
Scenariets verden 11
Befolkningsgrupper 11
Geografi og kultur 12
Begyndelsen 13
Reisen 15
Scener 15
En jomfru i nød 15
Grimorien 15
Sargons borg 16
Dødsstraf 17
Tabriz 17
Beica 17
Slagmarken 18
Bekyttelsesskatter 19
Den brændende by 20
Biroller 21
Owain – Drageridder 21
Thane – adelsmand 21
Adara – adelskvinde: 21
Hanke – soldat: 21
Hecate – heksekone 22
Nimro – rebellen 22
Tillo – Bonden 22
Hari - tigger 22
Den Navnløse ridder 23
Slutningen 24

Velkommen til En Ridders Fortælling

Tak fordi du har valgt at læse og forhåbentligt også en gang at spille En ridders Fortælling!

En Ridders Fortælling er historien om et land, og hvordan forskellige folk i dette land opfatter verden.

I og med, at det er et fortællescenarie, vil spillerne i meget høj grad bestemme, hvad der sker undervejs, men der er en rammefortælling, og som spilleder er det din opgave at få lagt denne for fødderne af spillerne, således at de kan komme til finde historien. For at du kan gøre dette, er du også selv udstyret med en karakter, som du vil spille, imens spillerne fortæller, og du er i din fulde ret til at stille alskens (ledende) spørgsmål undervejs.

Jeg har forsøgt at give dig en verden at arbejde ud fra samt en række scener og bipersoner, der forhåbentligt kan give nogle ideer til, i hvilken retning spillet kan trækkes. Scenariet kan spilles med en række flashbacks efter behov eller som ren fortælling. Hvad, du bruger, og hvor meget du bruger, er helt op til dig, det vigtigste er, at I får en god oplevelse.
God fornøjelse!

Tak for hjælp og generel support
Johanne Arbirk Wenstrup
Anne Floor Eriksen
Mads Bo Frellsen
Anders Floor Frellsen
Christian Dahl-Petersen

Inspirationslæsning: Warhammer Fantasy Bretonnian army book
Anthony Reynolds: Knight Errant, Black Library

Foromtalen

Du knæler foran en ridder af Dragens Orden, der beder dig fremsige det kodeks, du for evigt skal følge, så længe du bærer titlen som ridder. Du bøjer dig, men taler med en klar stemme, der får den store smukke stensal til at runge af den stolthed, du føler ved at bære din ordens mærke.

"Jeg kæmper for mit land – min krop og sjæl tilhører hende."
Almarnon er et smukt og frugtbart rige. Det har eksisteret i mange generationer og er bundet af traditioner.
"Jeg kæmper for min herre – jeg adlyder ham, der er stoltere end jeg."
Landet styres af en stærk og blomstrende adel bestående af højt uddannede og fremragende krigere. Den er skarpt inddelt efter titler og skrevne såvel som uskrevne regler. Magtkampene raser, men intrigerne er altid skjult – i hvert fald for de øjne, der ikke ønsker at se dem.
"Jeg kæmper for de svage – ingen bøn skal gå uhørt, thi folket er landet, og landet er alt."
Bønderne lever i armod, fordi de må give afkald på størstedelen af deres afgrøder for at opretholde adelen, der holder ydre fjender på afstand, men ikke bekæmper sulten og sygdommen.
"Jeg kæmper for retfærdighed."
Skæbnen har udvalgt de stærke til at blive født med titel og de svage til at være navnløse. Deres smerte er deres prøvelse, det der gør, at de kan blive bedre mennesker.
"Æren er alt."
Uden din titel er du intet.
"Ridderligheden er alt."

Du står i skyggen og holder din herres gamle sværd. Det blanke stål reflekterer dine trodsige øjne, som du dog sænker ærbødigt, når du kigger imod andre. Du ved, at et sådan forarbejdet sværd kunne brødføde dig og din familie måske resten af livet, ligeledes ved du, at dette eksemplar, nu indviet, for evigt skal stå ubrugt hen i hallerne på din herres fædrene borg. Du knytter din hånd, til dine knoer er hvide, og du bukker i tavs respekt, sådan som en velafrettet væbner bør.

Du lader køligt dit blik glide over menneskemængden. Fra din plads blandt de andre adelskvinder er det let for dig at se de to riddere, du skal skabe kontakt med. De ligner alle de andre tåbelige, arrogante mennesker, der lever for at følge deres regler, i deres fine, skinnende rustninger. Du ved ikke præcis, hvad din herre vil med dem, men det betyder intet, du har ikke noget valg. Du trækker hætten op og samler kappen om dig. Det eneste, der betyder noget er, at verden snart vil ændre sig.

En ridders fortælling er et fortællescenarie om ridderlighed og ære, og om hvordan sandheden kan have mange ansigter afhængigt af øjnene, der ser.
To riddere skal gøre sig fortjent til titlen som ridder af Griffens Orden, men for at gøre det er de nødt til at møde den virkelige verden og opretholde deres tro på, at deres ridderlighed virkelig er alt.

Scenariet er for 4 spillere og en spilleder, der i høj grad er inkorporeret i historien.

historien kort fortalt

To riddere begynder en stor rejse, der skal bevise deres værd og ridderlighed, for at de kan få mulighed for at graduere og stige i rang til en mere ærefuld ridderorden. Deres ønsker om at gøre dette udspringer imidlertid af vidt forskellige motivationer. Den ene gør det for at opretholde landet, han holder af og er blevet opdraget til at elske og beskytte, den anden for at få muligheden for vælte styret og reformere landets infrastruktur. Med sig har de en enkelt væbner, fordi den ene af ridderne fralægger sig retten til at have en sådan.

På deres færd søger de mulige heltedåder, fordi det er på denne vis, de kan komme til at vise deres ridderlighed. Den første mulighed, de får, er ved at redde en skønjomfru i nød. Sandheden er blot, at hun slet ikke er i nød, men har ventet dem og kun ønsker at blive reddet for at kunne manipu-lere dem til at anskaffe Grimorien – en magisk bog – der indeholder hele landets sjæl. Hun er blevet udsendt af sin herre, Zanir, for at få ridderne til at bringe denne bog til hans borg.

Scenariet begynder med, at karaktererne om nødvendigt ved magt, føres til Zanirs sal. Grimorien kan kun åbnes af en ærefuld mand, og det er derfor Zanirs mål at få dem til at indse, hvad sand ære er og dermed at bestemme, hvem af dem der er i stand til at åbne bogen. Denne erkendelse vil han søge at opnå ved at få de rejsende til at fortælle om deres gerninger og årsagen til disse handlin-ger undervejs på deres rejse der til.

Det særlige er, at alle i Zanirs haller har tilladelse til at tale på lige fod, så selv væbnere og kvinder kan få lov til at fortælle, hvad de har set, og det vil antages, at de kun tager sande ord i deres mund.

Karaktererne

Karaktererne er lavet til at repræsentere forskellige befolkningsgrupper i landet, og det er målet, at de alle skal komme med deres syn på, hvad ære er. Først og fremmest søges det at ryste den ene ridder, der virkelig tror på, at han har forstået, hvad dette er, i sin grundvold og få ham til at indse, at hans orden og dens kodeks ikke har ret.

Det er målet, at alle karaktererne ved slutningen af spillet skal have indset, at verden langt fra blot er sådan, som de ser den.

Aswar Hundirr – Den sande ridder:

Han er på sin vis scenariets hovedperson, fordi han er den, Zanir forventer, er en sand ridder, der kan åbne bogen, men hvis han forsøger sig lige til at begynde med, vil det vise sig at han ikke er i stand til det, fordi han faktisk ikke har et sandt æresbegreb.

Han er en naiv ung ridder, hvis første møde med den virkelige verden er fundet sted på den rejse, som spillerne vil blive sat til at fortælle. Han er et pragteksempel på, hvordan adelen ønsker, at deres unge skal se ud. Han er komplet autoritetstro og stræber udelukkende efter at opfylde sit kodeks og blive så god en ridder, som hans skæbne vil tillade ham det, for på den vis at kunne tjene sit land.

Han tror på alt, hvad hans overordnede fortæller ham, hvilket medfører, at han virkelig tror på, at det hårde feudale samfund, der undertrykker bønderne, er til alles bedste. Han ænser end ikke, at der er tale om, at adelen blot ønsker at holde deres favorable position.

Molto – bæbneren, den desillusionerede bonde:

Han er Aswars væbner og repræsenterer bønderne og landets ødelagte håb.

