

# Oliver Gildhauser

*Adel er ikke blod – det er viljen til magt*

*"Hmm, her er mit forslag: Du dropper dine anklager og sender Brutalis dér bort, og jeg undlader at lave en scene – det er dog et af byens bedste spisehuse – er det i øvrigt ikke borgmesteren deroovre? Vink, smil ... sådan, ja.*

*Godt, hør så efter: Jeg har Magister Ralphus Beritus' øre – jeg hjalp ham med at tilfredsstille et ... skal vi kalde det "raffineret" behov. Jeg foretrækker at planlægge frem i tiden, ser De, og hvis De insisterer på at bringe mig for en dommer, vil Herr Beritus naturligvis få det at vide.*

*Men De sveder jo – vil de låne mit tørklæde? Ved eftertanke – denne silke er bedre tjent med at tørre min bagdel end Deres pande.*

*Hvor var vi ... jo: Og det kunne jo tænkes, at De blot havde fabrikeret disse anklager for at dække over, at De faktisk havde forsøgt at forulempe min person.*

*De ser ud, som om jeg har ramt plet? Ikke? Nuvel, men uanset hvad din svinske hemmelighed er, så ved jeg, at du har den – så lad være med at spille fornærmet! Betragt dette som aflad. Vi tales ved."*

OLIVER ER EN BASTARD og bitter over sin arv – men det har ikke forhindret ham i at få det bedste ud af sin situation.



## Bastard

*Søstrene prædikede altid mådehold. Vel fornuftigt nok, når man lever af donationer og for andres nåde. Så meget desto mere lærte jeg at hade afhængighed. Også min "moders" klæbrige opmærksomhed. Men pengene tager jeg – for de er min ret og ikke almisser.*

DET ER ALMINDELIGT KENDT, at drager har gift i årene, salamandres indre er glødende lava, og adelsfolks blod er blå. Olivers er rødt, men serveret i det rette krystalglas vil folk tro hvad som helst. Og Oliver har lært, at medens ikke alt der glimter er guld, er det heller ikke altid ædle metaller tager sig skinnende og blanke ud. Sandheden er, at Oliver ikke er helt sikker på sin afstamning og billedlige karat. Han voksede op i et Shallyakloster, på et fattigt børnehjem udenfor Altdorf – han var vel egentlig en meget almindelig, sød og uartig knægt, der kunne have vokset op som

munk eller fået job som arbejdsdreng og måske engang en læreplads. Men da han var ti, slog et lyn ned i hans liv: Det viste sig, at Moder Ulricke ikke var hans rigtige moder. Det var i stedet den fine dame, hvis ankomst havde sat klostret på den anden ende: Komtessen af Liedersachs-Albrügge. Det vil sige, hun holdt sig i drosken, medens hendes tjener købte Oliver fri. Hoffolk mødes, skøn musik opstår, og endnu en lille bastard sættes på tempeltrappen. Og nu, ti år senere, plaget af dårlig samvittighed, ville Komtessen altså gøre det godt igen og tilgives af sit afkom.

Men Oliver var lige så ude af stand til at tilgive, som Komtessen var ude af stand til at være moderlig overfor sit barn. Hun kunne af hensyn til sit gode navn & rygte heller ikke anerkende ham, men hun blev ham en hemmelig mentor og lod til at svælge på sikker afstand i sin egen skiftende tilstand af dårlig samvittighed og selvretfærdige velgørenhed. Oliver forstod med det samme det hykleriske spil, og med ét slag var han en anden – livsklog og bitter. Han har lært sig alfabetet, etikette og et kynisk livssyn, der har båret ham langt. Allerede som helt ung begyndte han at udnytte den magt, han havde overfor de pudrede kvinder og deres hjerter, der blødte så medfølelde for de uvaskede masser. Han fortalte ikke, at han selv var vokset op blandt dem, men kunne detaljeret beskrive deres trængsler, og hvordan han selv arbejdede for deres bedste. Det gav ham penge, sex og kontakter. Han har ikke ledt efter sin fader, men diskret antydte overfor andre af hoffets libertinere, at han ved, at det meget vel kunne være en af dem – derved kom flere penge men også fjendskab og foragt. Hvilket blot forstærkede Olivers had overfor hykleriet.

## Det søde liv

*Er han her? Min far? Slangen der lagde sig glat og syndig ved min moders bug? Jeg afskyr ham ... men vel ikke mere end alle de andre hyklere. Føj, at dele blod med dem! Det er ikke blåt, men koldt og usundt som krybdyrs.*

PÅ DEN ANDEN SIDE er han selv blevet smittet, for han ville nødtigt undvære det luxuriøse liv, han lever nu, til fordel for fattiggården. Men han mænger sig alligevel med pøblen, og kan også føle sig hjemme der. Og han foretrækker det så råt og beskidt, som han kan finde det – måske en slags afsoning for sit held. Det har også betydet nogle skumle kontakter, og Oliver har lært sig lidt forskellige fuserier og tyvetricks. Alt i alt har han kunnet leve det søde liv, men uden langsigtede investeringer eller landbesiddelser, er man aldrig rigtigt etableret – og de til tider tvivlsomme indtægtskilder har gjort ham til noget af et sort får ved hoffet, og Komtessen er begyndt at ignorere ham. Han har dog sat alt hvad han har kunnet skrabe sammen af penge i et forretnings-eventyr. Og hvis det ikke giver pote, må han snart begynde at se vænne sig til tanken om et liv på gaden.

## Skattejagt

*Når jeg får nok af det skabede liv blandt Imperiets bedsteborgere, er der et sted, hvor jeg altid kan finde fred fra det forløjede og det pudrede: havneknepperne. Hvis en mand er et svin, siger man det til ham, en kælling får værdien af sit fjæs og sine patter afregnet i klingende mønt,*

*og selv svindlerne er til at stole på – de snyder nemlig altid. Og jeg elsker løgnhistorierne – om de store have, søuhyrerne, de fjerne kyster der glimter af ædle stene, men som man aldrig kan nå – kun grundstøde på. Om udødelige sejlere på skibe med utallige sejl – og udøde søfolk i tang-slimede galajer. Om sirener og havfruer, og Manann der spidder skibe, der vover sig for nær Enden, på sin trefork.*

*Jeg har drømt om at stikke til søs. Bare skippe hele det falske liv ved hoffet og glemme mit stigma: bastard. Men på de selv samme knejper, hvor havet romantiseres, står også realiteterne malet i ansigterne på de hærgede og hærdede mænd: deres rådne tænder, vejrbidte læderhud, de manglende lemmer – tabt til koldbrand, pirater eller hajer – blodsygdomme fra billige skøger, ar fra den nihalede og blod i spyttet fra for meget billigt brændevin. Kunne man bare lade sejlerne om at sejle og så alligevel mærke friheden på det uendelige hav ... Og der kom Leitstern ind i billedet: Jeg har optrappet mine fiduser for at kunne yde min del af investeringen – lidt flere falsknerier og mere ublu afpresninger. Det har givet afkast, men også ændret min status fra "irritation" til "problem" blandt adskillige magtfulde adelsfolk. Det er alt eller intet nu.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét slag den politiske magtbalance og åbnede for en

ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladet livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...

## Venner

GUSTAV SCHWARTZWALD-OBEN: Fra en lidt provinsiel baggrund, men Gustav er selv en gennemført kosmopolit. Måske lidt intellektuel, men han er på sin vis lige så snedig og god til at bruge ord som du. Og så er han uden frygt, hvor du må være mere forsigtig.

ALEXANDER VON BECK: Arving til et lille uroligt baroni østpå, og han er delvis incognito for at undslippe balladen lidt. Du mødte ham på en jagt for år tilbage. Han er ikke som de fleste snobber ved hoffet – mere ærlig, mindre skabet.

LEOPOLD PELROVIS WEISS: Ambassadør for det lille fyrstedømme Pelrovia. Nedstammer fra en efter deres forhold fornem familie, men i Grænselan-

det (syd for Imperiet), hvor han kommer fra, har adel mere med *reel* magt at gøre end diffuse titler. Og han er ikke sart med sine metoder.

AUGUST NORDBURG NEBEL: Han er akolyt i en hemmelig orden under Morr-kirken – templer og klostre giver dig myrekryb, men August er nu ikke så slem. Faktisk har du en mistanke om, at han kun er med i ordenen for at undslippe den militærtjeneste, der er tradition for i hans familie. I så fald: godt gået.

