

## KOLOFON

**Et scenarie af Anders Frost Bertelsen, Morten Hougaard og Kristoffer Rudkjær til Fastaval 2009**

**Layout:** Magnus Udbjerg

**Spiltestere:** Beatrix Miranda Ginn Nielsen, Morten Greis-Petersen, Niels Ladefoged Rasmussen og Regitze Illum. Jesper Kristiansen, Klaus Meier Olsen, Magnus Udbjerg, Morten Malmros Jespersen og Tobias Demediuk Bindstlet.

**Særlig tak til:** Mikkel Bækgaard og Peter Dalby Larsen for korrekturlæsning og kompetent kritik, til Mads Brynnum for sit banebrydende arbejde for god spilmekanik i danske conscenarier, og endelig til Klaus Meier Olsen, der med en sønderlemmende kritik til anden playtest fik os til at skrive et langt bedre scenarie.

## KONTAKT

Kontakt os endelig, hvis du har spørgsmål til scenariet

Anders Frost Bertelsen

Tlf: 51 20 91 11

E-mail: [afrostb@hotmail.com](mailto:afrostb@hotmail.com)

Kristoffer Rudkjær

Tlf: 26 39 87 73

E-mail: [kristofferkj@hotmail.com](mailto:kristofferkj@hotmail.com)

Morten Hougaard

Tlf: 40 54 71 41

E-mail: [morten\\_hougaard@hotmail.com](mailto:morten_hougaard@hotmail.com)

# INDHOLDSFORTEGNELSE

<b>Kort om scenariet</b>	<b>4</b>
<b>Settingen</b>	<b>6</b>
<b>Scenariets handling</b>	<b>8</b>
<b>Sådan spillede du Dyst</b>	<b>15</b>
<b>Systemet</b>	<b>23</b>
Oversigt over roller og sammenhæng	Bilag A
Opstart	Bilag B
Sceneforslag og aktoversigt	Bilag C
Rollerne	Vedlagt
Ridderplader	Vedlagt
Ridderkort	Vedlagt
Poser med sten	Vedlagt



## FOROMTALE

Herolden sænkede det gule flag med den sorte løve. Tilskuerne hylede og klappede, mens de to riddere sporede deres stridshingste. Trav blev til galop, og turneringspladsen blev indhyllet i støv. De to kombattanter sænkede synkront deres lanser. I grevens loge rejste herskabet sig. Alle holdt vejret. Lyden af et skjold, der splintres, blev efterfulgt af den dumpe støj af metal, der rammer jord. Sejrherren stoppede op og hævede sin lanse i luften som en hilsen til greven og til publikum. Jublen var øredøvende, mens væbnere ilede til den livløse skikkelse på jorden.

Dyst er et ensemblescenarie om stolte riddere, der kæmper om hæder, ære og penge ved en stor ridderturnering. Men det er også et scenarie om turneringens mange andre aktører, lige fra borgherren til gadedrengen – alle dem der også har noget på spil. Dyst handler om ridderlige dyders møde med kolde realiteter. Om et statisk samfund, der for en meget kort periode pludselig bringer høj og lav sammen. Om alle tiders mulighed og de farer den bringer. Hver spiller bliver udstyret med tre roller - en ridder og to tilskuere. En fortælling om magt, hævn, kærlighed og ære er lagt i spillernes hænder.

System: Eget system til at afgøre ridderdysten  
Spillere: 5 og en spilleleder  
Forventet spilletid: 4-6 timer  
Sprog: Dansk

# KORT OM

## KORT OM SCENARIET

Kære spilleleder.

Først og fremmest: Tak fordi du har valgt at spille Dyst.

På de næste par sider introducerer vi de vigtigste elementer i scenariet. Alt vil senere blive uddybet, men vi vil starte med at give dig et overblik.

God fornøjelse

## SYNOPSIS – HVEM STÅR TILBAGE, NÅR STØVET HAR LAGT SIG?

Dyst er et intrigefyldt drama, der er centreret om en ridderturnering, med alle de muligheder, som denne byder på. Med femten roller, fordelt over tre større intriger, skal du og spillerne i fællesskab skabe og afgøre fortællinger om kærlighed og pligt, om begær og hævn, om arv og ambition. Fem af rollerne er riddere – én til hver spiller - og resten spænder over en lang række andre aktører fra grevens datter til biskoppen.

Grev Philippe af Flandern har inviteret til turnering. Stolte riddere er ankommet fra nær og fjern for at kappes om hæder og en større pengepræmie. Ridderne er ikke de eneste, der er til turnering i Flandern, og langt mere er på spil end blot at finde en vinder. Ridderne må sande, at Flandern er en hvesperede, som de lige har stukket hånden i:

Philippes datter er giftemoden og greven søger derfor efter den rette ægtemand til hende.

Fire tidligere venner mødes og hævn, og gammel kærlighed bliver omdrejningspunktet for deres gensyn.

Laugmanden Laurent ligger for døden uden at have en oplagt arving.

Dyst spilles via en prolog, tre akter og en epilog samt et simpelt hjemmelavet kampsystem for

turneringens ridderdyster. Turneringen har en meget konkret betydning for scenariet: Når en ridder taber i turneringen er rollen ude af scenariet.

Spillerne har ved deres tre roller en aktie i hver af de tre intriger. Spillet er bygget op om en række scener, der går på kryds og tværs og fortæller en samlet historie om menneskers liv og valg ved en stor ridderturnering.

## STEMNING

Grundtonen i Dyst er alvorlig. Når ridderne tordner mod hinanden på turneringspladsen, er det med lemmerne, førligheden og måske endda livet som indsats. Scenariet handler om ridderlige dyder, og om menneskeskæbner i en tid, hvor stand, ære og slægt definerer alt. Stemningsmæssigt læner vi os op af Ivanhoe frem for A Knight's Tale.

Vi ønsker hemmelige møder mellem elskende og bitre familieopgør skjult bag uskyldig middagskonversation. Vi vil have scener med riddere, der fornærmer hinanden før de sadler op, og gamle fjendskaber, som blusser op på markedspladsen. Men vigtigst af alt skal du og spillerne gøre Dyst til en unik oplevelse for jer. Dette er et åbent scenarie med mange fortællinger. Spil på det, der fanger jer.

## TO SLAGS ROLLER – RIDDERE OG IKKE-RIDDERE

I Dyst er der fem ridderroller og ti ikke-riddere. Hver spiller har derfor én ridderrolle og to roller som ikke er riddere. De to typer roller har hver deres funktion i scenariet. Ikke-ridderne hører hver især til i én af scenariets tre intriger. Ridderne hører dels sammen som gruppe, fordi de deltager i turneringen, og dels er de alle nøgler til scenariets intriger. Det er ridderne, som kan løse de andres problemer. Dette kan f.eks. ske ved at en ridder gifter sig med grevens datter og takker nej til ægteskabet med grevens søster. Hver ridder deltager i to intriger. Som scenariet skrider frem, vil kampen om riddernes hjælp og gunst blive intensiveret,



# KORT OM

eftersom nogen af dem falder ud af scenariet. Dette sker på grund af turneringen, hvor der i efter første runde ryger en tabende ridder ud, efterfulgt af to i en senere runde. I den sidste del af scenariet er der således kun to riddere tilbage.

## STRUKTUR OG SPIL

Scenariet er som omtalt opbygget med en prolog, tre akter og en epilog. Hver akt afsluttes af en runde på turneringspladsen: Først kvartfinale, så semifinaler og endelig finale.

Scenerne sættes af dig som spilleleder, med inspiration fra en række sceneforslag som vi har skrevet. Riddernes kampe afgøres gennem et hjemmelavet system. Spillerne styrer selv deres riddere på turneringspladsen, og ridderne kan i løbet af scenariet få hjælp eller modstand af de andre roller. Spillelederen afgør via et simpelt system, hvor stor indvirkning f.eks. kromandens sabotage af saddelremmen har for ridderens videre færd i turneringen.

## DE TRE INTRIGER

Dyst er en stor fortælling med mange aktører og mange handlingstråde, som overlapper tidsmæssigt og igennem ridderne. Disse handlingstråde er bundet op i tre intriger. Vi vil her kort præsentere hvordan intrigerne er opstillet ved scenariets start.

## GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

Greven af Flandern har et problem. Hans datter er giftmoden, men samtidig er hans egen søster blevet enke og skal have en ny mand. Greven har to kandidater og foretrækker den ene frem for den anden. Grevens søster gør krav på samme mand, som greven har udset sig til sin datter. Datteren selv er mere interesseret i at dyrke sine egne romantiske interesser, som bestemt ikke går i samme retning. Endelig ankommer en tempelridder, der søger mænd til det hellige land. Han bærer et gammelt nag til greven, og ønsker mest af alt at komplicere situationen for greven og hans slægt.

Der er lagt op til en fortælling om slægt og pligt, ridderromance og kynisme.

## EN GAMMEL STRID

Flandern var stedet, hvor fire venner for ti år siden skiltes i bitterhed. Kurtisanen, ridderen, vagtkaptajnen og biskoppen mødes nu atter igen, og deres indbyrdes strid blusser op på ny. Kurtisanens skuespillertrup blevet sat i gabestok på markedspladsen. Den magtfulde biskop er forelsket i hende og ønsker at hjælpe hende med at lægge det syndige liv bag sig. Vagtkaptajnen, som har sat skuespillerne fast, lever kun for at få hævn over en af turneringens riddere, som også var en del af vennegruppen dengang.

Der er lagt op til en fortælling om hævn, mulig tilgivelse og uforløst kærlighed.

## DEN DØENDE LAUGMAND

Den rige laugmand er døende og ønsker at efterlade sit livsværk til en værdig arvtager. Hans drømmende svigersøn har svært ved at leve op til kravene, og derfor kigger laugmanden sig omkring efter andre kandidater. Hans ambitiøse datter er gravid, men ikke med sin mand. Laugmandens trofaste håndlanger frygter for sin fremtid, nu hvor hans arbejdsgiver skal dø.

Der er lagt op til en fortælling om arvestridigheder, ambition og utroskab



# SETTINGEN

## SETTINGEN: RIDDERE OG MIDDELALDER

Handlingen i Dyst udspiller sig på et tidspunkt i middelalderen. Vi har helt bevidst ikke valgt et bestemt årstal – for det er ikke så vigtigt, hvad der ellers foregår i verden, eller hvilken type stål man brugte i Flandern i 1236. Men vi har generelt skelet til starten af 1200-tallet. Middelalderen er formentlig en tidsperiode, du kender en del til i forvejen. I dette afsnit vil vi dog kort beskrive de middelalder-træk, som er vigtige for Dyst.

### RIDDERE OG DERES DYDER

En ridder er basalt set en ryttersoldat, men da heste og udstyr er dyrt, så er hvervet som regel forbeholdt adelen. I løbet af middelalderen er der blevet udviklet et større æreskodeks for de adelige ryttersoldater.

Der er ikke nogen endelig liste over ridderlige dyder – her fremhæver vi nogle af dem, der er vigtigst for ridderrollerne.

Retfærdighed – en ridder skal kæmpe for de svage og øve ret

Duelighed – en ridder skal forbedre sine evner som stridsmand og bevise dem, f.eks. gennem turneringer

Høviskhed – en ridder skal være dannet. Han skal udvise respekt for personer, deres titler, stilling og evner

Ordholdenhed – en ridder skal holde sit ord såvel som sine løfter.

Andre eksempler på ridderlige dyder: Nåde, mod, loyalitet, gavmildhed, udholdenhed og beskedenhed.

### RIDDERTURNERINGEN

Scenariets omdrejningspunkt er ridderturneringen.

Der er flere varianter af turneringer, men typen i scenariet kaldes en dyst. Det er den, man kender fra Ivanhoe, hvor to riddere ridder mod hinanden med lanser og forsøger at støde hinanden af hesten.

Nogle gange bliver det fulgt op af kamp med sværd, men den version spiller ikke nogen rolle i dette scenarie. Formålet med en turnering er at lade ridderne bevise deres evner og mod.

### MIDDELALDERENS SAMFUND

Samfundet er delt i **stande** eller klasser. Kongen giver adelen land, og de kæmper til gengæld for ham. Bønderne betaler skat til den lokale stormand, som til gengæld beskytter dem mod røvere og andre farer. De lokale handlende betaler beskyttelsespenge til byens laug. Ideen om en stor fin feudal kontrakt er dog også en idealisering. Kongen kan kun trække på og bestemme over adelen, så længe han er rigets mægtigste mand.

Stand spiller en enorm rolle i samfundet. Alle ved godt, om man er bonde eller greve. **Social mobilitet** eksisterer groft sagt ikke, men en adelsmands yngste søn kan alligevel sikre sig penge, land og anseelse ved at kæmpe som ridder. Det vil så gå i arv til ridderens børn, og på den måde er hans slægt sikret et nemmere liv, end han selv har haft.

Der bliver ikke sat spørgsmålstegn ved **religion** – alle ved, at Gud eksisterer. Ateisme er utænkelig. Så hvis de ridderlige dyder er vigtige for adelen, så fylder idéen om synd noget i alles liv. Kirken og troen gennemsyrrer samfundet i en grad, vi nærmest ikke kan forestille os i dag. Folk tror helt bogstaveligt på Himmelen og Helvede og vil gå langt for at gøre bod for deres synder. Mange drager på korstog og får på den måde absolut syndsforladelse – men de fleste betaler aflad til kirken og beder ”ave maria” i stedet.

**Slægt og familie** er meget vigtigt - både høj og lav tilrettelægger familiens liv for at sikre slægtens bedste. Den ældste søn står for at føre slægtens besiddelser videre og skal helst også udvide dem, evt. gennem giftermål. Yngre sønner må tit klare sig selv, hvilket i adelen kan betyde et liv som ridder. Familiens døtre kan giftes væk for at skabe forbindelser til andre slægter - uanset om det er bonden, der har mulighed for at få lidt rabat hos



# SETTINGEN

mølleren, eller lensherren, der sikrer sin vasals loyalitet gennem ægteskab.

**De fleste ægteskaber** er altså alliancer – de bliver indgået mellem folk af samme sociale status, men der er undtagelser. En rig, men ikke så fornem slægt, kan klatre op af den sociale rangstige ved at indgå ægteskab med en mere fornem familie, der måske mangler penge. Ægteskab er mere motiveret af slægtens behov end kærlighed, men derfor kan unge mennesker selvfølgelig stadig have følelser i klemme.

## KÆRLIGHED OG SEX

På trods af at ægteskaberne bærer præg af meget jordnære overvejelser, så lever fortællingen om **den store romantiske kærlighed** alligevel. Den opstod i forlængelse af ridderidealene, men er forskellig fra vores dages idé om kærlighed. Den ideelle romance går på tværs af praktiske hensyn og behøver hverken at udmønte sig i ægteskab eller seksuel fuldbyrdelse. I praksis er der dog en grund til, at alle ridderromaner handler om ridderen og prinsessen – det er indenfor det socialt acceptable. Der er meget få historier om prinsessen og mølleren.

Men uanset hvor meget kirken tordner imod synd og syndere, så er mennesker i middelalderen også af kød og blod. I praksis har folk lige så mange drifter som i dag, og **utroskab og sex** uden for ægteskab forekommer. Det er imidlertid syndigt, og især for kvinder er utroskab problematisk, da manden derved kan (retmæssigt eller ej) stille spørgsmålstegn ved børnenes ret til at arve. Børn født uden for ægteskab, bastarder, får som regel et hårdt liv, bl.a. fordi de bliver betragtet som særligt disponerede for syndig opførsel.

**DYSTS GRUNDPRÆMIS – EN FORTÆLLING SOM SNÆVRER IND**  
Dyst adskiller sig fra de fleste scenarier ved, at der undervejs bliver færre roller i scenariet. Når en ridder taber i turneringen, glider rollen ud af scenariet. Der opstilles ikke længere scener med rollen, og spilleren spiller ikke rollen mere. Riddernes frafald tjener således til at snævre fortællingen ind. Visse fortælletråde og spilmuligheder vil blive lukket fordi en eller flere riddere ikke længere deltager. De spillere der mister deres ridder roller vil opleve at deres ikke-ridder roller til gengæld kommer mere i fokus.



# HANDLING

## SCENARIETS HANDLING

Dyst har en ridderturnering som omdrejningspunkt. Handlingen er dog ikke kun begrænset til kampene på turneringspladsen, men handler også om det, der foregår rundt om turneringen. Turneringen er skueplads for ridderne, som er interessante mænd for en lang række aktører.