Da han blev udvalgt til at være væbner, følte han først, at en stor ære var overgået ham, og drømme blev vagt i hans sind om storslået heltedåd og muligheden for selv at blive noget mere end en navnløs ærløs person. Han er dog blevet desillusioneret og har indset, at ingen født uden titel kan opnå nogen lykke i dette land, for det har adelen ingen interesse i.

Han har set, hvordan folket udnyttes, hvordan adelen lever højt på deres pinsler og virkelig intet ønske har om at ændre på dette, fordi de frygter at miste alle de goder, de har. Alt imens han hader sine herrer og ikke er i stand til at sige dem imod, fordi han ved, at det vil koste ham livet, ser han, hvordan han selv er ved at ende som dem. Han har jo muligheden for at tale med ridderne, om end de muligvis ikke lytter, men han tør ikke, i frygt for at miste de få goder han nu en gang har – han lader dem, han føler et ansvar over for lide, i frygt for at miste den smule han har.

Hazren Wazley - Reformisten:

Han er også ridder og af samme orden som Aswar (om end af en minimalt lavere rang). Han er en ganske atypisk adelig, for han er ikke blot bevidst om blændværket, om hvordan ridderne ikke blot undlader at gøre sit arbejde med at hjælpe og beskytte de svage, de hjælper adelen med at holde dem nede. Han har svoret at gøre, hvad han kan for at komme til at ændre på det og faktisk hjælpe de svage bønder. Årsagen til, at han er gået så langt som ridder, er, at han har indset, at det kun er på denne vis, at han kan opnå den fornødne magt til at ændre systemet. Dette er ensbetydende med, at han må udgive sig for at være det, han hader; hans problem er desuden, at han kan gå hen og mene, at målet helliger midlerne. Det er ikke hans deciderede ønske at komme til at myrde kongen, og alle der sætter sig op mod revolutionen. Målet er reform, men hvis det er nødvendigt, er han villig til at gå til åben krig. Han vipper på kanten til magtsyge som en følge af det brændende ønske om at nå sit mål.

Maikeyin Xalwisa– Den adelige typ:

Hun var en gang selv en ganske normal borger med lige så horrible kår som alle andre. Hun endte med at leve på gaden, men i sin egen hævntørst kom hun til at redde fyrst Zanirs liv. Han takkede hende ved at give hende et adeligt liv i hans tjeneste, for han kom til at benytte hende som spion. Hun er af ham blevet sendt ud for at få ridderne til at skaffe den magiske bog Grimorien til Zanir.

Hun er særdeles splittet, for hun har absolut ingen respekt for de adelige mennesker, hun begår sig mellem eller udgiver sig for at være én af, for hun ved, hvordan de ikke opfylder deres pligt og ubekymret lader folket lide. Hun har imidlertid ikke noget valg, for der er gift i hendes blod; Zanir kan holde hende i live, men er ikke i stand til at fjern giften, og således er hun knyttet til ham, og den verden han befaler hende at være en del af.

Obs: I Maikeyins karakter står at Zanir har givet hende et magisk armbånd, men ikke, hvad det gør – det er op til jer.

Zanir – den mægtige:

NB: Zanir er den karakter, du som spilleder selv skal spille, og det er op til dig, hvor meget du vil lede historien i en given retning og hvor meget du blot vil lade spillerne styre løbet.

Zanir er den mest magtfulde fyrste i landet, og han kender desuden meget til magiens kunst. Han lider af magtbegær; han ønsker at vælte landets konge af tronen. Dette er for ren personlig vindings skyld og på ingen måde, fordi han har bøndernes velfærd for øje.

Årsagen til, at han har skaffet ridderen og Grimorien til veje, er, at han tror på legenden om denne: at den indeholder landets sjæl, og derfor tror han på, at nøglen til at vælte riget og dets nuværende styre ligger i at åbne bogen og eventuelt destruere den.

Zanir er en meget klog mand, og han har holdt øje med karaktererne på deres færd, derfor har han allerede en god fornemmelse af, hvem de er, idet de kommer til hans borg. Han frygter derfor også allerede, at ingen af dem vil være i stand til at åbne bogen som den er. Derfor vil han forhøre dem og bede dem berette om deres rejse – han vil stille alle de ubehagelige dybdegående spørgsmål, der skal få karaktererne til at indse, at de tager fejl, og at verden slet ikke er, som de ser den. Han vil derfor ofte, når han har hørt noget, bede end anden fortælle om det også var således, de så det foregå.

Han kan imidlertid blive nødsaget til at vælge, hvem af karaktererne, han tror på, kan komme til at åbne bogen, fordi historien han fortæller dem, om hvad den kan, kan godt være løgn, hvis han mener, at det fremmer sagen.

Eftersom spillerne skal improvisere en halv verden ud fra deres karakterers synspunkt, kan det være en fordel, hvis du på forhånd gør det klart, hvor frie hænder de har, og at de ingame har tilladelse til at sige folk imod. Naturligvis kan de ikke ændre på handlinger, men det er en mulighed at påstå, at for eksempel en mand, de slog ihjel, faktisk slet ikke havde gjort det, han var blevet anklaget for, men at det blot så sådan ud – hvis nogen har sagt, at han er blevet henrettet, kan dette dog ikke ændres. Eller at bønderne slet ikke er så lykkelige, som de påstod.

Desuden kan det være en fordel at lade dine spillere være bevidste om, hvad målet er: at afdække æresbegrebet, og ændre de andre karakterers verdensbilleder ved at lade dem indse, at sandheden afhænger af øjnene, der ser. Især er det Aswar som skal desillusioners, eftersom han netop er indbegrebet af det statiske land, der er forblændet af troen på, at de fungerer optimalt. Kun ved at få ham til at indse dette er der håb om, at hele landet kan komme til at se problemet og ændre sig.

Formen

Scenariet er tiltænkt at være et in-game fortællescenarie med liveelementer.

Spillerne bliver som deres karakterer bedt om at fortælle om det, de sammen har oplevet på deres lange rejse til fyrst Zanirs len, Escerand. Riget er løst beskrevet for dem og for dig, og det er vigtigt, at du fortæller dem så meget, som du synes, at de bør vide, og derfra har de så frie tøjler.

For at et fortællescenarie kan virke, er det selvfølgelig nødvendigt, at spillerne er enige om, at de ikke underminerer hinanden, det, en person siger, er nødvendigvis sandt – fra hans perspektiv. Ridderne har lov til at erklære, at såvel kvinder som væbnere lyver, fordi de ikke kender ære, *men* dette ændre ikke på, at det var sandheden som, de så den. Dem, der er lavest i hierarkiet, har i dette scenarie for første gang muligheden for at tale frit om deres herrers indsnævrede syn og manglende evne til at se alt, for hvad det er. *En fortalt handling er sand, men der kan godt være meget mere til den.*

Det kan være en fordel at tale dette igennem med spillerne, inden I går i gang. Det er vigtigt, at alle ved, at hvad, der bliver sagt, er faktuelt sandt og bliver i samme øjeblik til en del af fortællingen, men de andre karakterer må gerne betvivle det. Selvfølgelig kan karaktererne også vælge at lyve, hvis det er noget, kun de kan udtale sig om, eller kan få andre med på. Da er det kun Zanir (dig som spilleder), der har muligheden for at vurdere, om det er løgn eller sandhed, medmindre spilleren signalerer, at det er en løgn til dig. Det er så op til dig, om du vil afsløre det.

Liveelementerne kommer i form af, at det kan vælges at spille enkelte scener live. Hvad der skal ske introduceres kort igennem Zanirs ord, et spørgsmål til hændelsen, hvorefter der straks cuttes til et flash-back, som Zanir med sin magi fremprovokerer, hvor I spiller det netop introducerede igennem (Zanir er der naturligvis ikke, og du overtager alle biroller). Du vælger suverænt, hvornår scenen slutter, og I vender tilbage til Zanirs sal, hvor I så kan reflektere over det, der er sket.

Grimorien

Grimorien er den ting, der har forårsaget Zanirs interesse i de to riddere, og det er derfor denne, der er årsag til, at deres rejse har forløbet, netop som den gjorde.

Følgende er legenden om tilblivelsen af landet Almarnon og den hellige bog Grimorien. Denne kan enten læses højt for spilleren, eller genfortælles in- eller off-game efter ønske.