VIKTOR KRIEGLIETZ: Som granfætter til Greven af Talabecland kunne Viktor være en af fjenden, men han er helt sin egen – svær at definere, og det er måske derfor at du respekterer ham. Og så er du sikker på, at han en dag vil blive en magtfuld troldmand, og dem skal man ikke pisse på.



## Egenskaber

ADEL: Hvor rent dit blod er bestemmer, hvor i hierarkiet du befinder dig. Olivers er formentlig fint og blåt, men han kender kun sin moders, og det betyder at han er en bastard. Men han har forstået at dreje uklarheden om hans slægtslinie til sin egen fordel: hvis man ikke ved det med sikkerhed, kan det jo være hvem som helst. Han har ikke god etikette, men det behøver det sorte får heller ikke for at høre til.

FREMTONING: En høj, elegant ung mand med lyst hår og velordnede barkenbarder og stubbe. Han går aldrig i andet end topmoderne skræddersyet tøj (han har en god kontakt) og bruger de nyeste parfumer. Nogle gange har han dog brug for at

lette trykket, og så trækker han i et usselt antræk, der afslører en tatovering af en stiliseret løve på underarmen. Lige nu har han en smuk vinrød frakke med subtile blomster-broderier og en lidt flamboyant hat med en fjer. Han har desuden en simpel, men smuk blank brystplade og en rapir.

SVÆRDKUNST: Han fægter med rapir, og i en fold i frakken sidder en stilet der med et øjeblikks varsel kan trækkes frem. Han har ikke træningen til en længere duel på kløgt og styrke, men han er hurtig, har viljen til at slå til når det gælder, og er ikke for fin til at bruge beskidte trick.

MASKESPIL: Oliver er en trænet løgner, en egen-skab, der kommer ham til gode på mange måder i hans hverdag. Den vigtigste del af det er en evig fornyelse af sit eget image – han føjer hele tiden nye eventyr til sine bedrifter og kendte skikkelser til sin blodslinie. Det er også en egenskab, der kommer til gavn overfor kvinder, og han er en dreven kvindebedårer. En anden, mere jordnær side af det, er hans evne til at forfalske dokumenter, og bluffe sig til fordelagtige handler. Han er en evig skuespiller, men derfor optræder han aldrig: han *lever* som en bedrager i stedet for bare at spille en.

DISKRETION: Som en lille sideting til hans romantiske bedrifter er han let på tå og har stor træning i at forsvinde i slottes mørke korridorer eller liste ind ad vinduer. Og når man nu så ofte har lejlighed til det, har han lært sig at dirke låse op. Og så forstår han helt overordnet at være på rette sted i det rigtige øjeblik – han har overhørt mange interessante samtaler, der senere er kommet ham til gavn.

## Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

## Nøgleord

Ærlig  
Charmeur  
Spændende  
Kritiker





# August Nordburg Nebel

*Hvordan vi lever livet, giver os løn som fortjent i døden*

*“Lad mig få dette på rene, 'Freddy': Du påstår altså, at du og dine frænder dér ikke besøgte min klients ejendom den pågældende nat?*

*Herr Hässel, unskyld mig, men vil de holde mine rober ... og ordenstegnet – det lader til at denne tølper insisterer på, at jeg skal holde min sværdarm fri. Tak.*

*Nuvel. Freddy, var det? Ak ja. Ja, udmærket, kald du bare dine venner herhen med det samme – dem vil jeg også gerne veksle et ord med. Må jeg anbefale jer ikke at begynde at lege med de knive? Eller den kødøkse? I kunne komme til skade.*

*Så vidt jeg husker, var De og Deres hustru Shallya-tro, Herr Hässel? Måske skulle De hellere fortrække, inden forhøret antager en mere pinefuld karakter. De kan trygt stole på mig – disse slyngler har så godt som erkendt deres skyld. Ja, selv tak, Herr. Ja, vi tales ved!*

*Hov, Freddy – var det dit øre? Jeg advarede dig jo, og de trængte til at spidses. Tro mig, Hässel giver ikke ekstra betaling for pæne lig ... Hey, vent nu her! Vi var ikke færdige ...”*

FØDT IND I KRIGERSLÆGT, men August har viet sit liv til en orden der tjener døden.



## Nordburgs sværd

*Måske var jeg syv. Jeg havde stået så mange gange foran pejsen og stirret på slagsværdet og drømt store drømme – om drager og prinsesser, heltmod og slagne fjender. Men den dag faldt det mig ind at ville holde det. Vægten væltede mig, og braget kaldte min fader til. Første grinte han. Så slog han.*

SOM AUGUST HAR FÅET FORTALT et utal af gange, så kæmpede og faldt hans oldefader, Augustus, ved Magnus den Frommes side, da Kaos overstrømmede verden. Før ham har en lang række af krigsmænd med efternavnet Nordburg marcheret gennem Imperiets blodige, glørværdige historie. Augusts sti var således allerede afstukket, da han kom til verden i en provinsby et par dagsrejser fra Altdorf. Han udviklede sig da også tilfredsstillende, indtil han i otte-ni års alderen begyndte at blive plaget af en ond hoste, der forfulgte ham i mange år og hverken lod sig medi-

cinere eller uddrive. August var som knægt et naturligt mål, hvis man skulle bevise sine evner indenfor slåskamp – og hvad bedre var, han var pga. sin sygdom ikke specielt frygtindgydende. Det var den hårde livets skole, men August tog det med oprejst pande og fandt andre måder at få hævn på: Han gik efter de andre drenges svagheder – det var kun rimeligt, for de gik jo egentlig også efter hans. Hans familie var imidlertid noget skuffet over hans manglende blodtørst. Da han var omkring de 16, var han kommet sig over hosten, men den havde sat hans udvikling tilbage, og han var mindre end sine jævnaldrende (det er han dog kommet efter siden).

## Altdorf og eventyret

*Bøgerne skriver romantisk om "eventyrere", som var de helte. Jeg har prøvet den vej, og tro mig, arbejdet står ikke mål med fortjenesten. Heller ikke åndeligt. Vi må stræbe højere.*

PÅ DET TIDSPUNKT blev han sendt til Altdorf for at blive skolet i krigskunst på Sigmar-templets militærakademi. Her fik August endeligt et positivt møde med krigskunsten: fægtekunsten, heraldikken, historien og fornemmelsen af broderskab. Men også ting han brød sig mindre om: taktiske studier, kadaver-disciplin og en lurende, smertefuld død. Og da skoletiden var forbi, tog han på eventyr – det var godt nok for familien, for det gav også karriere-muligheder som lejesoldat. Imidlertid var det i praksis en meget mere listig og ikke særligt glørværdig affære – det var mest en masse træg forfølgelse af spor (efter guldskatte såvel som dusører), forladte ruiner og lange trøstesløse dage i den vilde natur. Men der var også udfordring at finde i efterforskning,

og August begyndte at overveje, om man ikke kunne lave noget i den stil og blive bedre betalt uden at skulle rode rundt i mudderet – og måske mere i stil med den romantiske, omrejsende helt, der er beskrevet i bøgerne. Nordburg-slægten rystede opgivende på hovedet, og han blev efterhånden opfattet som det sorte får og opgivet.

## Midnatsordenen

*Der må være gået timer i Reflektionens Kammer. Der var mørkt, men jeg kunne mærke knogler og der var en uforglemmelig duft af roser. Da brødrene endelig førte mig ud i lyset var jeg i sandhed genfødt ind i Ordenen.*

IDEEN OM AT KOMBINERE eventyr med mere prestigeførte ham til Midnatsordenen. De annoncerede ikke efter medlemmer, og det var kun igennem sit lidt aparte erhverv som eventyrer, at han var stødt på deres navn (i en bog hos en købmand, der syslede med at oprette sin egen Kaos-kult). Men da han ved de sidste toner af midnatsklokkens kimen bankede det særlige signal angivet i bogen på Morr-templets dør, blev han modtaget som ærlig aspirant. Og fra det øjeblik var det det, han var.