I dette afsnit introducerer vi turneringen, de tre fortællinger og de femten roller. Du får først det fuldstændige kendskab til scenariets roller og intriger, når du har læst alle rollerne. Men i dette afsnit giver vi dig en kort introduktion, så du har et overblik.

### DE TRE FORTÆLLINGER

I det følgende vil vi bruge udtrykkene ”de tre fortællinger”, ”de tre handlingstråde” og ”de tre intriger” synonymt.

## TURNERING I FLANDERN

Grev Philippe har indkaldt til turnering i sit rige grevskab. Turneringen er ikke den første, der er blevet holdt i Flandern, og den vil ikke være den sidste. Alligevel er denne turnering noget særligt. Det er den største, der er blevet afholdt i lang tid og dermed er mulighederne for at vinde hæder og ære virkelig gode. Kombineret med en stor præmiesum har dette fået håbefulde riddere i alle aldre og af svingende duelighed til at rejse til grevens sæde i Brügge, hvor turneringen bliver afholdt. Philippes datter, Éloïse, er også blevet giftemoden og Greven vil benytte turneringen til at se potentielle ægtemænd an.

Byen har summet af aktivitet i ugerne op til turneringen, der er en begivenhed for høj som lav. På tribunerne er der plads til alle - fra de tilrejsende adelsfolk over bagere til vaskekoner. Grev Philippe

forstår, at det er ved sådanne lejligheder man vinder folkets gunst, og der er ikke blevet sparet på noget. Efterhånden er ridderne ankommet med deres følger og har rejst deres farvestrålende telte på turneringspladsen.

### DE FEM RIDDERE I FOKUS

Ud af de otte riddere, der er tilbage i turneringen, har vi valgt at fokusere på fem af dem. De fem er nogle af scenariets vigtigste roller. Det er dem, der kommer ind i handlingen og katalyserer de intriger, der allerede er imellem de øvrige roller. De sidste tre riddere kan indgå som statister, men som udgangspunkt er de der kun for at give hovedpersonerne nogle modstandere i kvartfinalerne. Hver spiller har én af de fem ridderen i sin pakke af roller.

### OVERSIGT OVER TURNERINGENS FORLØB I SCENARIET

Kvartfinale (afslutning på akt 1)

Semifinale (afslutning på akt 2)

Finale (afslutning på akt 3)

Scenariet tager sin begyndelse efter alle disse indledende øvelser er overstået. Folket har jublet for første gang. Adskillige lanser er blevet splintret på skjoldene. Turneringen har stået på i et par dage og de første riddere har måtte sande, at de ikke er dygtige nok til at blive sejrherre i Flandern. Tilbage er nu kun otte riddere, og Brügge holder vejret, mens man venter på næste runde: Kvartfinalerne.

### DE TRE FORTÆLLINGER

Dyst har tre handlingstråde, der foregår samtidig, mens turneringen er på vej mod sin afslutning. I de tre handlingstråde kører en lang række intriger over forskellige temaer. Det er ikke meningen, at I skal give alle intriger lige meget opmærksomhed. Alle intriger skal etableres og afsluttes, men det er





# HANDLING

intentionen at I skal spille mest i de intriger der optager jer mest. Noget af dette fokus kommer i øvrigt også af sig selv i takt med at tre ud af fem ridderrollerne ryger ud af scenariet.

De tre fortællinger trækker alle tråde tilbage i fortiden, men det videre forløb er langt fra givet på forhånd. Vi vil senere vende tilbage til dette, men kort fortalt er det kun de allerførste scener, som ligger fast i scenariet. Resten af fortællingen følger udviklingen af intrigerne i jeres spil. For at vise hvordan en af intrigerne kan udvikle sig, afsluttes dette afsnit med et eksempel på et forløb for fortællingen om den døende laugmand.

## ROLLER I GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

Greven Philippe  
Datteren Éloïse  
Grevens søster Blanche  
Tempelridderen André

-----  
Den dydige ridder Gaston  
Den fornemme ridder Louis  
Levemanden, ridder Willem  
Røverridderen Konrad

## GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

For femten år siden blev **Phillip** greve af Flandern efter sin fader. Kort tid efter anmodede hans barndomsven **André** om Philippes **søster Blanches** hånd. På trods af at Philippe vidste at de to elskede hinanden, gav han afslag, for Blanche skulle giftes bort til en af grevens største vassaler. Andre blev rasende og forlod Flandern for at drage til det hellige land.

Mange år er gået og nu er **Grev Philippes** eneste barn, **datteren Éloïse**, giftmoden. Slægten og lenets fremtid er på spil og den garvede greve er kommet frem til, at **den dydige ridder Gaston** de Lanzac er den bedst egnede. Giftermålet kompliceres imidlertid af, at **Blanche** er blevet enke for nyligt. Som familiens overhoved er det Philippes pligt at få Blanche gift igen. Denne gang har Blanche dog sine egne meninger og har umiddelbart afvist sin broders forslag om, at hun kan ægte **den**

**fornemme ridder Louis de Neuville**. Blanche har også udset sig Gaston. Philippes puslespil går ikke længere op, og Louis er pga. sin fine slægt også en mulig bejler til Éloïse.

Dertil kommer en ubekvem gæst, **tempelridderen André**. Grevens tidligere ven er formelt i Flandern for at hverve riddere til korstogene i det Hellige Land, men han har ikke glemt fortiden.

Endelig er der Éloïse selv. Grevens datter er ikke indstillet på at lade sin fader gifte hende bort til hvem som helst. Hun vil helst giftes af kærlighed og som minimum opleve en høvisk romance før sit ægteskab. Éloïse har allerede indledt en flirt med den unge og **ukendte røverridder Konrad von Ransbach**. Desuden har hun et godt øje til den charmerende **levemand, ridder Willem van Kampenhout**, som trods sit ægteskab er betaget af Éloïse.

## TIDSLINJE

- **For 35-18 år** siden voksede Philippe og André op sammen som nære venner.
- **For 18 år** siden blev Philippe gift og hans kone fødte Éloïse.
- **For 16 år** siden blev André og Blanche forelsket i hinanden.
- **For 15 år** siden døde Philippes far og Philippe blev greve af Flandern. Philippe gifter Blanche væk til en anden end André.
- **For 14 år** siden André afgiver løfte som tempelridder.
- **For 1 år** siden døde Blanches mand.
- **For et tre uger** siden fortalte Philippe Éloïse at han agtede at gifte hende bort snart.
- **For to uger** siden ankom først Blanche til Brügge. Philippe og Blanche talte om hendes muligheder og Blanche afviste Philippes forslag om at hun kunne ægte Louis.
- **For en uge** siden indledte Éloïse sin flirt med Konrad, der ind til videre er kulmineret i et flygtigt kys.



# HANDLING

## ROLLER I EN GAMMEL STRID

Biskoppen Jacques  
Kurtisanen Rosa  
Vagtkaptajnen Étienne

-----  
Den beregnende ridder Bernard  
Den dydige ridder Gaston  
Den fornemme ridder Louis

## EN GAMMEL STRID

Den beregnende ridder Bernard havde engang to tætte venner, vagtkaptajnen Étienne som dengang selv var ridder, og Biskoppen Jacques, som dengang blot var præst. Til en turnering i Flandern traf de sangerinden Rosa. De fire tilbragte hele turneringen sammen, og både Étienne og Jacques forelskede sig i Rosa. Det blev imidlertid Bernard, der erobrede Rosa, blot for at afvise hende morgenen efter. Étienne blev rasende og endte med at dræbe Bernards hest, da de to mødtes i turneringens finale. Étienne var vanæret og hans fader slog hånden af ham.

Ti år senere ankommer Rosa med sin skuespillertrup til turneringen i Flandern. Jacques, nu en magtfuld biskop, ser hende på scenen og finder ud af, at han stadig er forelsket i hende, på trods af at Rosa med årene er blevet kurtisane såvel som sangerinde. Étienne, som ernærer sig som vagtkaptajn, har imidlertid kun sit had tilbage og anholder derfor mændene i Rosas skuespillertrup. Spillende på sine kvindelige fortrin henvender Rosa sig til den dydige ridder Gaston, som af ren pligt sværger at hjælpe hende. Først efter løftet er afgivet, går det op for

## EKSKOMMUNIKERING

I middelalderen har kirken stor magt, fordi den alene vogter over adgangen til himmelen. Den værste straf som kirken kan pålægge et individ er ekskommunikation – udelukkelse fra at kunne deltage i de kirkelige ritualer. En ekskommunikation er et paveligt dekret på baggrund af en henvendelse fra et højtstående kirkemedlem som f.eks. en biskop. Ekskommunikation er personlig, men bliver anset som en alvorlig plet på en slægts ære. Ophævelse af ekskommunikation er muligt, men igen er det kirken der afgører, hvornår den skyldige har bødet tilstrækkeligt for sine synder.