For mange år siden, så mange at det ikke bliver regnet for historie længere, men er blevet til en myte, blev landet Almarnon samlet af den store mand Faris. Han fordrev alle landets trusler; nedkæmpede drager, orcer og alle dem, der ikke ønskede fredens tid. Sammen med sine trofaste riddere skabte han et trygt og velstående rige. Han var dog klar over, at fjenderne kun var midlertidigt fordrevet, og så snart det var dem muligt, ville de monstrøse horder gå til modangreb. Derfor dannede han en adel, der kunne regere landet sammen med ham og altid øve sig i kampens ædle kunst, så de var rede, når fjenderne en dag vendte tilbage. Disse riddere fik stor magt, og derfor var det også nødvendigt, at de var mænd af ære, så ikke de misbrugte deres position; dette blev et hovedpunkt i riddernes træning. Ridderne blev billedliggørelsen af det ideelle menneske.

Da Faris blev klar over, at hans tid snart var kommet, indså han, at landet ikke var klar til at fungere uden ham. Mange i befolkningen var ikke klar over, at ridderskabet var den bedste løsning for dem, selvom det betød, at de måtte arbejde lidt ekstra for at brødføde nobiliteten. Derfor valgte han, som den sande ridder han var at udføre det største offer: at hengive sig selv for at beskytte sit land. Han lod sin sjæl – det der havde skabt Almarnon – blive fanget i den magiske bog Grimorien. På denne vis kunne hans sjæl og landet eksistere som en symbiose, og han kunne altid beskytte sit folk. Bogen kan kun åbnes af én, der i sandhed er ærefuld og har forstået, hvad det ville sige at være en ridder. Denne bog har svaret, hele sandheden og nøglen til eksistensen af Almarnon. Denne bog indeholder det oprin-delige ridderkodeks, det som enhver bør stræbe efter at følge. Denne bog er alt, der holder landet sammen, der sikrer, at der for altid ville være en stærk ridderorden til at beskytte det svage folk – og at folket ikke ville foranlediges til at tro, at tingenes tilstand bør ændres.

Sandheden er altså den, at bogen er landets beskyttelse, men også er kommet til at forhindre det i en naturlig udvikling, fordi så længe den eksisterer, er bønderne samlet set ikke i stand til at gøre oprør og ridderne ikke i stand til at revolutionere. Al Faris' kraft er blevet samlet om at opretholde det land, han skabte, og altså kan det ikke ændres.

Skulle bogen derimod blive åbnet, vil Faris' sjæl blive sat fri, og den vil ikke længere holde landet i stampe. Derfor kan denne handling både ses som landets frelse og som dets undergang, alt efter hvem der er skyld i det, og hvad befolkningen herefter gør.

Bogen kan udelukkende åbnes af en, der i sandhed besidder en ridders kvaliteter, fordi Faris mente, at han på denne måde kunne sikre, at kun dem med rene hensigter kunne bringe hans rige videre, når den rette tid var inde.

Landet Almarnon

Følgende er en beskrivelse af opbygningen af riget, det skulle gerne fremgå af karaktererne, hvordan det hele hænger sammen, men det følgende stykke vil alligevel foreslås oplæst eller genfortalt for at sikre, at karaktererne har opfattet, hvordan det hænger sammen. Det er inddelt i 5 dele, så det kan uddeles til oplæsning af spillerne, i rækkefølgen: Aswar, Molto, Hazren, Maikeyin, Zanir.

Aswar Hundirr:

Almarnon er et smukt og frodigt rige med gode ressourcer og udvikling, og længe har dets fjender været holdt på afstand af de modige krigere, der lever og ånder for at beskytte landets svage.

Man fødes til sin plads, og med denne følger et ansvar. Alle er lige vigtige. Ridderen har modet, forstanden og øren til at opretholde orden og sikkerhed, så alle kan leve lykkeligt. Dette betyder dog ikke, at bønderne ikke er vigtige, for uden deres arbejde ville der intet være at leve af, og selv ridderskabet ville hensygne.

Molto:

Almarnons bønder kæmper en uendelig og håbløs kamp imod resten af verdenen. Der er en adel, der i sandhed holder de ydre fjender langt borte, men på trods af dette falder befolkningen i hobetal, og ingen synes at ænse det eller kere sig om det. Kulden tager dem, og adelen kan intet gøre. Sygdommene overmander dem, og nobiliteten vender det blinde øje til i stedet for at græmmes over deres hjælpeløshed imod denne fjende. Børn vokser op og bliver underernærede, og de ældre dør af sult, og ridderne indsamler deres skatter. Fødes du uden et navn, fødes du uden håb, for dine beskyttere betvinger dig. Trods flid og velvilje kan du aldrig opnå mere i livet end at tjene adelen og dø i mudderet, hvor ingen vil huske dig.

Hazren Wazley:

Almarnon styres af kæltringer, der gemmer sig bag deres skinnende rustninger og floromvundne ord. Adelen lever højt på sin position og sætter alle kræfter ind på at opretholde samfundsstrukturen, således at ingen truer deres søde liv. Den ene halvdel har overbevist sig selv om, at det er det rette at gøre, tror et sted, at det er deres medfødte ret, den anden er naiv og indser end ikke, hvad de foretager sig. Alle adlyder kodekset blindt og parrerer ordre uden spørgsmål for at oprette noget trygt, og de, der udsteder ordrene, frygter forandringen. Alt er låst og alle lider, om end løgnene gør, at langt de færreste indser smerten, før det er for sent, og de er blevet følelsesløse.

Maikeyin Xatwisa:

Almarnon er riget, hvor de ærefulde undertrykkes af niddinger. På gaderne kæmper folk for at overleve. Her må man for sig selv, og dem man holder af, risikere livet på daglig basis. Man må kende den evige troskab til dem, man kæmper side om side med, og man må finde modet til at beskytte de svage inklusiv sig selv. Blandt ridderen findes frygten ikke, og hvordan kan de så nogensinde udvise mod? Blandt nobiliteten findes kun rænkespil og traditioner. Her er kun interesse for at beskytte dem, der har et navn, er du uden en titel, er du uden betydning. Er du uden titel, har du muligheden for at blive et godt menneske.

Zanir:

Almarnon er et rigt rige med nok interne konflikter til at være klart til at smuldre. Landet er en værdig pris til en stor leder. De er alle lette at gennemskue, fordi de altid handler efter samme mønstre, fastlåst i traditioner og moral. Almarnon er er et land, der er klar til at styrte, så resterne kan samles op af den rette; blot er det nødvendigt at fjerne den sidste sten, der holder det hele samlet.

Scenariets verden

Befolkningsgrupper

Landet er som nævnt opbygget af adelen, der ligger øverst og er skarpt inddelt i forskellige ridderordner, der hver især har deres egne specialer.

Der er en minimal "mellemstand", der består af de bønder, der har fået æren af at omgås og tjene adelen i et tættere forhold, det er væbnere, pager og lignende. De har ingen magt af betydning, men den lavere bonde-stand ser dem alligevel som langt højere rangerende.

Den solide bund bliver udgjort af bønderne, som virkelig er den eneste årsag til landets styrke, men som har det ufatteligt hårdt, og adelen gør meget lidt for at hjælpe dem. Derimod er den rige overklasse med til at holde den store befolkning nede i knusende armod.

Dele af adelen er bevidst om, hvordan det virkelig hænger sammen, de sikrer, at befolkningen bliver holdt nede, så de ikke risikerer deres egne goder. Andre ser slet ikke uretfærdigheden, men tror rent ud på, at alt, hvad deres overordnede fortæller, er sand-heden.

Bønderne tør naturligvis ikke at sige nobiliteten imod, hvilket desuden medfører, at mange riddere, så længe de ikke går i dybden, virkelig vil se den virkelighed, de tror på, udfolde sig omkring dem. Der vil dog altid være tegn på bøndernes lidelser og frygt under overfladen, men det er det trods alt let at se bort fra.