Medlemmer af ordenen fungerer som en slags efterforskere af sære dødsfald, og de har ofte gode kontakter til læger, præster, gravere og andre, der har med død at gøre. De er ikke præster, men er særligt indviede i Morr-kirken med deres egne ritualer. Deres orden er ikke almindeligt kendt, men de prøver modsat heller ikke for enhver pris at holde sig skjult – Morr bringer de der behøver deres hjælp, til dem. De kræver ingen penge hvis det er en interessant eller værdig

sag, men det er almindelig kotume, at donere til templet – og typisk er der også en personlig belønning til den involverede ordensbroder. Vigtigere end pengene er det, at han kan udnytte de evner, han har, fremfor at skulle tilpasse sig familiens forventninger – og han kan gøre godt. Men guldet har fået ben at gå på – og det til endnu en værdig sag.

## Drømmen om udødelighed

*Jeg ved hvorfor jeg har sat penge i Leitstern: Udødelighed. Ikke at jeg forstiller mig, at vi vil finde gudernes hemmelige eliksir eller sådan noget, men historien vil finde os en uudslettelig plads. Horisonten er en gåde, som den rejsende løser. Og i disse år opklares verden af de, der har modet og visionerne. Jeg vil være en af dem. At rulle et kort ud for min søn og kunne sige, "Augusthafen, dér på den Nye Kyst – den bærer mit navn." At se portrætmaleriet i Heltenes Sal i kejserens foyer – side om side med von Edelweiss: genåbnede Schwartzfeuer-passet, baron Paritz: Sydskystens betvinger og general Wirklund: første ambassadør til Arabia ... Nordburg Nebel: opdagede Guldskysten.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét slag den politiske magtbalance og åbnede for en ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladet livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...

## Venner

GUSTAV SCHWARTZWALD-OBEN: En kendt og berøgtet debattør og duellant i Altdorfs studenterkredse. Kommer oprindeligt fra landet, men han har i dén grad integreret sig i storbyen. Frygtløs, men alligevel velovervejet – og nogen gange udspekuleret.

VIKTOR KRIEGLIETZ: Granfætter til Greven af Tala-becland. Har som sådan uanede muligheder for en politisk karriere, men han er ligesom du heller ikke gået i familiens fodspor: Viktor studerer magi.

ALEXANDER VON BECK: Arving til et lille uroligt baroni østpå, og han lever incognito for at undslippe balladen lidt. Han har arbejdet sporadisk som jæger for andre adelige – en betroet post. Alex er en god mand – begge ben på jorden-type.

**OLIVER GILDHAUSER:** Oliver har vist aldrig prøvet andet end det søde liv og de uendelige intriger ved hoffet. Men han er en mand af mange talenter, og hvis han blot var lidt mere stabil, kunne han faktisk være potentielt materiale for ordenen.

**LEOPOLD PELROVIS WEISS:** Ambassadør for det lille fyrstedømme Pelrovia i Grænselandet (syd for Imperiet). Et meget pragmatisk menneske, der ikke måske ikke har den stærkeste moral – men han kender forskel på godt og ondt, og det er det vigtigste.



## Egenskaber

**ADEL:** Nedstammer fra en stolt militær tradition, og han har modtaget al den teoretiske lærdom, der knytter sig dertil – strategi, heraldik og Imperiets blodige historie. Men han er ikke meget for den medfølgende blod, mudder og kadaverdisciplin, så han var i årevis lidt af et sort får i familien. Men han har skabt sig sit eget rygte som en sandhedssøgende og modig æresmand. Og adelsfrøkenene kan ikke stå for hans teutoniske ydre.

**FREMTONING:** August har arvet familiens karakteristiske tætte kropsbygning, men han er kun gennemsnitlig af højde. Hans ansigt er tilsvarende bastant, og hans kraftige, lange lys hår giver ham et karskt, nordbo-agtigt præg. Han går enten i uniformslignende frakker med tilhørende pynt eller helt simple kofter, som det bekommer sig en akolyt. Just nu er han i autoritativt antræk

i sort og gult med tilhørende baret. Over skuldrene har han sit midnatsblå ordensslag, låst med en stjerneformet broche. Han har et slankt langsværd præget med Nordburg-emblemet, men går sædvanligvis kun med et bredbladet kortsværd. Hans brystplade har en dybblå finish pyntet med små sølvstjerner.

**SVÆRDKUNST:** August er øvet med flere sværdtyper, men mestrer specielt kortsværdet. Det er en hurtig, bredbladet klinge, der kan holdes skjult under en kappe. Til mere seriøst arbejde foretrækker han et smalt langsværd. Han angriber hurtigt og aggressivt, og kun få kan modstå hans kraft. Hans svaghed ligger i hans begrænsede udholdenhed – han skal virkelig tage sig sammen, når han kommer i modvind, for ikke at miste koncentrationen.

**MIDNATSORDENEN:** Der er tradition for i Imperiets populære litteratur, at det er Morr-præsten, der opklarer mystiske dødsfald. I praksis er det Midnatsordenen. Ordenen har lært Gustav om dødens mange ansigter – både de stivnede grimasser og ånders flakkende fremtoning. Men lige så vigtigt som hans egen erfaring er netværket af præster, bedemænd, gravere, apotekere, læger og byvagter (desværre er der ikke noget ordenshus i Carroburg). Broderskabet fungerer indenfor Morr-kirken, ikke som præster men med deres egne ritualer.

**DET TRÆNEDE BLIK:** August har et øvet blik for at tage detaljer til sig og afkode indtrykkene. En nyttig evne, når han skal danne sig et indtryk af et gerningssted. Han er god til at bevare overblikket, men det er hans øje for de små detaljer, der er hans force.

### Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

### Nøgleord

Kriger-arv  
Kløgt  
Mysticisme  
Mordgæder





# Gustav Schwartzwald-Oben

*Visdom er for intet at regne mod sand, dyrekøbt indsigt*

*“Bah! Det var det værd. Hør her:*

*Idioten påstod at Hereussermann Teoremet kunne overføres på Tarradasch’s senere, politiske værker: ‘Krig & Ufred’ ... ha, selv ‘Et Dukketeater’! Latterligt! Jeg sagde, ‘Hvis hereusermanden virkelig havde haft skuespil i tankerne, da han formulerede sit manifest, ville han have insisteret på at indføre skarpe klinger og hjertevarmt blod på scenen.’*

*Pah! Det er det, jeg hader ved den slags teoretikere. Sofister uden sofia! Og det var ham selv der bad mig bakke fornærmelsen op med handling – hvis jeg turde. Som om jeg havde noget at frygte fra den opkomling – stands-mæssigt såvel som i duelighed ... en mand der citerer den imbicile Professor Weidel i sin argumentation og har lært fægtning fra en tileansk manual fra 1600-tallet. Må jeg være her.*

*Ja, ved de Fire Magter, gu’ stak jeg ham da ned! Hahaha! Men det var en ærlig duel, og arret gør ham kun pænere ... og den beviste min pointe. Din omgang.”*

VIDEBEGÆRLIG OG FRYGTLOS. Gustav går lige så gerne op mod guderne, som mod universitets doktorer. Og hans klinge matcher hans vid.



## Abendblume

*Én bøn, én eneste katekisme mere, og jeg brækker mig! I hvert fald hvis det er til de samme, alfaderlige, omklamrende guder der fyldte min barndom! Jeg kan endnu høre lyden af reciterede salmevers i mine mareridt, klokken der kalder til messe for syttende gang samme dag. Jeg ved nok til at frygte guderne, men ingen skal igen fortælle mig hvad jeg skal tænke om noget.*

MANGE MILE fra hovedstadens intriger, leben og lærdom ligger det velhavende gods, Abendblume, gemt væk dybt inde i Schwartzwald. Lensherren der, Abelard, er Gustavs fader, og Gustav voksede op blandt mange søstre og brødre – og en alt for god del af dem ældre. Livet der er forudsigteligt, og truslerne er håndgribelige – omstrejfende hornede bæster fra skoven eller utilfredse bønder. Men ikke engang den periodiske fare kunne lette den dyne af kedsommelighed,

der lå over Gustavs liv i Schwartzwald – og utilfreds med det han havde, gav han sig til at søge efter noget andet. Lærdom i landdistriktet foregik i det lokale Sigmar-tempel, og Gustav fik grundet sin lave status i arvefølgen overtalt sin fader til lade ham studere. Og han greb chancen til fulde – efter blot et par år hos Fader Gjerrulff, skaffede præsten ham, 18 år gammel, en studieplads på universitetet i Altdorf, delvist finaseret af templet.