Gaston, at han har svoret at hjælpe en simpel prostitueret. Biskoppen Jacques, der stadig er forelsket i Rosa, truer den fornemme ridder Louis med ekskommunikation for at få ham til at redde Rosa ud af synden og helst ind i kirkens beskyttende omfavelse. Louis tager hen til Rosa med alle intentioner om at løse sin opgave, men ender med at lade sig friste og betaler Rosa for en nat.

Ridder Bernard er også ankommet til turneringen

## TIDSLINJE

- **For ti år** siden møder vennerne Bernard, Étienne og Jacques sangerinden Rosa. Bernard erobrer hende, og Étienne vanærer sig selv på turneringspladsen.
- **For tre uger** siden ankommer biskop Jacques til Brügge
- **For to uger** siden ankommer Rosas hendes trup til Brügge
- **For halvanden uge** opstiller Bernard opstiller sit telt ved turneringspladsen.
- **For en uge** siden dage siden "overtaler" Jacques Louis til at hjælpe ham med Rosa
- **For fem dage** siden Louis tager over for at tale med Rosa, men ender med at betale for hendes ydelser.
- **For fire dage** siden sætter Étienne Rosas trup i gabestokken. Rosa opdager sine venners nød og Gaston sværger at hjælpe Rosa.

## ARVELØSHED OG VALG AF ARVINGER

I middelalderen er loven meget mere diffus. Der findes f.eks. mange forskellige love, som slet ikke er tilpasset hinanden. Den ældre generation vælger dog selv, hvordan den vil videregive sin arv. Traditionen er, at den ældste søn eller den ældste datters mand arver slægtens besiddelser. De førstefødte skal dog ikke føle sig for sikre, for en far kan godt slå hånden af sin søn, hvis denne skuffer eller blamerer sig uacceptabelt meget.



i Flandern. Han er egentlig ret uinteresseret i sine gamle venner, men Étienne har ikke tænkt sig at lade ham slippe så let. Étienne er ude efter at få ridderen til at vanære sig selv som hævn. Han håber at bruge Rosas trup som gidsel og på en eller anden måde få en ridder til at hjælpe sig.

## ROLLER I DEN DØENDE LAUGMAND

Laugmanden Laurent  
Datteren Jeanette  
Kromanden Staas

-----  
Den beregnende ridder Bernard  
Levemanden, ridder Willem  
Røverridderen Konrad

## DEN DØENDE LAUGMAND

**Den rige laugmand Laurent** er døende. Laurent er bastard og halvbroder til grev Philippe – Laurent kom altså fra ingenting, men byggede et stærkt handelshus på flid, talent og skånselsløshed. Laurent fik endda gift sin **eneste datter Jeanette** ind i adelen med **levemanden, ridder Willem**. Svingersønnen har imidlertid været en skuffelse, og nu ønsker Laurent at finde en anden arving, der kan sikre fremtiden for hans imperium.

Jeanette er åbenlyst utilfreds med sin faders hensigt, og har fået ham til at give hendes ægtemand en sidste chance. Jeanette er endelig gravid, men ikke med den ofte bortrejste Willem. Faderen er **kromanden Staas**, Laurents hårdhændede lakaj. Staas ved endnu intet om barnet, men er selv bekymret for fremtiden uden Laurent. Staas har opnået respekt gennem Laurent og frygter for, at Laurents død vil betyde enden for handelshusets mindre fine metoder, og dermed også for Staas' plads i det.

Willem er grundlæggende uinteresseret i forretninger, men behøver penge for at forsætte sit rejseliv i luksus. Han har ikke gennemskuet, at barnet ikke kan være hans. Det har Laurents spidskandidat til arven, den beregnende ridder Bernard, men han er i tvivl om han egentlig har lyst til at blive købmand. Staas' bud på en arving er røverridderen Konrad, der er gæst på hans kro under turneringen. Siden Staas hjalp Konrad mod tre svindlere ved terningbordet, er de to blevet venner.

## TIDSLINJE

- **For 12 år** siden greb Laurent Staas i at bryde ind i sit hus, men endte med at tage tyven til sig
- **For 7 år** siden lånte Staas penge af Laurent til at købe kroen den røde hane
- **For 2 år** siden giftede Willem sig med Jeanette
- **For seks måneder** siden havde ægteparret sidst sex
- **For fire måneder siden**, mens Willem var ude og rejse, gik Jeanette i seng med Staas
- **For to uge siden** fortalte Laurent Jeanette, at han overvejede at finde en anden arving
- **For halvanden uge** siden hjalp Staas Konrad mod en aggressiv gruppe terningspillere
- **For en uge siden** kom Willem hjem til en gravid kone
- **For tre dage** siden hold Laurent møde med Bernard

## ET EKSEMPEL PÅ ET MULIGT FORLØBET AF FORTÆLLINGEN OM DEN DØENDE LAUGMAND

For at give dig et billede af hvordan scenariet kan forløbe, vil vi her præsentere et muligt forløb i scenariet for intrigen om den døende laugmand. Samtidig med denne handling kører de to øvrige fortællinger og turneringen.

I **prologen** har Jeanette, laugmandens datter, har sat sin mand levemanden Willem i stævne i hendes fars hus. Ægteparret diskuterer deres fremtid og Laurents trusler. Situationen bliver akavet da Laurents lakaj, kromanden Staas, dukker op og Willem fortæller ham at Jeanette er gravid. Willem opfanger dog ikke, at Staas er beklemt.

I **akt 1** inviterer laugmanden Laurent røverridderen Konrad til middag med sin familie og Staas. Laurent ønsker at lære Konrad at kende, da Staas har anbefalet ham som arving. Konrad er dog beklemt med at skulle tale om sin fortid. Jeanette og hendes mand, levemanden Willem er også til stede og gør



# HANDLING

alt for at få Konrad til ikke at føle sig velkommen. Senere i samme akt sender Laurent, Willem ud for at købe et parti kander sammen med Staas. Det hele er selvfølgelig en prøve, som Willem fejler miserabelt da han kommer til at betale overpris. Endelig får Laurent besøg af den beregnende ridder Bernard. De to er i gang med en forhandling om noget land, men Laurent bruger lejligheden til at fortælle Bernard om livet som handelsmand, i det håb at Bernard måske vil arve handelshuset. I slutningen af Akt 1 mødes Konrad og Willem på turneringspladsen og Willem vinder – Konrad er ude af scenariet.

I **akt 2** møder Bernard og Willem hinanden til fest hos greven. Willem bruger mest tiden på at lægge an på grevens datter Éloïse, men Bernard trækker ham til side og fortæller ham, at regnskabet for Jeanettes graviditet ikke går op, og at Willem ikke kan være faderen. Staas er i vildrede efter at Konrad tabte og nu ligger såret på sin sygeseng. Han er hverken vild med Bernard eller Willem, men beslutter sig for at han mindst bryder sig om Willem og fjerner derfor en hestesko fra Willems hest. Jeanette er midt i et skænderi med sin fader, da Willem dukker op og forlanger en forklaring om barnet. Da Laurent kan se hvor det hele bærer hen, fingerer han et ildebefindende for at hjælpe sin datter. I Turneringen møder Willem den fornemme Louis og Bernard møder den dydige Gaston. Trods den manglende hestesko vinder Willem, mens Bernard taber – rollen ryger ud af scenariet.

I **akt 3** må Laurent sande at hans død er nært forestående. Bernard ligger på sin sygeseng og den eneste potentielle arving Laurent kan komme til er derfor Willem. Willem er dog på vej til at forlade sin utro kone og Jeanette sluger sin stolthed og beder sin far om hjælp. Laurent sender Staas over for at tale fornuft med ridderen, men kommer til at tale over sig, så Willem opdager at han er faderen. Willem stormer over til Laurent og tvinger ham til at overdrage skødet til Staas kro til Willem. Laurent dør med ordene om at Willem endelig viser sig som en rigtig handelsmand. Willem mødes i turneringens finale med Louis og taber.