Ridderordnerne er som følger:

- Hjortens orden/Hjortens borg: her begynder enhver adelig søn sin træning, uden at have gradueret her kan man end ikke anses for en del af adelen. Der er tale om at komme til at blive alment dannet og indoktrinerer til at tro på systemet som det eneste rette.
- Sværdets orden: I den mellemperiode i deres liv vil ridderne vælge, i hvilken retning de vil gå og derfor udstå intens træning i dette felt. Her er det naturligvis sværdkunsten, som der er ekstensivt fokus på. Mange når aldrig længere end til denne orden, og det er riddere her fra, der oftest drager i krig imod landets fjender.
- Liljens orden: er en ækvivalent til sværdets orden, blot med fokus på lanserytterri. Naturligvis lærer de også sværdbrug, men på ingen måde i samme grad. Desuden er der i denne orden langt mere fokus på diplomati internt imellem adelsfolkene. Lanserytterne leder ofte angrebene på fjenden, hvor de kan kløve regimenter og efterlade dem i tumult og lade dem være overladt til sværdordenens riddere.
- Ørnens orden: Det er en officeruddannelse. Det er her dem, der ikke blot skal være rygraden i landets hær kommer til for at lære, hvordan man leder riddere, på hvilket grundlag ordre gives, hvordan bønderne dømmes, og hvordan ridderes strategi bør lægges.
- Griffens orden: Er den næsthøjeste rang, og giver altså en særdeles respektfuld position. Mange anser dette for reelt set at være den højst opnåelige position, fordi det er nært umuligt at komme videre der fra.
- Dragens orden: Dette er det højest tænkelige mål. Har man opnået dette, er man en sand beskytter, man er en levende helgen. Disse mænd har set lyset og kender alle livets hemmeligheder, de kan kun se og tale sandt, og aldrig har de skadet en uskyldig eller undladt at handle ret – fordi de bestemmer, hvad ret er...
- De navnløse riddere: Disse er riddere, der har fejlet en af deres udfordringer. Dette medfører, at de mister deres titel og ret til familienavnet. De ophører

imidlertid ikke med at have deres forpligtigelser som riddere. De anses for de værste udskud, men er ofte dem, der faktisk handler, som riddere bør, de kan aldrig komme til at opnå mere i livet end faktisk at beskytte de svage, således som de har svoret. Nogle vælger den lette vej og ender livet, men andre gør faktisk deres bedste.

Generelt anses kvinder ikke for at kunne besidde samme æresbegreber som mænd, og derfor er de naturligvis ikke lige så højt rangerende og har ikke altid ret til at tale. Adelskvinder behandles dog med passende respekt og er naturligvis usigeligt meget højere end selv den bedst dannede bonde. Desuden bærer de stadig slægtsnavn, og det er derfor vigtigt, at de opfører sig passende, og at man beskytter deres ære.

Bønderne arbejder med et hierarki, der i høj grad minder om riddernes, her er det blot en naturlig efterligning, frem for nedskrevne regler. Ridderen har ingen anelse om dette, fordi alle bønder for dem rangerer så lavt, at de ikke kan se muligheden for/relevansen af intern opdeling.

Også iblandt bønderne er der dem, der tror, at ridderne virkelig er deres frelse og gør, hvad de kan for at hjælpe, tillige med dem, der har set, at det kun er på grund af de høje skatter, at de lever i sådan fattigdom. Alle er dog tavse om dette.

Få bønder, dem der er stærkest og mindst fejlernærede, bliver udvalgt til at kæmpe for landet, de bliver trænet med buer og spyd – våben som riddere ikke bærer. De er højt agtet iblandt bønderne og påtager sig hastigt samme arrogante stil, som ridderen har. Ærekært holder de fast i det, de har, og fryder sig over deres privilegier og evner, der har gjort, at netop de er blevet udvalg. Ridderne betragter dem med stort set samme foragt som normale bønder og forventer lidet af dem, de bliver ofret på slagmarken uden større omtanke. Mange af dem føler en enorm stolthed over at få lov til at bære en slægts farve og mærke.

Geografi og kultur

Riget Almarnon har en kystlinje nær kongestaden mod syd og er afgrænset af bjergkæder, hvor monstre strejfer om, efter de er blevet forvist der til af ridderne mange år forinden. Landet er inddelt i områder tilhørende landets fyrster, og alle bønderne i det område står under dem. Der er bjerge og store frodige skove tillige med floder og marker spredt over landkortet. Riget har stort potentiale i naturlige ressourcer, men det er kun meget få steder, at det bliver udfriet, primært fordi bønderne ikke har ressourcerne til at udvinde landet, i stedet pines de samme små marker, til jorden er ved at give op. Ridderne bekymrer sig ikke stort derom, for de har nok bønder at hente ind fra, og skulle der være et sparsomt år, kan de trods alt bare hæve skatterne.

I de store skove findes der magiske væsner, de fleste af hvilke tiden har sløret, og man har ladet betragte som myter. Man kender til magi, men man har ikke meget tiltro til det. Bønder og riddere frygter det tillige, om end det er med forskel, hvor villige de er til at indrømme det. Desuden er det svært at vurdere, om det er ærefuldt at slå en fjende til jorden med trolddom.

Bønderne er naturligvis udannede og kan hverken læse eller skrive eller ret meget andet end det håndværk, deres far har kunnet lære dem. De har i det hele taget ikke mange goder eller kulturelle muligheder, fordi dette kunne opfordre til uarbejdsomhed. Der er kun meget få kunstnere ude i befolkningen, og skulle de blive opdaget, vil de som regel blive hentet til deres fyrstes hof for at lave smukke udskæringer til tronstole eller optræde med musikkens kunst.

Kunst og kultur er noget om ofte overlades til adelens kvinder, fordi de skal have noget at få tiden til at gå med, og det er begrænset, hvad man ellers tør betro dem.

Begyndelsen

For at undlade at sætte spillerne til at finde på det hele i første scene og derfor risikere at komme for trægt i gang, samt for at give dem en idé om hvor deres fortællinger i sidste ende leder dem hen, begyndes scenariet med en fastlagt scene, som eventuelt kan spilles realtime i stedet for at fortælles.

Karaktererne har netop slået lejr for natten, de befinder sig – for de fleste uvidende derom – i udkanten af fyrst Zanirs len. I nattens sene timer, hvor månens blege lys har skjult sig bag landskabets bølger, bliver den sovende gruppe angrebet.
De kan forsvare sig i nogen tid, og også sagtens myrde nogen af soldaterne, men uanset hvad vil resultatet være, at de bliver taget til fange.

Maikeyin burde være i stand til at regne ud, hvad der foregår, såfremt Zanirs navn nævnes, og vil derfor formentligt ikke hjælpe så meget til i kampen imod dem, der er kommet for at tage den lille gruppe til fange.

Zanirs mænd ligner faktisk lidt en mellemting af riddere og bønder, de er ikke klædt i pladerustninger og rider ikke med lanse, men deres ringbrynjer er holdt skin-nende, og deres klinger er ikke rustne, så de kan ikke blot være bønder.

Spillerne vil efter tilfangetagelsen blive bragt til Zanirs haller, hvor han venter dem.

Følgende tekst er en beskrivelse af den sal, hvor karaktererne opholder sig under scenariet, den kan eventuelt læses højt som stemningsbeskrivelse, eller den kan genfortælles efter behov.

Zanirs tronsal er en stor og højtidelig hal. Morgenlyset falder ind igennem store mosaikker af farvet glas, der udfylder hans vinduer. Billede på billede af riddere og heltedåd. Lyset der falder ind i farvede kegler afslører universer af hvirvlende støv. Kun et enkelt sted lades lyset falde ind uhindret af glas, en lille rundplet, der bevæger sig hen over det kolde stengulv, prydet med utallige mønstre i forskellige gråtonede sten, som en følge af solens rejse hen over den klare blå himmel. Det er koldt der ude, som om årets første frost knuger landet, og kulden sniger sig ind i tronsalen.

I den enorme hal er der kun få ting, der er værd at lægge mærke til. Midt på gulvet er en lille gruppe mennesker, omkranset af en ring i gulvets mønster, der ovenfra kunne se ud som om den var lavet netop til det. De er en broget flok, der på trods af deres forskelligheder har en lang rejse til fælles.

Aswar slår øjnene op og ser langt over sig, stenhvælvinger og i et kort naivt øjeblik, hvor han ikke erindrer den foregående nats begivenheder, tænker han, at han på forunderlig vis er tilbage i sin faders haller. Men erindringen kommer tilbage til ham, lige så uundgåeligt som sommerens overgang til vinter. Langsomt kommer han op og ser, at alle hans rejsekammerater er der. Hans væbner, hvorfor end man har besværet sig med at lade en af ringe herkomst få fortræd for husets herre, den konkurrerende ridder og jomfru Maikeyin. Han er lettet over at se, at de ikke komplet har svigtet deres pligt til at beskytte denne adelige kvinde, men foruroliget over at se hendes enorm ro trods den besynderlige situation.