## Altdorf og lærdom

*De Herrer Professorer fortsatte hvor præsterne slap. Men der er biblioteker, kældre og lofter, hvor jeg kunne finde mine egne svar.*

GUSTAV HAR IKKE SPILDT sin tid på at læse alle de gammelkendte værker, men har i stedet koncentreret sig om at komme i professorernes gemme-re – han har læst bøger der anses for kætteriske og blot konstateret dem usammenhængende, værker der kostede forfatteren hovedet, men hvis største forbrydelse i Gustavs øjne var dårlig grammatik snarere end forræderi. Han har ikke et moralsk filter der bremser ham i at læse en tekst – alt har interesse, også de forbudte kulter. Ikke at han selv kunne falde for Kaos, men man må bevare et åbent sind. Hvilket præsterne ikke var enig med ham i, og han har ikke længere nogen kontakt til templet.

For Herr Abelard har hans fornemmeste symbol på status i Imperiet altid været hans ret til at rejse 52 af de lokale bønder til tjeneste i landmilitseren – men Gustav indså allerede som barn at det feudale system – hvor rigdigt det end så ud udefra – var åbent overfor manipulation. Sideløbende



med hans studier har Gustav således på skift kritiseret og charmeret systemet – en hårfin balance, men flere aristokrater har set indholdet af hans propaganda som deres chance for advancement, og han har således et fint netværk af protektorer, der hidtil har kunnet forsvare ham og hans ungdommelige kådhed. Men Gustav har også haft gavn af den regelmæssige våbentræning på godset, og han kan tage vare på sig selv. Han har således dræbt en mand i duel og trukket blod fra flere. Men hans subtile kritik af visse dele af lovgivningen eller bestemte personers inkompetence, antydede forslag til “forbedringer” og offentlige argumentation for bestemte interesser har givet pote: Gustav behøver stort set ikke bekymre sig om sit studie – det varetager hans ry for ham – og Herr Adelard har endelig set noget i sin søn og har fremsendt ham en stor del af familiens ikke ubetydelige formue med det formål at lade pengene arbejde for et adeligt advancement – et lille “von”. Gustav har imidlertid fundet bedre ting at bruge pengene til. Livet i Altdorf er det eneste Gustav anerkender – opvæksten på Abendblume er et uinteressant kapitel i hans livsværk, og fugt har klistret siderne sammen og tværet blækket ud. Derfor har han heller ikke de store kvaler ved at formøble pengene – de skal i øvrigt nok komme mangefold tilbage.

## Nye horisonter

*En legende – men ikke en af de mest populære i de såkaldt lærde kredse – fortæller, at Verdens grundlæggere sejlede i et hav af Intet. Men Urbæstet vågnede i sin våde grav og kastede sine fangearme omkring skibet. Og i kampen opstod Noget. Skibet løb på grund mod et Land – Verden – der var blevet blot-*

*lagt, da der skabtes bølger i Intet. Og Noget tog rod i Verden. Mennesket har stadig mindet om den kamp i sig – nogen lokkes af urbæstet og tilbeder det som Kaos – andre mærker længslen efter rejsen, opdagelsen og ønsket om at harpunere Bæstet.*

*For få årtier siden ændrede elverfolk fra hinsides havet menneskenes forståelse af geografien – og allerede nu løber en renæssance gennem Verden. Så meget urkraft er der endnu i de store racer, og med “Leitstern” har jeg investeret i fremtiden – og et håb for menneskeheden. Kun ved at søge nye udfordringer og overvinde dem, kan menneskeheden udvikle sig, og på den yderste dag, som alle teksterne er enige om står for døren, endeligt drive Urbæstet tilbage i intetheden. Mere konkret så venter farer, der vil skabe bedre krigere, andre civilisationer der vil inspirere tanker, opdagelser der kræver revurdering og nye opfindelser og ny kunst vil følge i kølvandet. Og økonomien vil blive styrket. Også min personlige økonomi, men det er jo kun rimeligt, eftersom jeg har investeret en del penge i projektet. Rigtigt mange penge, faktisk. Mere præcist de penge, der skulle være gået til min uddannelse. Og et par gældsbeviser i Abendblume oveni. Men det vil rigeligt tjene sig ind.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét slag den politiske magtbalance og åbnede for en

ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladet livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...



## Venner

OLIVER GILDHAUSER: Der var fra starten noget fascinerende ved Olivers tilsyneladende ubesværede dans gennem livet ved hoffet. Men for Oliver er det liv på mange måder nok i sig selv, og han har ikke prøvet meget andet – medens det for dig mere er et middel.

VIKTOR KRIEGLIETZ: Den måleligt mest indflydelsesrige af dine venner er Viktor, granfætter til Greven af Talabecland. Du forsøgte først at vinde ham for dine progressive ideer, men de lod ikke til at interessere ham, hvilket var lidt skuffende. Men Viktor er ikke dum – han stræber bare efter en anden viden: den esoteriske og okkulte – magien.

ALEXANDER VON BECK: Længe anså du Alexander for et fjols der mest mindede om din storebroder.



Men Alexander formår at kombinere sin rustikke fortid med det sprudlende storbyliv, og det må man tage hatten af for. Desuden er der noget med en familie-intrige, og han er delvis incognito for at undslippe balladen, og den slags hemmelighedskræmmeri er nu lidt charmerende.

**LEOPOLD PELROVIS WEISS:** Ambassadør for det lille fyrstedømme Pelrovia i Grænselandet (syd for Imperiet). Nedstammer fra en efter deres forhold fornem familie. Leo er mere en politiker end du, men I deler en stræben efter magt.

**AUGUST NORDBURG NEBEL:** Nedstammer fra en slægt med stolte militære traditioner. Han er akolyt i en hemmelig orden under Morr-kirken. Og du har rent faktisk ikke kunnet lokke nogle af deres guld Korn ud af ham. August har ligesom dig selv valgt at gøre noget andet end hvad familien forventede.



## Egenskaber

**ADEL:** Efter en lidt forkælet men intrigant opvækst blandt mange ældre søskende, tog Gustav til storbyen for at studere. Han har forvaltet sine privilegier på sin egen måde, og han er ikke den typiske hof-løve – det spil interesserer ham ikke synderligt. Adelen er ikke interesseret i forandring – tingene er jo til deres fordel – men Gustav ved, at alle de største ledere har været filosoffer såvel som krigere.

**FREMTONING:** Gustav har milde, runde træk og er blødt bygget uden at man kan kalde ham overvægtig. Hans hår er blond og friseret tilbage,

og hvirvler danner fine krøller i nakken. Hans garderobe er borgerlig – ikke så flamboyant som adelens, men gode materialer og godt håndværk. Som nu – et blå fløjs-sæt, med en godt brugt, lys skjorte og hans yndlings-baret. Desuden går han med stok – ikke af nødvendighed men fordi det giver ham en nobel fremtoning – og den slår hårdt. Desuden har han en smukt forarbejdet rapir, som han vandt i en duel, og en tilhørende stilet-slank daggert. Hans brystplade er simpel og arret.

**SVÆRDKUNST:** Gustav er frygtet som en dødelig duellist. Det er særligt hans lynende hurtighed med rapiren og koldblodige vilje til at dræbe, når han forsvare en værdig sag, der giver ham en fordel. Omvendt er han, når han fægter rent defensivt, næsten umulig at komme ind på.

**VISDOM & SANDHED:** Gustav har læst ved universitet i Altdorf og studeret alle de skrifter, han har kunnet få fingrene i – hvad enten de omhandlede religion, politik, filosofi eller kunst. Dertil kommer en række sprog (i større eller mindre grad). En væsentlig kilde til lærdom er Sigmar-kirken, men også kætterisk litteratur og forbudte bøger har været hans personlige pensum. Han er i en evig søgen efter Sandheden. Men sandheden er ikke altid sort/hvid – Gustav har nu & da skaffet beviser for sine påstande ved selv at fremstille sine kilder. Naturligvis kun hvor det var på sin plads, og han vidste, han havde ret.

### Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

### Nøgleord

Nysgerrig  
Nytænkende  
Boheme  
Vidbegærlig

# Leopold Pelrovis Weiss

*Man kan aldrig eje lykken, men den kan vindes – for en stund*

*"Start med det sædvanlige, 'Viise fader, Pelrovias Stjerne, Baron af Immer-Niederungefähr og bla-bla-blah!' (Det gamle sentimentale fjols ...) Nej, selvfølgelig skal det sidste ikke med!*

*'Det vil glæde Dem, at jeg siden vores sidste korrespondance har sikret Dowager Anilla's loyalitet.'*

*Stop, uduelige tåbe! Man dekanterer ikke en Chateau Varron '73 – giv mig den flaske!*

*Hum-ti-dum ... jo: 'Prisen var et ubetydeligt stykke land, som Fruen snart erfarede er bestridt af en hvis grev Bernt' (den gamle svindler ...) '– da hun klagede mig sin nød, spillede jeg overrasket over sammenfaldet og beskrev vores langvarige fejde med ham. Hun har nu investeret et betydeligt pengebeløb i at få ham sværtet til – oveni min fortjeneste med jordhandlen' (som du ikke ser en skilling af, din forbandede gnier ...).*

*Find selv på nogle passende floskler til fyld – hvad tror du, jeg har betalt dig for? Jeg må ud og have det her hundepis skyllet ned ..."*

LEOPOLD ER UDSENDT af et fyrstedømme i det uregerlige grænseland mod syd, som ambassadør, fundraiser og spion. Men han er ambitiøs nok til også at forfølge sine egne drømme.



## Pelrovia

*I solnedgangen antager klippernes granit et glødende skær. Det er det eneste tidspunkt Pelrovia er smukt. Ellers er det tørt, fattigt og plaget af krig. Men Hun er fri – og det er sand skønhed.*

I DEN SORTE PERIODE i Imperiets historie, hvor riget var uden en rigtig kejser, flygtede mange fra al miseren og forsøgte at skabe sig et nyt liv i det vilde område kendt som Grænselandet – således opstod fyrstedømmet Pelrovia omkring år 2100. Det unge land fik sig bidt fast, men dets eksistens har været en lang række af prøvelser, for livet i periferien er konstant truet, og de små nationer kæmper internt om pladsen. Pelrovia har i de seneste år har forsøgt at vinde kejserens øre for at købe sig assistance eller måske et lille fredeligt len indenfor Imperiet grænser. Leopold nedstammer

fra en af de grundlæggende familier, så det var fra starten forventet, at han ville gå i nationens tjeneste. Hans nysgerrighed blev bestemmende for hans karrierevalg – i starten tog han blot med på udlandsbesøg for at iagttage, lære og se noget nyt, men efterhånden fandt han det direkte udeholdeligt at blive hjemme i Pelrovia, når dets skæbne i det store hele blev diskuteret i verden omkring. Han forfremmede på det nærmeste sig selv, da han under en mission, der skulle prøve at vinde en dværge-enklaves støtte, tog sagen i egne hænder og afsluttede forhandlingerne ved at plante sit sværd i skallen på deres leder – han havde luret et forræderi, og hans indgriben blev efterfølgende både frikendt og rost. Den samme vekslen mellem praktisk sans og snedig forhandling har siden tjent ham vel, og i sagens tjeneste bør hver en taktik overvejes – han har i hvert fald ikke endnu haft moralske skrupler ved sine beslutninger, selvom de har ført til ødelæggelse og mord. Det er blevet til mange rejser siden, og undervejs er Pelrovia måske nok blevet en lidt abstrakt størrelse for ham: Det er hans "fædreland", men han har ingen egentlig "fædrelandskærlighed" – det er et arbejde.

## Ambassadør i Altdorf

*Først så jeg vel Altdorf som et eventyr, funk-lende og fjern. Så en krigszone, hvor alle var mine fjender. Og sidst, en kilde til rigdom – af guld, hæder og venskaber.*

FOR FIRE ÅR SIDEN fik han så overdraget posten som Pelrovias ambassadør i Altdorf. Han havde på det tidspunkt aldrig været i en by af blot tilnærmelsesvist Altdorfs størrelse, og de første måneder var en næsten lammende oplevelse.

Alverdens diplomater forsamledes på kejserens hof, og der kunne han pludseligt gå side om side med Pelrovias arvefjender eller drikke vin med eksotiske elverfolk. Han var også plaget af en begyndende frustration, da han indså, hvor vanskeligt det var at få nogen der betød noget, i tale. Leopold lod sig friste til at snyde – selvom han selvfølgelig ikke selv så sådan på det – bestikkelse er et accepteret argument for en sag, men han brugte også trusler og sin kendskab til urter, der kunne gøre folk mere modtagelige for hans side af sagen. Han har siden taget sine tæsk og lært lektion, og nu bruger han kun de mere ekstreme forhandlings-teknikker, når han kan slippe af sted med det. Pelrovia er næppe kommet meget tættere på fred i hans periode, men folk, der ellers ikke har noget med det lille riges genvordigheder at gøre, taler rosende om ham i deres korrespondance, og Leopold har således fået bedre økonomi til sit arbejde.

Nu har Leo imidlertid opdaget, at der er så mange andre ting at bruge penge på end et fjernt land, som han i øvrigt ikke føler det store for. Så han har skudt de nye midler i et helt andet projekt – men bliver det en succes, kan Pelrovia til gengæld se frem til en lys og bedre fremtid.

## Nye kyster

*Jeg har selv været til søs en enkelt gang: En "handelsmand" fra Estalia, Don Gilbertez, lagde til i Pelrovia med sit skib efter en uheldig tur til Arabia – hedningene havde taget hans last og halshugget flere af hans mænd. Jeg og en håndfuld af fristatens soldater tilbød vores tjeneste ombord, hvis Gilbertez sørgede*

*for kun at belemre fristatens fjender med hans "handelsmetoder". Jeg var dengang ikke gammel nok til deltage helt så meget i løjerne, som jeg gerne ville, men jeg lærte dog, at har man først et skib, sætter kun ens samvittighed og driftighed en grænse for, hvor hurtigt det tjener sig ind igen. At så længe man rejser med folk, der kan deres kram, er det ikke mere farligt end at rejse i Imperiet. Og at fornemmelsen af at opdage nyt, er anderledes intens, når man, efter uger til søs, gennem tågen, spejder et nyt mål, end når man gennemtraver et ensartet landskab mil for mil. Pelrovia har nu igen investeret i et skib – denne gang Leitstern – omend de måske ikke er helt klar over, hvad jeg har brugt de store finanser, jeg formidler, til.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét slag den politiske magtbalance og åbnede for en ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladt livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...



## Venner

ALEXANDER VON BECK: Arving til et lille uroligt baroni østpå, og han er delvis incognito for at undslippe balladen lidt. Han er, som du, måske heller ikke et typisk storbymenneske, men han formår at være sig selv uden at falde for meget udenfor.

GUSTAV SCHWARTZWALD-OBEN: Gustav er til gengæld en gennemført kosmopolit, der lever det vilde studenterliv og kommer i verbale såvel som fysiske slagsmål.

OLIVER GILDHAUSER: Hvis blot Oliver var til at holde fast på en sag længere end et minut, ville hans evner som hofsnog være uvurderlige for Pelrovia. Men han sætter for stor pris på sin frihed og selvstændighed. Godt for ham.

AUGUST NORDBURG NEBEL: Nedstammer fra en slægt med stolte militære traditioner og er akolyt i en hemmelig orden under Morr-kirken. Han bruger sit intellekt bedre end sit sværd, og er angiveligt indviet i mysterier om liv & død. Spændende.

VIKTOR KRIEGLIETZ: Viktor, granfætter til Greven af Talabecland, er så forbandet begavet og privilegeret, at det er svært ikke at være misundelig. Og så har han af alle ting valgt at studere magi. Hvis det ikke var fordi han rent faktisk er pokers intelligent, ville du nok kalde det forkælet.





# Egenskaber

**ADEL:** I Imperiet anses de sydlige fyrstedømmer for rene røverstater – og det er de også. Men nogle af røverne er snu, andre stærke våbenmagter, og så er det her Imperiets uønskede sønner holder til. Men Leopold har en optimistisk disposition, og han ved, at han er bedre end mange af de snobber, der ser ned på ham – så han vælger at udnytte, at de undervurderer ham, i stedet for at lade sig gå på af det.

**FREMTONING:** Skarpe ansigtstræk og en svagt gyl-den hud giver Leopold et let fremmed udseende. Hans hår er skulderlangt og ræverødt. Pelrovia mode ligger tæt op ad Imperiets på Mangus den Frommes tid: enkelt og med en antydning af noget militant. I øjeblikket bærer han et sæt i okker og læder, med en kappe og en bredskygget hat. Han er bevæbnet med to smukt forarbejdede kortsværd og har en brystplade i en god kvalitet – midt på brystet sidder et fint smedet segl for Pelrovia (et kornaks mod ternede felter).