I **epilogen** fortæller spillerne af Jeanette og Willem at deres ægteskab endte lykkeligt da Willem atter kom på benene. Han bliver kendt som byens mest charmerende men samtidig hårde forretningsmand. Staas er til gengæld igen på gaden, efter at være blive

smidt ud af sin kro. I de kolde nætter forbander han sit begær og sin grumme skæbne.

## NAVNE OG SPROG.

Det franske sprog, kendt som langue d'oïl, er i brede træk middelalderens svar på engelsk. Dette skyldes, at en stor del af adelen i områder som England, Skotland, Nederlandene og Det Hellige Land oprindeligt er fra Frankrig. Det er derfor bydende nødvendigt for folk at lære sproget, hvis de ønsker at rejse eller drive forretning i den vestlige kristne verden.

Dyst foregår i grevskabet Flandern, som i dag er en del af Belgien. Området er delt mellem de fransktalende folk i syd og flamlændingene i nord. Scenariets roller har derfor fortrinsvis franske og flamske navne. Rollernes navne følger naturligvis det givne sprogs udtalemønster.

## PRÆSENTATION AF ROLLERNE

Dyst har et ret komplekst udgangspunkt, med mange handlingstråde og mange roller. Overstående skulle gerne have givet dig et overblik over de forskellige intriger. Nu følger præsentation af hver enkelt rolle. Du kan med fordel lade det vedlagte oversigtsark med rollerne ligge ved siden af når du læser dette.

## DE FEM RIDDERE

Den fornemme Louis de Neuville  
Louis er på mange måder indbegrebet af en fornem ridder. Neuville-slægten er rig og gammel. Louis' er både frygtet og beundret for sit mod og evner i kamp. Alligevel har Louis et dårligt rygte. Mange finder ham arrogant, og historierne om hans dårlige opførsel er alment kendt. Louis er gidsel af sit eget ry. Det bevirker, at han ofte bliver stemplet som skurken, selv i situationer hvor han er uskyldig. Louis nægter at lade sig diktere af andres syn på ham, men ønsker omvendt at blive accepteret.

Røverridderen Konrad von Ransbach  
Konrad har selv, som så mange andre unge riddere uden arv, måtte skabe sit levebrød. Han blev røverridder og krævede uautoriseret told fra



# HANDLING

prammene på Donau. Det har været et hårdt og syndigt liv, som Konrad gerne vil lægge bag sig. Turneringen er den unge ridders chance for at skabe sig et nyt liv ved at bevise, at han er mere end en gemen bølge.

## RØVERRIDDERE

Ikke alle riddere er ædelmodige og høviske adelsmænd. Der er ikke land til alle sønner, og nogle riddere slår sig derfor på røveri. I den tysktalende del af Europa er der derfor opstået et begreb: Raubritter – Røverridder. En af røverridderens yndlingsmetoder er uautoriseret told på de større floder. Røverridderen og hans mænd blokerer simpelthen floden på smalle steder med en bum, og afkræver told for at lade prammene passere.

Den dydige Gaston de Lanzac

Gastons drivkraft har altid været de ridderlige dyder. Han prøver at holde faklen højt i mørket i en tid, hvor mange taler om dyderne, men hurtigt forkaster dem på grund af verdsligt begær. Gaston er en ritualernes mand, lige fra den måde han strigler sin hest, til den måde, han anerkender en modstanders mod efter en sejrrig dyst. Efter mange år som turneringsridder overvejer Gaston at slå sig ned, gerne med et godt parti som grevens datter Éloïse. Spørgsmålet er dog, om Gaston kan balancere dette ønske med sit meget puritanske forhold til dyderne.

Levemanden Willem van Kampenhout

Willem er en verdensmand, der elsker at være på farten. Willems vid og charme har gjort ham til en værdsat gæst i det sydfranske. Desværre er rejselivet dyrt. For et par år tilbage var Willem nødt til at gifte sig til penge gennem Jeanette, som er datter af den rige laugmand, Laurent. Dette fik dog ikke Willem til at stoppe sin hektiske rejseaktivitet. Nu bliver der imidlertid stillet krav til Willem, og han må gøre op med sig selv, om det er op tide at omlægge sit liv.

Den beregnende Bernard de Chaumont

Bernard er en rutineret og respekteret ridder. Han har altid været drevet af et behov for at hævde sig på andres bekostning. Han stræber efter at bevise sit værd, og bekæmpe det mindreværd, der gnaver i ham. Som ung gav det ham en perfid kant, men med årene mener han at lært at styre det bedre. Bernard ønsker at leve op til de ridderlige dyder, men hans ambition og beregnende intellekt trække ham ofte i andre retninger.

## GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

### PHILIPPE - GREVEN AF FLANDERN

Philippe er synonym med det rige Flandern. Han besidder alle de rigtige egenskaber. Han er imødekommende, men bestemt. Bevidst om sine mål, men pragmatisk. Generøs, men beregnende. Philippe har aldrig fået en søn, men har en datter, Éloïse, der er hans øjesten. Både Éloïse og Blanche har dog en rolle at spille for slægten. Den komplicerede situation huer ikke Philippe. Endnu en gang må han balancere lenets behov over for sine familiemedlemmers individuelle ønsker.

### ÉLOÏSE - GREVENS DATTER

Éloïse har levet en beskyttet tilværelse som eneste barn af en mægtig greve. Det har altid været indforstået, at hun en dag skulle gøre sin pligt og gifte sig. Nu er dagen kommet, men Éloïse har opdaget, at hun egentlig ikke har lyst til at gifte sig med nogen af de riddere, hendes fader har for øje. I hvert fald ikke med det samme. Éloïse vil gerne opleve kærligheden. Hun håber at kunne trække sin faders bestræbelser i langdrag, så hun kan nå at få sin romance.

### BLANCHE - GREVENS SØSTER

Kvinder med ældre brødre arver intet. De bliver giftet bort. Det blev Blanche også, til den forkerte mand. Blanche havde følelser for sin broders ven André, men Philippe havde andre planer. Nu er hendes svage mand heldigvis død. Det ufrivillige ægteskab har gjort Blanche hård og målbevidst. Hun har udset sig ridder Gaston som sin næste mand, men ved at Philippe også ønsker at gifte Éloïse med ham. Blanche har dog ikke i sinde at give op uden kamp. Det hele er blevet yderligere kompliceret af at André, der nu er tempelridder, er dukket op til turneringen. Følelserne er muligvis døde, men de to har et skæbnefællesskab, for de er begge blevet behandlet dårligt af Philippe.

### ANDRÉ - TEMPELRIDDEREN

Andrés liv har formet sig meget anderledes, end han havde forestillet sig som ung. Dengang havde han appetit på livet. Han var nær barndomsven med Philippe og blev forelsket i Blanche. Følelserne var gengældt, men Philippe afslog Andrés anmodning om Blanches hånd. André tog forbitret på korstog, hvor han sluttede sig til tempelridderordenen. Siden



# HANDLING

har han kæmpet en lang sej kamp for det hellige land. André er vendt tilbage til Flandern for at hverve stærke riddere til ordenens hellige opgave. Han ved, at han vil møde Blanche og Philippe, og nu er den frygtløse kæmper pludselig nervøs.

## EN GAMMEL STRID

### JACQUES – BISKOPPEN AF LIÈGE

Jacques er kommet langt fra at være en ung præst, der blev forelsket i en skuespillerinde, er han nu biskop af Liège - en af kirkens mest indflydelsesrige poster. Ingen kommer sovende til bispesæder, og Jacques er bestemt en intelligent og til tider kalkulerende mand. Jacques har dog aldrig glemt Rosa, og nu er hun pludselig i hans liv igen. Biskopper kan ikke tage koner, men Jacques håber at kunne placere Rosa nær ved sig, samtidig med at han plages af samvittighedskvaler.

### ROSA - KURTISANEN

Siden natten, der endte så tragisk for de fire venner, har Rosa rejst på landevejene med sin skuespillertrup. Indtjeningen fra deres forestillinger har ikke altid kunne strække, og Rosa begyndte for længe siden at sælge sin krop. Nu har Rosa dog besluttet sig for at stoppe med at ligge med mænd for penge. Måske er det denne beslutning der har draget hende til Flandern, da det på en eller anden måde er her alt startede. Men gensynet har været endnu værre end hun frygtede. Étienne har sat mændene i hendes skuespillertrup i gabestokken, og Rosa føler sig hjælpeløs. Rosa er dog en smuk og manipulerende kvinde, der ikke er bange for at tage kampen op.