Foran den lille gruppe sidder borgherren og betragter dem med kold ro og et humorløst smil. Han ligner ikke nogen normal krigsherre – klædt i en kutte i stedet for en rustning. Hans øjne er kolde, imens han betragter de mennesker, der ufrivilligt skal bestemme landets fremtid.

I rummet er der kun en eneste anden ting en piedestal, udformet som en drageklo, der ser ud til at have rejst sig af stenen selv. I denne klo var placeret en bog. En gammel slidt læderindbundet bog, med dragens ordens mærke på forsiden. Den er slidt og virker alt andet end højtidelig, men udseendet kan bedrage. Denne bog er Grimorien, som de fire rejsende har gået så meget igennem for at skaffe til veje.

Herfra må Zanir så fortælle dem så meget, som han vurderer, at det er vigtigt, at de ved. Det vil være oplagt med det samme at bede en af dem om at åbne bogen eller lade dem forsøge på skift, men naturligvis er der ingen, for hvem det lykkes i begyndelsen af scenariet.

Derfor vil Zanir bede dem berette om deres rejse, og om hvad de har lært om ære på denne, således at det er dem muligt at komme til at indse, hvad ære er, for før de har forstået dette begreb, kan de aldrig selv kom til at opnå det.

Om Zanir eller nogen af de andre kommer til at afsløre, hvad hans sande intentioner – at vælte riget, som det er nu, og opkaste sig selv til diktator – er jer frit for.

Når først fortællingen er begyndt, fungerer Zanir herfra som en form for dommer og udspørger. Han har faktisk overvåget dem på deres rejse og har derfor muligheden for at stille indgående spørgsmål, som ”Og hvorfor Aswar fandt du det en ærefuld handling at myrde en simpel bonde?” og ”Er du enig Molto, var det med rette, at din herre myrdede din bror?”

Det er desuden vigtigt, at det af Zanir bliver gjort klart, at han som borgherre tillader alle at tale på lige fod i hans hal, således at også Maikeyin og Molto har muligheden for at bibringe med det, de ønsker.

Zanir har altid ret til at spørge ind til en given sag, og det er selvfølgelig vigtigst at bruge, hvis scenariet er ved at gå i stå, eller hvis nogen er ved at blande sig alt for meget uden om.

For at lægge et tidspres er det kun indtil solnedgang, at bogen kan åbnes, uden at et nyt ritual skal gennemføres først. Solens lys bevæger sig ind i salen igennem et enkelt rudeløst vindue, og når solen står direkte på, er det de sidste få minutter, i hvilke bogen kan åbnes. Zanir har altså interesse i, at de tåbelige riddere når frem til noget, der kan lade dem åbne bogen hurtigst muligt.

Rejsen

Størstedelen af scenariet forløber som en beskrivelse af den rejse som karaktererne, har været på, før de møder Zanir. Dette er rejsen, der skal gøre ridderne til hæderfulde mænd, og som har skaffet Grimorien til veje.

Der er tre hovedmål, som skal opnås i løbet af denne rejse:

- Maikeyin skal reddes, og dette skal ske tidligt, så hun kan være med på resten af rejsen.
- De skal nogle oplevelser igennem, som kan få dem til at indse, at verden ikke nødvendigvis er, som de altid har troet.
- De skal finde Grimorien.

Hvordan, dette gøres, er valgfrit, og med dygtige spillere kan det ske, at du end ikke for brug for noget af det følgende.

I dette kapitel er der forslag til en række situationer, som karaktererne kan have været igennem på deres rejse. Dette kan være passager, som du spørger ind til, hvis du ønsker det, eller de kan spilles som egentlige scener som brud på fortælle-delen.

Om du bruger disse situationsbeskrivelser, og hvordan du i så tilfælde bruger dem, er helt op til dig.

Eventuelt, hvis dine spillere er interesserede i det, kan du også lade dem selv sætte en scene, som de kan spille igennem frem for at fortælle.

Situationerne er opbygget med et muligt åbningsspørgsmål, som Zanir kunne stille for at bringe dem i denne retning, og en kort beskrivelse af stedet og handlingen tillige med en kort beskrivelse af bipersoner, der indgår.

Beskrivelserne er ikke detaljerede eller fyldestgørende, fordi det er meningen, at I under scenariet i fællesskab skal udfylde alle hullerne.

Scener

En jomfru i nød

"Sig mig, hvorfor rejser I, i følgeskab med en kvinde?"

Over søens spejlblanke rolige overflade hvirvler en unaturlig tåge. Tager man sig tiden til at stirre ind i den, er det som om ens vilje får den til at dele sig og tillader synet af en gammel ruin ude i midten af vandene. Et gammelt mindesmærke til grundlæggeren Faris, som naturen nu er ved at tage tilbage. De stoiske smuldrende søjler knuget af slyngplanter er et smukt om end vemodigt syn. Men i tågen lurer også noget andet: et horribelt monster, der ikke blot våger over resterne af en bygning, men også holder en smuk ung adelskvinde fangen.

Det hele er en illusion skabt af Zanirs magi. Han har sendt Maikeyin ud for at skaffe kontakt til ridderne, og hun skal ud over det få dem til at hjælpe hende med at skaffe Grimorien til veje. Hun har derfor fået det til at se ud, som om hun har brug for en redning, eftersom en ridder har pligt til at komme hende til undsætning. Hun er fanget på en gammel ruin i midten af en sø vogtet af et monster, og når det dør vil hele bygningen være ved at synke ned i søen.

At Maikeyin bliver holdt fangen, kan bortforklares med, at hun har fundet sandheden om Grimoriens eksistens og rygter om dens placering.

Grimorien

"Hvordan fandt I den sagnomspundne Grimorien, bogen som så mange har søgt i århundrede før jer? Hvorfor lykkedes det for jer, hvor så mange andre fejlede?"

Der var en overnaturlig stilhed i den store sal. Som om intet levende væsen havde sat

ben dér i umindelige tider. Slyngplanter hav-de fundet vej ind over de smuldrende mure, og det var som om også de, ligesom de falmede malerier, der dækkede alle vægge, forsøgte at fortælle en historie. Selv gulvet var udsmykket. På endevæggen hang et stort skjold med dragens velkendte mærke. Det eneste i rummet der ikke syntes at være påvirket af tidens tand. Foran dette stod en stor kiste. På låget er afbilledet en ridder, med en stoisk ærefuld mine ligger han tavs og betragter hvælvingen over sig, hvor Almarnon er afbildet. I hænderne holder den livagtige statue en gammel bog med det selvsamme dragebillede, som hans våbenskjold fremviser.

Faris er lagt til hvile i, hvad der en gang var en enorm tronsal i hans første slot. Det siges, at alle hans tjenestefolk døde af sorg med ham, og at det hele dermed blev lagt øde. Øde er det i hvert fald, og ingen har været der i meget lang tid. Det er gammelt og smuldrende, og planter kommer ind hist og her tillige med solstråler igennem revner i lofter og vægge. På trods af dette er stedet ikke mindre ærefrygtindgydende. Der er noget højtideligt over stedet

Naturligvis er graven godt beskyttet, hvis stedet bliver behandlet med manglende respekt, vil rustningerne langs væggene komme til live og forsvare deres herre. Fra malerierne på væggene kan der blive skudt pile, og gulvet selv kan blive levende og splittes for at øge afstanden imellem de indtrængende og den hellige bog.

Det er dog ikke et mål at henrette gode riddere. Faris har altid vidst, at det før eller siden ville være tid til, at hans land blev sat frit igen, når alle havde lært at forstå værdien af det samfund, han havde skabt. Derfor er det muligt for de indtrængende, hvis de kan vise, at de er sande riddere med retten til at tage bogen at afværge angrebene.

Sargons borg

"Sig mig Aswar, hvordan reagerede du, da du erfarede, at Hazren agter at nedbryde adelens styre indefra?"

Sargons borg er bygget i stil med alle rigets borge, det er en let forsvarlig fæstning. Den er placeret højt og ligner en ensom vågende ridder, der aldrig trættes af at holde vagt over lande. Det er et storslået bygningsværk med tårne, der strækker sig imod himlen og familiens mærke udhugget stort set over det hele, men på trods af dette er det ikke overpyntet, for den slags fråds er der ikke behov for. De rene linjer reflekterer systemets orden og velfærdens klare tanker.

På deres rejse overnatter de på fyrst Sargons borg, han er en ganske velhavende og derfor magtfuld mand, men han er ikke nogen stor kriger.