**SVÆRDKUNST:** Kæmper, usædvanligt, med to kortsværd. Det er dels udsprunget af behovet for mere slagfærdige våben (Pelrovia er uafledigt involveret i stridigheder, hvor kårder kommer til kort overfor brynje og spyd), og dels af manglen på klassiske fægtemestre i de u-dannede fyrstendømmer syd for grænsen. Men han mestrer klin-gerne upåklageligt.

**DIPLOMATI:** Leopold har et betydeligt politisk overblik og er altid ude efter nye alliancer eller på vagt overfor uventede fjender. Det indbefatter også at skabe nye kontakter, at kunne føre sig

frem i forskellige miljøer og at indsamle viden (ved at være opmærksom, gennem bestikkelse eller liste det ud af folk). Han taler desuden pel-roviansk (en obskur dialekt af Imperiets tunge-mål) og tileansk (Tilea er et rige syd for Imperiet med interesser ind i fyrstedømmerne).

**REJSEVANT:** Er god til at falde ind i fremmede kul-turer, kan rejse uden at kede sig, og har sågar rejst under former, der indebar, at han selv måtte bidrage til både fremdrift og overlevelse. En del af det er også rent praktiske egenskaber, såsom at kunne ride, klatre og svømme.

## Nøgleord

Fri  
Problemløser  
Livsnyder  
Taktiker

## Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine hand-linger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

# Alexander von Beck

*Frihed er den eneste dyd over Venskab*

*“Kan du ikke lige se det? Og så er det ens eget ... bare kunne sætte sig på en hest og ride lige hvorhen man vil, jage det bytte man vil. Sove i en hytte, under åben himmel – eller hos sine undersåtter? Kun have sig selv at stå til ansvar overfor – og at stole på? Være sin egen herre – og over sit eget liv.*

*Hmm ...*

*Har jeg forresten fortalt om ‘Stjernepilen’? Sikke en farce: Jeg var ny i byen og alle snakkede om denne her mystiske “halvelver”, der turnerede rundt og imponerede med sin skydning. Okay, det viser sig så, at det er et eller andet fjols fra Spitzberg, der har fået lavet nogle kunstige ører og tjener penge på at fortælle løgnhistorier om sin romantiske opvækst blandt elverfolk. Må jeg be’! Han vrølede noget volapyk af sig og kaldte det elversk. En udmærket skytte, bevares.*

*Men, jeg mener, er der ingen grænser for falskheden? Hvor langt man vil gå for at sælge sig selv? Det var så gennemskueligt: skovelværne er ét med deres buer – ham, spitzbergeren, ville ikke overleve en dag, hvis han var overladt til sig selv i naturen.*

*Hvordan det gik ham? Han trak sig tilbage. En eller anden – se ikke på mig på den måde! – kom til at skyde et øre af ham under en jagt i Reikwald sidste forår.”*

EN FRI SJÆL. Alexander har længe levet i exil, og selv om han har lært at overleve ved hoffet, foretrækker han naturen og selvstændighed.



## Stillbeck und Axen

*Jeg husker stadig stanken af brændt kød. Den plager mig i mine drømme.*

ALEXANDERS EFTERNAVN er egentlig “von Stillbeck und Axen” efter et af de mindre kendte småbaronier østpå. Som navnet siger er det et dobbeltlen, og i dets langvarige historie ligger kimen til mange af de fortsatte arveretsmæssige og geografiske stridsmål. Alexander blev født lige ind i stridens kerne – hans kommen til verden genåbnede en blodslinie der havde været ude af spillet i århundreder, og han kunne rive baroniet itu hvis han påberåbte sig magten. Det har han nu ikke gjort, men andre har reageret på hans vegne,

og hans unge år har været usikre og hjemløse, for ingen turde give ham husly, af frygt for at blive involveret i slægsfejden. Og han forstår dem godt – intet er bevist, men Alexander føler sig sikker på, at den brand der kostede ham hans forældre da han endnu var 12, ikke var et uheld. Alex har ikke som sådan været fredløs, for han er da heldigvis ikke den eneste arving – det har mere været en underliggende fornemmelse af ikke at høre til og ikke at eje noget af sit eget. Som en uvelkommen gæst spenderede han sin ungdom, og efterhånden tilbragte han mere & mere tid væk fra sine stridsomme familiemedlemmer – i skoven. Der var et simplere liv muligt. Men det var ikke holdbart i længden, og på en granonkels råd tog han som 19-årig til storbyen for at undslippe miseren et stykke tid medens andre arbejdede på en løsning, eller han måske selv kunne arrangere sin fremtid gennem forbindelser ved hoffet.

## Livet ved hoffet

*Hoffet er pyntede kvæg – deres kroppe, slappe og svage efter års vanrøgt i den livsfarlige men korrupte arena, er intet match for mig – hærdet og sej efter en opvækst i evig bevægelse og under stadig trussel. Der er enkelte rovdyr blandt dem – de er som katte, kælne og elegante, men de leger gladeligt med deres bytte og forvandler uskyld og nysgerrighed til ituflået kød og blodigt legetøj for en enkelt nats fornøjelse. Hverken kvæg eller katte er mine venner.*

ALEXANDER HAR SPENDERET de seneste fem-seks år i udkanten af Kejserens hof. Storbylivet bekommer ham vel – først var det et næsten chokerende brud på hans relativt isolerede baggrund, men hurtigt

fandt han det som en forfriskende forandring, og han brugte meget tid på blot at iagttage og opleve på afstand. Derfor tog det ham lidt tid at finde sine fødder i det pæne selskab, og der blev set skævt til den mærkelige, landlige gæst. Indtil han opdagede at han kunne noget som de kunne bruge – for ham var det noget helt naturligt, og han havde derfor ikke skiltet med det: han kunne jage. Der var ikke en adelsmand med respekt for sig selv (og ikke mindst sit gode navn & rygte), der ikke havde en jagthytte, et lille gods eller en privat jagtpark, og snart fandt Alex sig som feteret gæst i det ene selskab efter det andet. Han har diskuteret værdien af lykkeamuletter med Kejserens hofmarskal, længden af pilespidser med en Elektor og udvekslet de bedste dragemyter med en drikfældig gesandt fra Albion. Og han er i det små begyndt at øjne muligheder for subtilt at forbedre sin position. Axen und Stillbeck er ikke en særlig æressag for Alexander – lenet holder ingen positive minder for ham – men hvis han nu kunne gøre det til sit eget, kunne han i fred og med rigelige finanser nyde sin frihed på skift her i Verdens centrum og tilbyde en prægtig natur for aflsappende jagter.

Nu er det ikke fordi pengene har været et egentligt problem – interessante gæster mangler aldrig noget, hvis de bare kan finde selskaber der vil have dem, og fra forskellige sider af familien er kommet en jævn strøm af underholdningsbidrag og bestiktelser – og ind imellem har han selv tjent lidt som tilrider og konkurrenceskytte. Men han er stadig ikke formuende på nogen måde, og der har de sidste par år været en jævn strøm af udgifter til den Store Plan. Men lykkes den, vil han utvivlsomt kunne kalde sig baron og endelig selv kunne iscenesætte sit liv og opfylde sine drømme.

## Det fælles projekt

*I en beskrivelse af Den Kendte Verden, af Dorritt Krüger, forekommer en kunstnerisk fremstilling af Sol og Måne, som to skibe der andægtigt jagter hinanden over firmanetet – jeg husker tydeligt maleriet fra dengang mine forældre endnu levede. Hvorfor det lige netop kom op den aften er lidt uklart nu her tre år senere, men skal ret være ret, var det faktisk mig der fik ideen til Leitstern. Det til trods for et liv i de dybe skove og absolut ingen tradition for søfart. Men billedet i Krügers bog havde noget mytisk over sig som alligevel talte til en landkrabbe: Om at give slip, om at forfølge sine ambitioner, om at dele en oplevelse med venner der er så nære som brødre. Hvordan gør man den slags op i penge? Det kan man ikke, og den dag vi sætter fod i en ny verden vil det have været al søsygen og afsavnet værd – at se uudforsket land, betræde uberørt jord. Og have nået det sammen.*

*Giv mig blot et øjeblik af spænding. En time væk fra disse pudrede, laskefede kroppe og ambitioner der rækker til at drømme om den næste sukkerglaserede festmiddag. Guld venter os, ja. Genrejsning for mit len – men mere end det venter eventyret.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét

slag den politiske magtbalance og åbnede for en ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladet livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...