### ÉTIENNE - VAGTKAPTJENEN

Engang var Étienne en lovende ridder. Alt dette ændrede sig, da han vanærede sig selv på turneringspladsen i en duel mod sin ven Bernard pga. jalousi over Rosa. Étienne blev arveløs og mistede sin adelige status. Kun ved hjælp af sin ven Jacques fik Étienne en plads i greven af Flanderns vagtkompani. Étienne er siden steget i graderne og er i dag vagtkaptajn. Trods mange samtaler med Jacques har Étienne aldrig kunnet slippe sit had til Rosa og Bernard, som han bebrejder for sit fald. Med Bernards og Rosas tilbagekomst skal det en gang for alle afgøres, om Étienne kan lade fortiden ligge, eller om han kun kan søge sin hævn.

## DEN DØENDE LAUGMAND

### LAURENT – LAUGMANDEN

Laurent er søn af en tjenestepige og den forhenværende greve af Flandern. Hans ophav var almindelig kendt, men Laurent lod sig ikke kue. Med et godt hoved og en brændende ambition slog han sig på handel. Hans forretninger og kundekreds voksede, men mange af de andre handelsmænd nægtede at gøre forretning med opkomlingen. Alt dette ændrede sig da Laurent hvervede Staas. Sidenhen har alle der har sat sig op mod Laurent fået besøg af Staas, som ikke lægger fingre imellem. Nu ligger Laurent for døden og han frygter for sin status i det hinsides efter sine mange tvivlsomme gerninger.

### JEANETTE - LAUGMANDENS DATTER

Jeanette er blevet opdraget til at tage slægten et skridt videre. Hun har arvet sin faders ambition, men formår ikke at skjule den ligeså godt som ham. Alligevel lykkedes det Laurent at gifte Jeanette ind i adelen. Ægteskabet er dog ikke lykkeligt, for Willem er sjældent hjemme, og han og Jeanette passer dårligt sammen. Jeanette bilder sig selv - og alle der gider lytte - ind, at Willems fravær er naturligt for en mand af hans kaliber. Men en enkelt aften endte hun alligevel med at finde trøst i armene på kromanden Staas. Nu truer Laurent med at begrænse Jeanette og Willems arv til nogle få håndører, mens handelshuset går videre til en selvvalgt arving. Jeanette er rasende og situationen kompliceres yderligere af barnet i hendes mave.

### STAAS - KROMANDEN

Engang var Staas en sulten tyv uden retning for sit liv. Han sov ofte på gaden og levede i det hele taget en ussel tilværelse. Laurent tog Staas i at bryde ind i sit hus, men gav ham rent tøj, mad og et job i stedet for at få ham straffet. Staas er Laurent evigt taknemmeligt og har siden gjort alt, hvad laugmanden bad ham om. Med tiden lånte Staas penge af Laurent til at få sin egen kro - Den Røde Hane. Alt tegnede lyst for Staas, men så kom han til at ligge med Laurents gifte datter Jeanette, og nu er Laurent døende. Staas frygter nu for tiden efter hans herres død.



# SPILLEDER

## SÅDAN SPILLEDER DU DYST

Dyst er et scenarie, hvor meget er lagt i hænderne på spillerne selv. Mange roller og mange handlingstråde giver mange mulige udfald. Det betyder samtidig at du som spilleleder har en meget vigtig rolle med at holde det hele på sporet. Det er nemlig dig, der introducerer scenariet, uddeler roller, sætter og stopper scener, integrerer scener og system og i det hele taget styrer spillets flow. I dette kapitel vil vi klæde dig på til denne opgave ved at præsentere scenariets struktur, give tips til opstart og casting af roller, uddybe riddernes særlige status i scenariet og gennemgå prolog, akter og epilog.

## SCENARIETS FORLØB

Dyst er opbygget i en prolog, tre akter og en epilog. Til forskel fra mange andre scenarier er det kun i prologen, at Dyst har fast definerede scener. Vi har skrevet en række sceneforslag, som du kan læse om i næste kapitel, og så er det ellers op til dig at skønne, hvilke der er brugbare i jeres afvikling, og finde på nogle passende scener selv. Dette kan måske lyde som en stor opgave, men ifølge vores erfaring giver det sig selv, når scenariet først er i gang. Nogle scener vil vise sig at være mindre relevante og realistiske, og andre scener vil omvendt være oplagte. Hver del af scenariet har sin status i fortællingens spændingskurve, som du som spilleleder har ansvar for at styre, og som vi beskriver nærmere under akterne. Vi har vedlagt et oversigtsark med akterne og sceneforslagene, som du kan støtte dig til under spillet.

Hver af de tre akter afsluttes med en runde i turneringen. Her er det ikke blot riddernes skæbne i turneringen der er på spil, men også rollens tilstedeværelse i scenariet. Taber en ridder i sin kamp i enten første eller anden akt, er vedkommende ikke med længere. Taberen af finalen, dvs. efter tredje akt for lov at deltage i epilogen, men hans status vil være påvirket af nederlaget. I alt ryger tre af de fem riddere ud af scenariet.

## DYSTS FORLØB

Opstart og intro

Prolog

1. akt (1/4 finale – en ridder ud)

2. akt (1/2 finale – to riddere ud)

3. akt (finale)

Epilog

## OPSTART

Før spillet kan gå i gang, skal du have sat spillene ind i scenariets univers. Riddere, lansedyster og middelalder er måske nok kendt stof for de fleste spillere, men det er vigtigt, at du starter med at fortælle spillerne, hvad der er relevant for rollerne og gældende i Dyst. Dertil kommer, at spillerne skal sættes ind i scenariets særtræk. Vi opfordrer dig til at begrænse denne introduktion til ca. 10 min, og at du holder den, før du uddeler roller. Vi har vedlagt et oversigtsark med de elementer du bør præsentere.

## CASTING

Rollerne er samlet i fem pakker med tre roller til hver spiller. Rollerne er fordelt så hver spiller har en ridder som deltager i to af intrigerne, og to ikke-ridder roller der deltager i hver deres intriger. Spilleren har således en rolle i mindst en rolle i hver intrige men også et overlap i en af intrigerne. F.eks. har Spiller 5 Bernard og Staas i fortællingen om den døende mand – men de to har ikke behov for eller ret til at mødes. Pakkerne er sammensat under hensyn til at spillernes egne roller ikke skal møde hinanden.

Du uddeler altså en pakke af roller i stedet for en enkelt rolle. Derfor kan casting være lidt mere kompliceret i Dyst end normal. Vi har derfor skrevet en lille guide, du kan benytte efter behov. I understående forslag tager vi udgangspunkt i de fem ridderroller, dog med blik for særlige vigtige øvrige roller i det enkelte bundt.



# SPILLEDER

**Spiller 1** er pakken med ridderrollen Konrad. Røverridderen er den mindst erfarne og mindst fornemme af turneringens riddere. Han er det nærmeste man kommer en karakter med lav status i det segment. Samme spiller har dog også grev Philippe, som er en udpræget højstatus-rolle. Bundtet kan derfor med fordel gives til den erfarne spiller, der er god til at skifte magtposition fra scene til scene.

**Spiller 2** har Willem som ridderrolle. Levemanden kan være en lidt svær karakter, da nogle spillere kan komme til at spille rollen som en for ekstrovert skjalderridder. Willem er i øvrigt lidt klemt i begge sine handlingstråde. Spilleren har to kvindelige roller, hvor særligt Rosa også starter med et mål, som er op ad bakke. Samlet set passer pakken derfor bedst i hænderne på en spiller med sans for det lidt underspillede – gerne med en forkærlighed for tragedie.

**Spiller 3** er Louis' pakke. Den fornemme ridder lider under et mere eller mindre fortjent dårligt rygte. Den rette spiller er derfor en, som forstår at sætte rollen i situationer, der kan misforstås. Samme blik for den gode historie er også vigtig for en af pakkens andre roller: laugmanden Laurent. Den døende mand sidder inde med stor magt i forhold til hele arveplottet og vil derfor også med fordel kunne blive spillet af en spiller med sans for komplikationer og blik for den gode historie.