Hazren kender i forvejen Sargon, og han deler – til en vis grad – Hazrens reformvenlige syn. Under dette ophold tror de to, at de får sig en snak om fremtiden under fire øjne, men i virkeligheden overhører Aswar dem. Hvad gør han, og hvorfor vælger han endnu at følges med en ridder, der lader til at være villig til at begå højforræderi?

Der opstår også andre problemer: Molto bliver anklaget for at have bestjålet husstanden for egen vinding. Hvem er det, der sørger for, at han undgår dødsstraf og hvordan?

Sargon: Denne mand er en kujon og ville intet være værd for Hazren, hvis ikke han var en grådig kujon. Han har aldrig udført anden krigstræning end den obligatoriske riddertræning, der sikrer sig at han bliver anerkendt som en del af adelen. Han har imidlertid alligevel stor magt, fordi han er rig, det er dog ikke nok for ham, han så gerne, at Kongens magt blev hans. Hazren er i Sargons øjne en oplagt mulighed for at få en stærk arm bag dette, og Hazren glæder sig over at have en magtfuld persons støtte; og kapitalen en reform kræver er også en nødvendighed.

Sargon har imidlertid ingen reelle intentioner om at ændre systemet, han ønsker bare, at det er ham selv, der sidder i toppen.

Dødsstraf

"Hvorfor havde bonden i Shadki fortjent døden?"

Shadki er en lille landsby som så mange andre. Den har aldrig før haft besøg af riddere, kun deres tjenere ved indkrævning af skatter. Alle husene er faldefærdige, folkene er fejlernærede og svage, og under en tredjedel af populationen ser en alder over ti. Jorden omkring dem er udpint, og det samme er de. Snavset ligger tykt i gaderne, hvor stanken af møg er kvalmende. De eneste, der virkelig ser ud til at trives her, er rotterne.

Ridderne har fuld ret til at henrette bønder, men hvornår har de fortjent det, og er alle enige om beslutningsgrundlaget?

Tabriz

"Hvordan kan det være Maikeyin bliver genkendt på gaden af folk født uden ære?"

Tabriz er en af Almarnon største byer, her findes nogle af landets bedste håndværkere, og der kommer handlende båden inden for og uden for landets grænser. Hovedgaden er bred og holdes næsten ren. Riddere kommer fra tid til anden til byen i vigtige ærinder, og det er bestemt ikke unormalt, at deres folk bliver sendt der til for at handle. Det siges, at det er muligt at få alt, hvad hjertet begærer i Tabriz: hvis blot man kan betale. Dette har dog også lokket mange, der ikke har mønten til det dertil. Lykkejægere af alskens slags, og i de mørke sidegader skal man være på vagt for ikke at miste sin pung… eller sit liv. Her i de mørke gader bevæger man sig uden for lands lov og ret, til gengæld gælder andres love her, for dér er bander af lovløse, der bestemmer dagsordenen.

Maikeyin er vokset op i denne by, og det er her hendes selvvalgte familie/våbenbrødre bor, det skulle gerne rejse et dilemma, fordi hun særdeles gerne vil i kontakt med dem igen og lade dem vide, at hun rent faktisk er i live endnu, men skulle de genkende hende, vil det naturligvis vække store problemer.

En af hendes gamle venner ser hende imidlertid på gaden, og hans nysgerrighed tillader ham ikke blot at lade hende passere, han er nødt til at undersøge, om det virkelig er hende, og hvordan i alverden hun så har opnået det selskab. Han forsøger at tiltale hende med passende respekt både for hendes og sin egen skyld, men på trods af det er det ganske besynderligt, at han kender hendes navn, Xawisa, fordi hun har valgt ikke at give helt slip på sin fortid og endnu bruger dette.

Elam: Han er en dygtig tyv og har levet langt størstedelen af sit liv på gaden. Han blev kasseret fra udtagelse til adelens fodsoldater og kunne ikke vende hjem, fordi der alligevel ikke var noget liv for ham der. I stedet kom han til storbyen, og overraskende nok lykkedes det for ham at holde sig i live der i mange år efter. Han havde oprindeligt sin tvivl omkring Xawisas evner, men hun beviste sit værd, og siden da har de arbejdet godt sammen. Han sørgede over hende, da han forventede, at hun var død på sit hævntogt, men han havde egentlig forventet, at det ville være resultatet.

Beica

"Molto er du din herre taknemmelig for hans retfærdige gerninger? Så som henrettelsen af din broder?"

Beica er en middelstor by, den lokker ingen fine folk til, men det er her egnens marked ligger, og det er her de lokale rejser til, når de endelig har muligheden for at gøre sig et forsøg på handel. Den minder om alle de mindre byer, med den eneste forskel, at der i

midten af den lille klynge huse er en stor plads, der kan bruges til samling for egnens folk om det være sig til handel eller domsafsigelse. Det er her befolkningen tager til, når de skal optælles og beskattes.

De rider igennem denne lille usle by. Landsbyen, Molto er født i, er knyttet til Beica, og han har været der før, og han vil se, at der absolut ikke er sket nogen ændring, ud over at alle ser en smule mere udslidte ud, og en del af de folk, han kendte den gang, er bukket under for sygdomme.

Sagen drejer sig om tyveri fra fogeden. En desperat bonde Nir indså, at han på ingen måde kunne få sin familie igennem det kommende år, hvis han betalte sin skat, derfor valgte han at myrde fogeden og tage det tilbage, han mente, retmæssig var hans. Resten lod han være. De færreste i byen har stor sympati med offeret, og alt det efterladte gods er forsvundet i nattens mørke. Imidlertid har frygten for, at hele landsbyen vil komme til at betale hårdt for Nirs gerninger medført, at man har besluttet sig for, at den eneste måde, man kan komme til at afværge det på, er ved selv at straffe ham med det samme. Dog er der stadig oprørt diskussion om dette. Mange vil tro, at ridderne er kommet for at undersøge, hvad der er sket med den forsvundne foged.

Molto vil nok næppe bryde sig om, at den skyldige bliver straffet, som han har fortjent, for Nir er nemlig hans bror.

Nir: Han er en ganske normal bonde, der lever som et vilddyr for at holde sig i live. Han er ikke oprørsk af natur, og han er ikke noget ondt menneske. Erindringen om mordet, han begik, bliver ved med at kredse i hans tanker, og han nages af skyld. Han handlede af ren desperation, han holder virkelig af sin kone og sine fem børn, og han vidste, at dette var den eneste udvej for dem.

Jadon: Han er Beicas - og der med egnens - selvvalgte leder. Der er ikke mange, der har sagt ham imod. Han har fået denne titel, fordi han en gang egenhændigt har nedlagt en ulv, der truede byen. Han er den stærkeste, og der er, derfor ingen der har i sinde at forsøge at tage hans plads. De fleste betragter ham med respekt, og normalt er hans ord lov, men i denne situation har folk ikke været villige til blot at føje ham og lade Nir henrette. Han er derfor desperat efter at få riddernes anerkendelse, så han har muligheden for at opretholde sin plads i lokalsamfundet.

Slagmarken

"Hvorfor forlod I slagmarken, før slaget skulle stå?"

I rigets nordlige områder ligger store åbne vidder imellem bjergkæden, der afgrænser riddernes land og de nærmeste byer. En gang var det beboet, men horder af fjender kom fra bjergene som knusende tidevandsbølger. Med årene blev genopbygningen standset, og landet efterladt som det var. Der ligger smukke bredde enge med vildtvoksende planter. Men flodbølgerne kommer stadig og slagmarken druknes i blod, alt trampes ned og der lægges øde. Med tiden vokser det op igen og alt starter på ny. Nu samler uvejrsskyerne atter.

Karaktererne kommer til en slagmark, kort før slaget skal stå. En hel hær af riddere bakket op af bønder med deres ærløse buer og fodmænd, der aldrig kan blive riddere, men næsten minder om krigere, er samlet for at forsvare landets grænse imod grønhuderne, der endnu en gang forsøger at trænge sig ind i landet.

Imidlertid vides det på forhånd, at karaktererne ikke kommer til at deltage direkte i slager, men hvorfor?

Cadoc: Han er ridder af Ørnens orden, en af de få der faktisk er i felten. Han har set kamp nok til ikke udelukkende at kere sig om storheden i slagene, og i hvor ærefuldt det er, han er begyndt at se det som det mest relevante, at

flest muligt overlever. Dette har dog sat ham i positioner fra tid til anden, hvor han ikke er glad for systemet og bestemt ikke bryder sig om sine overordnede.