## Venner

GUSTAV SCHWARTZWALD-OBEN: Gustav er også fra landet, Schwartzwald, men Gustav er selv en gennemført kosmopolit og med sin satsning på universitetet og udadvendte personlighed – han er en kendt debattør og duellant – meget forskellig fra dig.

OLIVER GILDHAUSER: Gennemført hofsnog – ikke nødvendigvis i en negativ forstand, men det kræver et specielt talent at sno sig i det liv. Oliver har vist aldrig prøvet andet end det søde liv og de uendelige intrigier, og på den måde føler du dig helt privilegeret.

LEOPOLD PELROVIS WEISS: En berejst ambassadør fra det lille fyrstedømme Pelrovia i Grænselandet (syd for Imperiet). Han kan som du begå sig



i naturen, og I arbejder begge langt hjemmefra for at få jeres eget.

AUGUST NORDBURG NEBEL: Nedstammer fra en slægt med stolte militære traditioner, men har valgt at blive akolyt i en hemmelig orden under Morr-kirken.

VIKTOR KRIEGLIETZ: Granfætter til Greven af Talabecland. Han er som sådan en fantastisk god kontakt, men han er ikke specielt interesseret i det politiske liv – det kan du faktisk godt forstå. Det kan være sværere at forstå hans interesse for magi.



## Egenskaber

ADEL: Den unge arving lever i exil, men gennem hele hans opvækst har der ligget et forventningspres fra hans omgivelser: "vi gør dette for dig, fordi du en dag skal lede os." Men det er en rolle, som han ikke er flygtet fra. Han er ærlig og direkte men ikke dum, så ofte vælger han at tie. Nogen finder ham derfor overlegen og afvisende.

FREMTONING: Af gennemsnitlig højde og slankt bygget. Alexander har sit mørke hår samlet i en kort hestehale og et lille fipskæg, som det for tiden er mode i Altdorf. Ellers insisterer han ikke på at gå i højeste mode, og han foretrækker mørke nuancer og enkle snit. Han er klædt i en grøn kofte med tilhørende hue, enkel, elegant og typisk for landadelen. Hans våben er en daggert og en rapir, og en specialbygget bue. Desuden har han en mat, mørkegrå brystplade.

JAGT: Alexander er vokset op i Imperiets uendelige skove, og er trænet af de bedste jægere. Hans evner knytter sig umiddelbart til skovens dyb, men han har et instinkt, når det kommer til at jage, som godt kan overføres til storbyen, inklusive retningssans. Og så er han praktisk orienteret (vant til at arbejde med træ og reb), hvilket måske er lidt af en sjældenhed blandt hans fløjlsklædte venner.

NATUREN: Han befinder sig bedst i skoven, men har vænnet sig til bylivet, omend hans venner betragter ham som noget af en asketiker. Han er mere bekymret for at blive isoleret på havet. Men han har tillid til, at hans naturlige nysgerrighed og rejselyst vil overvinde frygten.

BUE: Alexander er dødelig med en bue, og så er den ikke længere. Han kan ikke foretage umulige skud, og han kan ikke affyre pile med overmenneskelig hast. Men han er hurtig, hans arm stærk og rolig, og hans sigte så godt som noget andet menneskes.

SVÆRD: I nærkamp bruger han, som det sig hør & bør, rapir. Der er bedre teknikere end ham, men hans gode fysik og overlegne smidighed kommer ham til gavn, foruden mange års træning i at nedlægge et bytte.

## Nøgleord

Selvstændighed  
Det frie liv  
Uprætentiøs  
Instinktiv

## Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.



# Viktor Krieglitz

*Jordelivet er kun et fængsel – evigheden venter*

*“Det skal du ikke tænke på, søde, jeg betaler.*

*Men som jeg var ved at sige – der var tale om en person af en vis stand, men jeg kan ikke sige hvem. Nej, betydeligere. M-m, nej, vigtigere. Åh, du er håbløs – det var en Elektor, for pokker! Hahah!*

*Nå, men, han fandt altså morskab i sine jagter med Papa. På en udflugt i Ostermark sker der så det, at vi træffer på nogle ildelugtende bæster, som af alle ting viser sig at være – hold op med at afbryde! Nej, ikke mutanter – kisle-vitter! Hahah! Ja, netop!*

*Nå, men, jeg satte en pil i den ene – jeg var vel at mærke kun 13 dengang. De var selvsagt alle meeget imponerede. Forleden så jeg så denne Elektor igen, ‘ah, den unge Krieglitz – har De stadig Deres magiske Fingerspitzge-fühl?’, spurgte han. Ja, det var vanskeligt ikke at komme til at le. Han skulle bare vide ...*

*M-hm, hvad? Ja, naturligvis skal jeg arve ... nej, selvsagt ikke – du er jo min elskerinde. Men her er lidt til en pæn kjole – jeg skal altså nå den kur på paladset. Tjüs!”*

VIKTOR ER FØDT IND i en af Imperiets rigeste og mest magtfulde slægter. Men hans hjerte brænder mere for magi end jordisk magt.



## Schloss Lorbeeren

*En sølvske? Lad os hellere sig en guldske, ciceret af de dygtigste smede i Arabya, med et skaft af enhjørninge-elfenben, og kronet med et Krieglitz-våbenskjold i rubiner, tigerøje og safir. Jeg havde alt.*

VIKTOR BLEV FØDT som fjerde i arvefølgen til Grevskabet Talabecland, hvilket placerede ham ganske godt i forhold til kejsertronen, som Krieglitz-slægten på det tidspunkt besad. Det varede i et par timer, for det var omkring samme tid, at Kejser Dieter, Viktors granonkel, blev afsat, fordi han havde tabt Marienburg. Nuvel, tingene kunne have set værre ud. Størsteparten af Imperiets borgere ville i hvert fald misunde ham opvæksten på Schloss Lorbeeren. I enhver tænkelig dagligdags husholdningsfunktion var en person ansat til at adlyde Viktors mindste vink, og da der ikke kom søskende til, var det en blivende

tilstand gennem hele hans barndom. Der var ikke tale om at forkæle, for det er ikke et ord, der har nogen betydning i det sociale lag – men det er ikke forkert at sige at Viktor aldrig savnede kilder til stimulering. Alskens fritidsfornøjelser, privatlærere, teater, børnefester, festdage i landsbyen arrangeret specielt for ham og et hav af gaver. Sådan var det bare, og derfor betragtede Viktor hele verden som værende sådan.

Og det er den ikke, hvilket efterhånden skabte en indre uro. Han begyndte at teste grænserne for hans gyldne bur, blev interesseret i rejsebetretninger, studerede historien, inviterede trubadourer til og lyttede ikke mindst til troldmænds metafysiske forklaringer om verdenens sande sammenhæng. Som syttenårig insisterede han på at få sin egen økonomi og fik det naturligtvis. Han tog omgående på en lang dannelsesrejse rundt i Imperiet og nabolandene, hvor han så på kunst, historiske monumenter, overhørte forelæsninger af berømte tænkere, hjalp med at bygge et helligskrin, deltog i forsvaret af en vej-kro der blev angrebet af orker, havde sin første kvinde og afsluttede med at donere rundhåndet til Sigmar-katedralen i Altdorf og sværge kejseren sin troskab efter gammel skik. Og så slog han sig ned i hovedstaden.