## ROLLEOVERSIGT

Spiller 1	Konrad (ridder) Phillip Étienne
Spiller 2	Willem (ridder) Blanche Rosa
Spiller 3	Louis (ridder) Laurent André
Spiller 4	Gaston (ridder) Jeanette Jacques
Spiller 5	Bernard (ridder) Éloïse Staas

**Spiller 4** er lig med Gaston. Den regelrette ridder ligger bedst hos en udadvendt spiller for ikke at blive for indadvendt. Gastons dyder og indre konflikter skal fremhæves, ikke gemmes væk. Samme bundt har også Jeanette og Jacques som også har godt af en spiller med power.

**Spiller 5** har Bernard som ridderrolle, men også Éloïse. Begge roller står centralt i et følelsesladet plot. Hvis du er så heldig at have en spiller med hang og sans for indlevelse og mod på at spille romance og blive udsat for had, så giv bundt 5 til vedkommende. En anden indgangsvinkel er, at dette bundt er det, som har mest brug for en kvindelig spiller for at få romancen til at slå gnister.

## HVAD MED ANDRÉ, KAN HAN IKKE GIFTE SIG MED BLANCHE?

Riddernes som eneste løsning på intrigerne er ikke en fast fortælleregel. Alternative løsninger skal dog være meget veletablerede i jeres spil for at du bør tillade dem som afslutning på intrigerne. Hvad skal der så til for, at et alternativ er veletableret i jeres spil? Det er en beslutning, der i sidste ende er op til dig. Eksempel; Laurent fik allerede i akt 1 at vide, at Staas var far til Jeanettes barn Hun forlod sin mand i akt 2, for at være sammen med Staas, og samtlige riddere viste sig at være uegnede arvinger. Pludselig er Staas en reel mulighed som arving til Laurents forretningsimperium. Rollerne er altså skrevet således, at ridderne er nøglerne til intrigerne, men hvis jeres afvikling går i en anden retning, så kan disse bånd brydes for at få den bedste afslutning.

## RIDDERNE - INTRIGERNES NØGLER.

Der er en grund til at de tre intriger blusser op netop som grevens turnering afholdes. Riddere er i kraft af deres status og evner interessante ægtemænd, arvinger og mæglere. I Dyst er ridderne således de tre fortællingers nøgler. Riddernes tilstedeværelse har startet intrigerne, og det er derfor også ridderne, der skal løse dem. Hver ridder er involveret i to af de tre intriger – f.eks. bejler Gaston til Éloïses hånd, men ham har også givet et løfte om at hjælpe Rosa med at befri hendes venner.





## TIDEN I DYST

Turneringen foregår over en uges tid. De første par dage er forløbet før spillets start. I spiller resten. Der er ikke to runder samme dag, og nogle runder har måske en dags hvile i mellem sig. Tid har dog ikke nogle vigtig funktion i scenariet, brug aften og dag som effekter efter behov.

Ridderne er hinandens modstandere på og uden for turneringspladsen. Turneringen kræver imidlertid sine ofre og de andre aktører må manøvrere efter, at netop deres yndlingsridder ikke længere kan hjælpe dem. Dette betyder også, at nogle intriger kan ende med ikke at blive løst. Hvis f.eks. Konrad og Willem er ude af turneringen og scenariet, får Éloïse ikke sit ønske om en romance opfyldt, ligesom Laurent kan stå uden en kandidat til arving, hvis Bernard og Konrad er ude og Willem aldrig fik bevist sit værd.

## OM ROLLER DER RYGER UD – SLAGNE RIDDERE OG FORTÆLLINGER I FOKUS

Når en ridder taber i turneringen, er han ikke længere med i Dyst. Denne regel repræsenterer, at det ikke er omkostningsfrit at deltage i turneringer. Riddere, der stødes af hesten, er i bedste fald meget ømme og i værste fald døde. En tabende ridder er således på sit syge- eller dødsleje og ømmer sig. Vi vil under systemet give dig nogle retningslinjer for, hvordan du kan tolke et nederlag. Rent spilmæssigt betyder ridderens tur på lazarettet, at han er ude af intrigerne, der forløber under turneringen. Man kan ikke gøre kur til grevens datter fra sygesengen eller bevise sit værd over for laugmanden. Den eneste undtagelse for denne regel er epilogen, hvor ridderen som tabte i finalen stadig kan være med. Epilogen strækker sig over en længere periode end akterne. Den tabende ridder har været en så stor del af intrigerens afslutning, at hans historie bør fortælles færdig.

Dyst er et åbent scenarie, indenfor en række faste rammer. Handlingstrådene er sat op således, at riddernes frafald tjener til at intensivere intrigerne. Det er dog åbent hvilke riddere der ryger ud af fortællingen undervejs. Derfor kan der være handlingstråde, som ikke har riddere tilbage i akt 3 og epilogen. Hvis det sker, er handlingstråden og alle dens rollerne ikke med i resten af scenariet. I fortællingen om Den Døende Laugmand betyder

det f.eks. at der ikke er nogen, der har fået bevist deres værd for Laurent, og han dør uden en værdig arving. Sådan er livet - nogle gange taber alle. I taber dog ikke, I fokuserer bare jeres spil på de to tilbageværende tråde. En anden mulighed er, at der kun er en kandidat tilbage, så kommer spillet til at handle om vedkommende er værdig, snarere end om to konkurrenter.

## SÆT SCENEN – OM AT INDRAMME BEGIVENHEDERNE

Et af dine stærkeste styringsværktøjer i Dyst er, hvilke scener du udvælger, og hvordan du indleder og afslutter dem. Du kan finde inspiration til udvælgelse under vores sceneforslag, og til hvordan du klipper scenerne under gennemgangen af akter. Den sidste del, hvordan man indrammer scenerne, fortjener dog også et par ord. Vores erfaring er, at det er fint at give rollerne en umiddelbar motivation til en scene. F.eks. "Étienne, du opsøger Louis for at høre om hans holdning til Bernard". Så ved både Louis og Étienes spillere, hvad der skal foregå. Det du til gengæld ikke bør gøre, er at diktere scenernes udfald og derved tage spillernes valg fra dem. Undgå f.eks. at sige: "Étienne, du opsøger Louis for at høre om hans holdning til Bernard. Louis, du finder hurtigt ud af, at du har at gøre med en hævnøststig vagtkaptajn og sender ham væk igen".

## FORLØBET I DYST

Dysts forløb bygger på en aktstruktur, som vi vil gennemgå nærmere i dette afsnit. Der er tale om en vejledning: Det er f.eks. helt i orden at bruge længere end den anbefalede tid, eller have flere eller færre scener i en akt. Men det er på den anden side vigtigt at holde en hvis spændingskurve i spillet, hvilket nedenstående oplæg tager højde for.

## PROLOG

**Antal scener:** 4 faste scener

**Anbefalet varighed:** 15-30 min

**Antal ridderroller:** Alle fem

**Formål:** Prologen har til formål at introducere de tre handlingstråde.

**Set-up:** Denne del af scenariets handling er den eneste, der har faste scener.



# SPILLEDER

**Anbefalet tempo:** Hurtig – Scenerne bør klippes hårdt, så snart scenerne har bidraget med at etablere den pågældende handlingstråd og konflikt, bør de stoppe.

## SCENER I PROLOGEN:

**De to bejlere (Prolog)** – Grevens to giftefærdige kvinder

**Medvirkende:** Philippe, Gaston og Louis.  
Philippe har inviteret Gaston og Louis til sit kammer under påskud om at ville diskutere turneringens foreløbige resultater. I virkeligheden vil han se de to mulige svigersønner an og fortælle dem om sin hensigt om at gifte sin datter bort til den rette mand.

**Et romantisk møde (Prolog)** – Grevens to giftefærdige kvinder

**Medvirkende:** Éloïse og Konrad. Evt. ankommer Blanche senere.

Konrad er i kapellet under påskud af at skrifte, men i den anden bås venter Éloïse som aftalt, i stedet for Jacques. Vil Éloïse fortælle Konrad om sin faders hensigter, og hvordan kan den unge røverridder imponere en grevedatter? Måske kompliceres det hele af at Blanche dukker op for at bede.

**Fremtidsplaner (Prolog)** - den døende laugmand  
**Medvirkende:** Willem og Jeanette. Senere kommer Staas ind.

Jeanette bor hos sin fader, mens hun er i Brügge, og hun har sendt bud efter Willem for at lægge planer for, hvordan de sikrer deres arv. Måske snakker de også om barnet der er på vej. Pludselig kommer Staas ind. Er han overrasket over at se dem? Eller har han lyttet ved døren? Situationen er akavet, og vil kun blive værre, hvis Jeanette fortæller Staas, at hun er gravid. Hvordan vil kromanden reagere? Opfanger Willem noget?