Hans position i forhold til Aswar og Hazren er ikke helt tydelig, eftersom han er så højt rangeret i ordenen, som man kan være, men de to ligger imellem denne orden, og den der ligger over.

Hvis karaktererne ikke selv kan komme på en undskyldning for, at de ikke deltager i kampen, kan undskyldningen være, at Cadoc faktisk ikke ønsker at have folk, der muligvis i den nærmeste fremtid bliver hans overordnede i nærheden, fordi han ignorerer en del af sine ordrer om, hvorledes han skal lede hæren i kamp.

Bekyttelsesskatter

Washet er en større by, som lidt efter lidt er blevet berygtet. Nogen mener, at det efterhånden er en røverby, eftersom røverne formår at holde alle, der kommer for at opkræve skatter på afstand. Man er gradvist holdt op med at forsøge, eftersom man ikke kunne sætte riddere af til at ordne problemet. Det er ikke en stor indtægtskilde, man har mistet, men på trods af dette er det en skamplet på Almarnons smukke overflade. Washet ligger omkranset af en tæt skov, der fungerer som bymur, og der er kun en enkelt vej, der leder ind til byen, ellers må man bevæge sig igennem alt det vildtvoksende.

Byen, der ligger skjult der inde, er imidlertid markant pænere end andre steder. Det er ikke et smuk velhavende sted, men det er langt fra så faldefærdigt som alle landets andre byer. Folket er langt fra så under-ernærede, og lugten af råd hænger ikke i gaderne. Her er der endda også enkelte, der kan finde på at spille musik i de sene aftentimer.

Røvere, der okkuperer skoven rundt om Washet, har efterlignet landets system. De startede som gemene landevejsrøvere, men mener selv, at de nu er det lille landområde Washets beskyttere. De opkræver deres egne skatter, der er markant lavere en riddernes, kun akkurat nok til, at de selv kan holde sig i live. Til at begynde med var det et spørgsmål om, at bønderne ikke risikerede at miste hænder eller fødder, hvis de betalte beskyttelsesskatten. Nu er det anderledes, nu er det en skat, der betales, for at de holder ridderne væk. De er ganske vist lovløse, men det er de færreste i Washet, der virkelig har noget imod dem, de holder alle fjender borte, og de opkræver meget mindre for det, end ridderne gør. Røverne er naturligvis ikke særligt veltrænede eller stærke, og det er efterhånden længe siden, at de virkelig har behøvet at holde noget som helst andet end en ulv borte i ny og næ. Et besøg af veluddannede ridder vil derfor let kunne overraske dem.

Dette er også en kærkommen lejlighed for ridderne, der skal vise deres evner, eftersom det er et offentligt kendt problem, at Washet hærges af landevejsrøvere, men at man ikke har ressourcerne til at gøre noget ved det – om end det naturligvis er i alles interesse, at man opretter fejlen.

Dette er også en mulighed for at eksponere det hierarki, der er imellem bønderne. Det er en direkte spejling af det, der er iblandt ridderne, om end straffene, som ridderne udfører, er langt hårdere, idet der alligevel ikke er nogen, der bekymrer sig om, når en tilfældig bonde forsvinder.

Vuk: Han er røvernes leder – en senet mand, der har set sine mængder af kampe. Han bekymrer sig ikke det mindste om, hvorvidt han kæmper efter rette metoder, eller om han er ærefuld nok. Når han går i kamp, er det for at slå sin fjende.

Han er efterhånden ligesom de fleste af sine mænd blevet forvent med den rolige livsstil, han nu har. Han behøver sjældent selv at arbejde meget, for han og hans røverbande kan leve af de skatter, de indkræver, og selv hvis der skulle være problemer, kan han gå på jagt. Han er ganske glad for dette liv, og han

er ved at tillægge sig en arrogant holdning, der er en direkte refleksion af adelens.

Den brændende by

"Hvornår er menneskeliv mere værd end de skatter, de betaler?"

Flammerne æder lige sultent af husene og menneskene der fortvivlet forsøger at komme ud. Det er som et stort bål imod den mørke nattehimmel. Den kølige luft giver genlyd af de døendes fortvivlede skrig. Tre tavse skikkelser tegnes som silhuet imod det skarpe lys, med bistre miner betragter de tre riddere deres værk.

Et lille følge på tre riddere har sat ild til en lille landsby og er ved at brænde den ned til grunden. Årsagen er, at der var tendens til oprør, ingen i byen betalte hele den pålagte skat under undskyldningen, at der har været en dårlig høst. Det blev hurtigt vurderet, at der ikke var nogen profit i at forsøge at presse mere ud af byen og lade den blive, i stedet er det lettere blot at brænde det lille sted ned og ikke skulle bekymre sig om den del af landet.

Officielt er der ikke én men flere forklaringer rangerende fra, at det var et uheld, til at alle i byen var befængt med pest.

Ridderne, der har stået for denne hand-ling kom alle fra Sværdets orden.

Biroller

Følgende er en række beskrivelser af biroller, der kan benyttes som inspiration eller bringes ind i falsh-back-scenerne. De er hver knyttet til en plads i samfundet, og neden-stående kan delvist betragtes som et billede på en klasse; om end nogle naturligvis er mar-kant mindre end andre.

Owain – Drageridder

Han er indbegrebet af ridderlighed, æren er hans et og alt, ridderens kodeks er fundamentet for hans tanker og handlinger. Hans rustning er altid skinnende og blank, og med stolthed bærer han Faris' mærke som en af hans sjælelige efterkommere. Ingen i landet kan benægte den aura af styrke, der er omkring denne stolte ridder; man kan kun tro på riddernes uovervindelighed og styrke og bøje sig for deres enorme magt. Han ved selv, hvor stor han er, og ved, hvilken ære det er, hver gang han nedværdigere sig til at tiltale andre. Det er næsten en fornøjelse at kunne glæde andre så let.

Han kender inderst inde godt sandheden; at han i virkeligheden beskytter de rige, der har alle forudsætningerne for at klare sig, frem for de svage – men det er ikke svært at skubbe tanken bort. Landet hænger sammen og fungerer, folket trives muligvis ikke storartet, men de er ikke ved at uddø. Desuden handler han blot efter reglerne, og det er det, der har gjort ham til den storslåede ridder, han er nu, så er der ingen mening i at holde op – så må det jo være det rette.

Thane – adelsmand

Som en vis mængde af adelsfolkene er han ikke en større del af ridderskabet, end det er påkrævet, men går i stedet for at være diplomat. Han har ikke megen interesse i, hvad der foregår i verden, hvad, han ved, er, at han og hans familie har det godt og ikke har nogen udsigt til at komme til at lide nød. Der er meget få sorger i hans hverdag, han ved måske godt, at de har i overflod, alt imens nogle af folkene i hans len godt kunne bruge lidt ekstra, men de fleste klarer sig. Desuden er det for deres eget bedste; det er der bred enighed om. Hvis en løgn bliver gentaget nok gange, er det let at overbevise sig selv om, at det er sandt, især når det gør livet lidt lettere.

Adara – adelskvinde:

Hun er blevet vant til aldrig at have en direkte indflydelse, ikke at blive regnet for lige så meget, som dem hun er i blandt, og ikke at kunne dele sine tanker og holdninger med dem der har brug for at høre dem. Imidlertid har hun ikke ladet sig kue af dette, om end mændene omkring hende tror, at de har forvist hende til broderier og fløjtespil, har hun valgt at give igen. Hvis ingen forventer, at hun er ærefuld, er der heller ingen grund til at være det, hun fryder sig ved rænkespil og ved præcis, hvordan hun skal få sine ord til at nå de rette øre, selvom hun ikke selv kan få lov til at tale dem.

Hanke – soldat:

En af de stærke og velskabte fra samfundets bund. Han blev soldat for riddere, der ikke kan hans navn og ikke er interesserede i, hvor og hvordan han dør, fordi han ikke havde andet valg. Han er uhyre stolt over at være blevet udvalgt til det største privilegium: at få lov til at beskytte sit land, præcis som ridderne gør det. Der er ikke megen profit i det, men han får mad og et sted at sove og æren. Det er meget muligt, at ridderne mener, at han ikke forstår det begreb, fordi bønderne er født uden kendskab til dette, men der er intet, der er større i ham end stoltheden over at være en af de udvalgte og at få lov til at være tilknyttet et af de store slægtsnavne, om end det ikke er

hans eget. Han gør ufortrødent, hvad han får besked på, og frydes over den plads, han har fået i livet. Enhver normal bonde ser ham som skridtet lige efter nobiliteten.