## Altdorfs spir

*Kislevs løgformede kupler, sydlandets minaretter og Tileas tårne ... bemærkelsesværdigt hvordan menneskeheden altid stræber mod himlene. At være gudommelig – det er en lige så naturlig drift at stræbe imod, som det er for barnet at rejse sig og gå. Jeg forfulgte denne*

*drift igennem magien, og den studerede man bedst i Altdorf – du troede vel ikke det var hoffet der trak?*

HAN HAVDE SET VERDEN, høj som lav – i hvert fald den del af den, der i følge eksperterne betød noget – og var stadig sikker på, at der måtte være mere. Hans udlængsel var midlertidigt stilnet af, og han tvivlede på, at han ville finde andet end “mere” – og ikke noget “andet”. Så i de senere år har han søgt indad – eller opad, alt efter hvem man snakker med: han har vendt sig mod magien og er begyndt at ane, at der vitterligt er mere mellem himmel og jord. Tutorernes lektioner koster ham store dele af den trods alt ikke uudtømmelige formue, og han kan ikke rigtigt presse forældrene for mere uden at dedikere mere tid til Krieglitz-slægten – familiebesøg, politik og fester, den slags – og det gider han ganske simpelt ikke. Bevars, livet ved hoffet er da udmærket adspredelse, og han sætter stor pris på den udsøgte kvalitet der er at finde overalt. Men også det koster, og hans studier kræver så meget af hans tid, at der ikke rigtigt er overskud til at finde en fast indkomst. Nu har han imidlertid endeligt fundet den perfekte løsning, der tillader ham at tjene penge, og samtidig se mere af verden og søge efter meningen med alting.

## Til verdens Ende

*Da jeg fyldte 16 år, forærede min fader mig en tur i en luftballon. Det var på alle måder en sanselig, begivenhedsrig dag – middagsretterne, de flamboyante gæster, gaver der ville ruinere et mindre baroni, fyrværkeriet, vin med mere, for ikke at tale om Doktor von Ente og hans dværge-assistenten, der havde gjort*

*det muligt at snyde naturens orden: Ballonen var forankret og bevægede sig kun opad, men det var stadig en uforglemmelig oplevelse, og jeg har mange gange forsøgt at beskrive ud-sigten. Men een ting har jeg aldrig sat ord på: Fornemmelsen da jeg så Verdens Ende. Kartograferne siger, den ligger mod øst i form af en gigantisk bjergkæde, men jeg så den klart og tydeligt mod vest: Jeg kunne skue ud over havet mange mile borte, og et sted derude knækkede virkeligheden som en bue, der er spændt for hårdt. Verden var som en skive, og hvor den endte foldede den sig tilbage om sig selv, og himmel og hav stod i et. Jeg fik et glimt af det, der ligger hinsides verden. Og medens de andre har snakket om rigdomme, udbytte, Terra Incognita, spænding, fremsynethed, så har jeg nikket og tænkt på horisonten, vel vidende at de ikke ville forstå mig. Men for mig bliver Leitsterns jomfrufærd kun et eksperiment – elverne, siges det, rejser allerede frit på alle havene, vandspyende havdrager hersker uhindret over dybet, alt imens visse kættere og gale troldmænd hævder, at Verden slet ingen Ende har. Hvad er sandt? Hvor ligger grænsen – hvis den findes? Og hvordan kommer man over den? Det er rejsens sande mål.*

LEITSTERN ER DET PROJEKT, der har samlet dig og dine venner. Man kan sige, at det tog sin begyndelse for et halvt århundrede siden, da handelsrejsende for første gang fandt land mod vest, Lustria, og godt en snes år senere bragte man nyt hjem fra endnu en verden, Den Nye Kyst. Det gjorde investorerne styrtende rige, og ændrede med ét slag den politiske magtbalance og åbnede for en

ny renæssance for videnskaben og kunsten.

I tror på, at der er flere verdner at opdage – i rigets og fremtidens tjeneste. Det kræver blot det rette skib og modet til at gøre det. Det er et ambitiøst projekt, der indtil nu har kostet jer en formue. Konstruktionen har fundet sted i Carroburg over de sidste tre år. Leitstern er en smuk galeon, der nu ligger færdigbygget og smuk i et afsides havnebassin og venter på sin jomfrurejse. I har ladet livet ved hoffet bag jer og venter sammen med hende.

Men noget mangler ...



## Venner

OLIVER GILDHAUSER: En gennemført livsnyder, og han lader til, i modsætning til dig selv, på mange måder at være tilfreds med et overfladisk liv i luksus. Men til tider afsløres en dyb utilfredshed, der kommer til udtryk i udlængsel og oprør.

GUSTAV SCHWARTZWALD-OBEN: Fra en landejerfamilie i Schwartzwald – en lidt provinsiel baggrund, men Gustav har gennem sine studier ved universitetet skabt respekt om sig selv som debattør. Han deler din søgen efter viden, men du har lidt vanskeligt ved at se, hvad hans endemål er.

ALEXANDER VON BECK: Arving til et lille baronitøst på, hvis interne stridigheder han har valgt at tage en pause fra. Han går stille med dørene,



men en gang imellem er der en eftertænkksomhed i Alex der antyder, at også han fornemmer en verden hinsides – men ganske nær – denne.

**LEOPOLD PELROVIS WEISS:** Ambassadør for det lille fyrstedømme Pelrovia i Grænselandet (syd for Imperiet). Vel lidt i sådan en position din familie gerne så dig. Selvom de selvfølgelig ville være mere snobbende omkring det end Leopold.

**AUGUST NORDBURG NEBEL:** Har brudt med sin families krigertradition for at eventyre og kæmpe for det gode. Og så kombinerer han det med det esoteriske: August tjener i en hemmelig orden under Morr-kirken.



## Egenskaber

**ADEL:** Af de seks opdagelsesrejsende er ingen mere højbåren end Viktor. Der er koldt på toppen, og det kræver et skarpt vid at holde sig til i kredsen af rigets mægtigste. Viktor har en veludviklet sans for etikette, en evne til at forsvinde i mængden på de rigtige tidspunkter og iscenesætte sig selv, hvis det er belejligt.

**FREMTONING:** Viktor har smalt ansigt med mørke øjne. Han er lidt højere end gennemsnittet. Han har mørkebrune krøller og en antydning af stubbe. Han klæder sig konservativt og næsten altid i sort, gråt eller jordfarver. Men det er til gengæld altid dyreste og fineste kvalitet, og selvom han ikke er ekstravagant med det, er der hvad der skal være af brocher, sten og perler. Som nu, hvor han har et sort sæt med tilhørende skråhat

– pyntet med perler og sølvtråd. Hans rapir er estaliansk, daggerten et slægtsklenodie, og hans elfenbensindfattede armbrøst en gave fra Greven af Ostland. Han har en sort brystplade med Krieglitz-våbenskjoldet indlagt med guld i graveringerne (en ørn med krydsede sværd i kløerne).

**SVÆRDKUNST:** Viktors sværdskoling er uovertruffen, og den suppleres af en elegant teknik. Fysisk er der andre, der overgår ham – både i styrke og hurtighed – men Viktor er hjulpet af en jernhård vilje.

**JAGT:** Til adelens forpligtelser (og fornøjelser) hører jagten, og Viktor nyder sporten. Han har opdrættet falke og er en glimrende armbrøstskytte. For ham handler det om konkurrencen med sig selv, evnen til at finde indre ro, snarere end en særlig kærlighed til naturen.

**MAGI:** Han er ikke troldmand, men Viktor har studeret sproget og lært sig at sanse magiens vinde. Det er ikke en præcis videnskab, men det er mere end de fleste formår. Gennem koncentrerede studier og videnskabelige tests kan han afsløre magiens hemmeligheder (men ikke kontrollere dem). Andre gange kommer det mere intuitivt, som en kilden i nakkehårene eller akut hovedpine. Udover denne evne til at genkende magien hvor han møder den, er han også belæst i dens teori og historie. Alkymiens mysterier er hans aktuelle projekt: at forvandle bly til guld, i åndelig forstand, og gøre sig fri af jordelivets lænker.

### Fortælle tips

Efter Drømmen kører uden regler. Derfor er dine beskrivelser afgørende for hvordan dine handlinger falder ud. Spillederen kan vælge at bruge terninger til at indføre et tilfældighedsmoment, men der er ikke noget system at følge. Det stiller krav til din deltagelse. At du er opmærksom på hvor historien er på vej hen, og tager ansvar for at bidrage med gode, relevante beskrivelser.

Når du beskriver, så vær opmærksom på:

- at du ikke på forhånd afgør udfaldet for andre;
- at du ikke fejltolker den frie form til, at din karakter kan alt – hold dig til beskrivelsen og indenfor historiens ramme;
- at du bidrager med oplæg til de andre spillere og ikke kun tænker på selv at se godt ud;
- at du siger, hvad du gør, ikke hvad du vil. Hold fortællingen aktiv.

### Nøgleord

Velovervejet  
Rig  
Drømmer  
Grænsesøgende