Hecate – heksekone

En gammel kone, der trods dette og trods sin ringe herkomst holder sig overraskende godt. Hun bor i en lille landsby nær storbyen, så hun kan holde sig på afstand af alle de skræmte blikke og alligevel er til at få fat i. Hun ved, hvordan der bliver set skævt til hende, fordi hun kender til magiens ædle kunst, men det bekymrer hende ikke. Hun har muligvis aldrig fået sine evner forfinede, fordi ingen af dem, der kan lære fra sig opdager en tilfældig person som hende. Da hun først opdagede sine kræfter, var hun lige så rædselsslagen som alle andre, og frygten blev ikke mindre efterhånden, som alle opgav hende. Med tiden lærte hun imidlertid stort set, at beherske det og selvom ingen stoler på hende, er der mange, der opsøger hendes hjælp som en desperat udvej. Hun hjælper gerne for at vise dem, hvad hun kan – at hun har styrke langt større, end den de kan forestille sig; og fordi det er hendes vis at tjene til dagen og vejen. Det er et usselt liv i forhold til, hvad hendes magt fortjener, men et godt liv i forhold til hvad hendes familienavn tillader hende, og hun klager sig ikke.

Himro – rebellen

Han er en stærk mand taget i betragtning, at han er en bonde. Han er blevet kasseret fra soldaterrækkerne måske på grund af det trodsige blik. Frarøvet denne levevej og med en familie, der var på sultegrænsen, begyndte oprørets flammer at blusse i hans sjæl. Naturligvis må skylden ligge hos dem, der har magten. Deres påstande om manglende arbejde og manglende ære er at lade hånt om. Ingen arbejder hårdere end dem på bunden, og alligevel tages frugten af dette slid fra dem. Nimro har fået nok og planlægger at gå til modangreb, men han er ikke dum nok til at tro, at han kan gøre det alene. Han har brug for støtte fra alle de andre, men mange af dem forstår ikke hans beskyldninger, og andre frygter riddernes vrede for meget. Angst er også i hans hjerte, men på trods af at han har set, hvad der bliver gjort ved de opdagede oprørere, er frygten for et usselt liv, der kun leder til at bukke under for en sygdom langt større – for den skæbne er en vished, hvis ikke der bliver skredet til handling.

Tillo – Bonden

Som det er for mange af bønderne i Almarnon, har Tillos liv kun et mål, en motivation: han skal holde sig selv og sin familie i live. Han arbejder, til han segner, og på trods af dette kan de kun netop klare sig. Det tunge liv har forbitret ham, han kender ikke lykke, men sorg har han set nok af; to børn har han allerede mistet, og et tredje ligger med høj feber. Han er måske nok træt af verden, som den er, men han ser ingen mulighed for at ændre den, og således har han ikke i sinde at gøre noget ved sin tilstand.

Han lever i frygt for mange ting: en dårlig høst, sult, sygdom, skatmesteren, ridderne på den store borg, der lurer i det fjerne som gribbene, der er ved at trække sig sammen, før et slag skal stå. Mest af alt frygter han døden, fordi han ved at efter det, er der ingen, der vil huske hvem han var – hans liv virker meningsløst, for det gør ingen forskel.

Kari – tigger

Med et dårligt syn og en klumpfod, der knap er til at gå på, fandt han ud af, hvor hårdt livet kan være for én, når man ikke længere er en barmhjertig families ansvar. Da dette skete, begav han sig mod en af de større byer for at forsøge at tigge sig til føden. I et land, hvor ingen – ud over dem der ikke nedværdiger sig

til at skæve til din slags – har for meget, er det ikke virkelig en mulig levevej. I stedet lærte han at stjæle fra fordrukne folk, og leve af de rester han kunne finde. Sulten skærer sig altid igennem ham, og han er svagelig og ser langt ældre, ud end han egentlig er. Hans mund har kun fire rådnende tænder tilbage og hans ene arm, der har været brækket, er helet forkert, hvilket tydeligt kan ses i den mystiske bule på den. Han holder sig i live af vane mere end for noget andet og frygter egentlig ikke så meget, for der er ikke så meget mere, man kan gøre ved ham.

Den Navnløse ridder

En navnløs ridder er en ridder, der på en eller anden vis har forbrudt sig imod sin orden og dens regler. Han er dermed blevet pålagt den værste straf, der kan tilfalde en ridder: han tilhører ikke længere nogen orden og har ikke længere noget familienavn. De er altid klædt i helt gråt uden noget symbol.

Han forbrød sig imod ordenens regler, fordi han ikke følte, at de gjorde det rette. Han mente ikke, at de hjalp de svage bønder, som man burde. Han lever nu kun for at handle efter det æreskodeks, han selv tror på. Aldrig hviler han længe det samme sted og altid er hans tanker ved, hvad han mere kan gøre for folket.

Det er ikke unormalt, at bønderne holder mere af de navnløse riddere end af dem fra en given orden, men alligevel vækker de stor frygt, fordi adelen ikke glæder sig ved dem. De bliver altid betragtet med ringeagt og uden autoritet.

Efter en kamp med en flok landevejsrøvere, der tydeligvis har stjålet småpenge fra rejsende, tilfælde værdiløse genstande fra bønder og smykker og tøj fra adelige, står karaktererne med en masse værdigenstande, som det ikke er til at sige, hvem der er ejerne af.

En navnløs ridder vil uanset, hvad kræve at værdierne (eller i hvert fald en ækvivalent i mønter) alle går til den nærliggende landsby for at hjælpe dem – på trods af at det er indlysende, at nogle af tingene har tilhørt adelsfolk.

Slutningen

Zanir har tilrettelagt det hele således, at han netop er i stand til at åbne bogen og fordrive landet sjæl, men det skal ske inden for det døgn, hvori fortællingen foregår. Ved slutningen af dagen vil lyskeglen, der bevæger sig hen over gulvet, ramme piedestalen, og det er den sidste mulighed for at nå at åbne bogen. Altså skal en af karakterne have erhvervet sig evnen til at åbne bogen, og han eller hun skal også stadig være villig til at gøre det, når tid er.

Scenariet vil enten afsluttes med, at bogen åbnes og Faris' sjæl sættes fri, hvormed det vil være muligt for Zanir at vælte landet, for bønderne at gøre oprør eller for de villige nobiliteter at reformere systemet. Hvilken af disse der sker, kan du vælge at lade være fortabt i det uvisse, eller du kan bestemme det sammen med spillerne i en prolog.

Det er naturligvis klart, at hvis ingen af dem vælger at åbne bogen, vil Zanir forsøge at tvinge dem.

Hvis bogen ikke åbnes, vil tingene fortsætte, som de er, muligvis ikke for de fire karak-terer, men i hvert fald for resten af Almarnon

Følgende er en beskrivelse af, hvordan det kunne se ud når bogen åbnes.

Han nærmer sig relikviet med ærefrygt. Lyden af hans puls dundrer i hans kranie og med hvert hjerteslag er det, som om synet ryster. Eller måske er det hele verden, der skælver, idet han strækker hånden frem, ser han i hvert fald, hvordan hans fingre dirrer. Alle betragter situationen i ærefuld tavshed, med tilbageholdt åndedræt. Med håb om fremtiden eller en gennemtrængende fornemmelse af undergang knuget i sit bryst.

Hans fingre lukker sig om det slidte læder, der synes at smuldre ved den lette berøring. Så med en resolut bevægelse åbnes bogen. Der er tyst, alt synes uændret. I det svage lys fra den nedgående sol, forsøger han at læse den lettere udtværede skrift.

Så bryder et lys ud fra bogen, han snubler baglæns fra piedestalen og falder på knæ for den lysende skikkelse. Billedet på en sand ridder: rank ryg, skinnende rystning, og et strengt men alligevel kærligt blik i sine øjne.

"En sand ridder er der nu i Almarnon. Tiden er inde, jeg drager bort, og overlader ansvaret til dem skæbnen har overladt mit land."

Hans stemme runger stærk og myndig imellem væggene. Solen forsvinder ude på den anden side af murene, og den overjordiske skikkelse forsvinder sammen med det gyldne lys.

Almarnon er ikke længere bundet af Faris' sjæl, det kan nu udvikle sig som det naturligt vil, eller som nogen vil tvinge det til.