**Den faldne ridder (prolog)** – en gamle strid.

**Medvirkende:** Gaston og Étienne  
Gaston opsøger Étienne i hans vagtstue for at få Rosas trup løsladt. Étienne har dog sin egen betingelse. Hvordan reagerer den dydige Gaston?

## 1. AKT

**Antal scener:** 5-7 scener

**Anbefalet varighed:** 40-60 min

**Antal ridderroller:** Alle fem (og tre spillelederstyrede bipersons-riddere)

**Afslutning:** Akten afrundes med turneringens

kvartfinaler med fire dystere.

**Formål:** Efter fortællingens anslag skal den bredes ud. I denne akt skal alle roller og handlingstrådene etableres. I skal have frem, hvem der har hvad på spil, og rollernes relationer skal tegnes op. Fordi alle roller ikke er blevet introduceret via epilogens faste scener, er den en god ide at lægge ud med scener omkring de roller, som ikke har været i spil før.

**Anbefalet tempo:** Middel – Scenerne bør klippes når de har udspillet deres handling, men det er ok at lade spillerne rulle rollerne lidt ud.

## KAN WILLEM OG BLANCHE MØDES?

Der kan opstå situationer, hvor du eller spillerne får den tanke, at to roller, som spilles af samme spiller, kunne have en scene sammen. Modstå fristelsen. Alle roller som umiddelbart har noget at gøre med hinanden er placeret så de kan mødes. Hvis Blanche har brug for at møde en af de riddere, som Éloïse er glad for - så brug Konrad. Spillere skal ikke spille to roller i samtidig, og rollerne er ikke til deling.

## 2. AKT

**Antal scener:** 7-10 scener

**Anbefalet varighed:** 45-75 min

**Antal ridderroller:** Fire

**Afslutning:** Akten afsluttes af turneringens semifinaler med to dystere.

**Formål:** De tre handlingstråde skal skærpes til. Rollerne skal på glatis, og alle hemmeligheder skal på banen. Hvis intrigerne er gået i en retning og nærmer sig en løsning, bør denne retning kompliceres. Dette er scenariets længste akt, og der er derfor plads til at have længere scener, eller scener der kræver opfølgning med nye scener.

**Anbefalet tempo:** Rolig til middel – lad spillerne få lidt mere tid end tidligere og prøv f.eks. at lade en scene køre over i en ny ved at lade flere roller komme med ind - De elskende mødes, men bliver opdaget af en tredje aktør.



## 3. AKT

**Antal scener:** 5-7 scener

**Anbefalet varighed:** 40-60 min

**Antal ridderroller:** To

**Afslutning:** Akten afsluttes af turneringens finale

**Formål:** Denne akt afgør fortællingernes afslutning. Intrigerne skal være helt spidset til i denne akt.

Rollerne tager deres valg. Spørgsmålene skal

**besvares:** Hvem bliver gift med Éloïse, bliver Rosas trup sat fri, hvem bliver Laurents arving og hvem vinder turneringen. Hvilke konsekvenser disse valg og begivenheder har, kommer dog først frem i epilogen.

**Anbefalet tempo:** Hurtig – Scenerne bør klippes hårdt, så I holder intensiteten i scenariets afslutning.

### SPØRGSMÅL TIL SPILLERNE

Et godt spilledeknep til afslutningen af Dyst er at spørge spillerne direkte og deres rollers liv efter turneringen i Flandern: "Bliver det et lykkeligt ægteskab for Gaston?", "Magter Willem at overtage Laurents handelsimperium, eller falder han tilbage i sine gamle vaner igen?". Det gode spørgsmål er et, som følger den fortælling, I har haft, men også åbner op for at rollernes valg viser sig at være ulykkelige for dem selv eller andre. Spørgsmål til spillerne kan også bruges undervejs i spillet, f.eks. til at etablere riddernes tanker op til en kamp.

## EPILOG

**Antal scener:** 3-5 scener/Spørgsmål til spillerne

**Anbefalet varighed:** 15-25 min

**Antal ridderroller:** To

**Formål:** Turneringens vinder er fundet. Intrigerne er afsluttet. Nogle roller har fået deres vilje, andre har tabt, eller måske er der fundet kompromiser. Det er nu tid til at tage afsked med rollerne. Inddrag spillerne i at fortælle historien om, hvad turneringen i Flandern kom til at betyde for rollerne. Spil f.eks. Éloïses bryllup, Laurents død eller begravelse. Det er dog ikke meningen, at du skal have afrundet alle roller – koncentrer jeres spil om de interessante historier, og drop resten.

**Tempo:** Hurtig – Scenerne/spørgsmålene bør klippes hårdt. Så snart scenerne/spørgsmålene har fortalt noget om rollernes videre færd, skal de klippes.

### BIPERSONER – DE TRE MODSTANDER-RIDDERE

Spillernes fem riddere er ikke de eneste riddere, der stadig er med i turneringen. Der er tre modstandere som skal dyste mod nogle af ridderrollerne. Ridderne er Pierre de Compiègne som er stor, grov og stærk, Sigmund von Nebelheim som er teknisk dygtig og lidt forsagt, samt Marten van Koppenberg som er en venlig garvet ridder, der er god til at læse sine modstandere.

## SPILLEDERRESSOURCER

Som spilleleder af Dyst har du den udfordrende opgave at skabe sammenhæng i et scenarier med femten roller, mange handlingstråde og roller der ryger ud undervejs. I dette kapitel vil vi give dig en række lokationer og bipersoner samt en masse sceneforslag, som skal gøre denne opgave lettere. Vi vil også komme med en række spilledertips i boks undervejs, som vi mener er særlig relevante for Dyst.

### LOKATIONER OG BIPERSONER

Handlingen i Dyst udspiller sig i den flamske by Brügge omkring år 1200. I dette afsnit vil vi kort beskrive de mest oplagte lokationer og de tilknyttede folk. Visse roller er f.eks. tæt knyttet til grevens borg. Du skal dog også være meget velkommen til at finde på andre lokationer. Her kan du med fordel lade dig inspirere af nedenstående beskrivelser.

I Dyst er der få biroller, og det er ikke sikkert, at du får særlig meget brug for dem der er. Til gengæld vil vi opfordre dig til at inkludere turneringens mange tilskuere, borgens tjenere osv.. i dine beskrivelser. Disse statister er nemlig med til at sætte stemningen med den travle turnering. Vi har givet alle statisterne et navn, men de er ikke skrevet ind i rollerne. Du kan således bare udelade navnene eller finde på andre, hvis du har lyst – de er kun tænkt som inspiration

# SPILLEDER

## TURNERINGSPLADSEN

Turneringspladsen består af tre elementer. Selve duelområdet, som er en efterhånden slidt græsplæne adskilte af en lang bom, mellem de to baner til ridderne. Tilskuerne sidder på en lang tribune. Jo mere fornemme folk er, desto tættere sidder de på midten øverst, hvor greven har sin private loge, hvor der er installeret en baldakin i Flanderns gule farve. Endelig har ridderne deres farvestrålende telte i græsmarken ved siden af pladsen. Deres heste står i en fælles opdækket stald tæt ved.

Når der er kampe, vrimler området med liv fra byen. Her findes alt fra bageren og hans hustru til vagtmanden og tiggeren. Tilskuerne i Flandern er generelt glade for voldsomme kampe, men bryder sig ikke om at se forslåede riddere. Ved teltene færdes riddernes væbnere også uden for turneringsrunderne, hvor de klargør deres herrers udstyr.

### BIPERSONER – GREVENS HUSTRU OG BLANCHES DØTRE

Grev Philippes hustru Sophie er en stille kvinde i 30'erne. Hun overlader politik til sin mand og sørger i stedet for at drive en effektiv og ordentlig husholdning. Til sociale begivenheder underholder hun tilrejsende hustruer, mens Philippe taler med deres mænd. Som i så mange andre ægteskaber på denne tid, har Philippes hustru ikke noget at skulle have sagt i forhold til sin datters ægteskab.

Blanches døtre er med hende på. Ninette på 14 er en lidt rund og genert pige, der altid rødmer i nærheden af attraktive mænd. Charlotte på 9 er viljestærk og trodsig og har lidt for meget energi.

## GREVENS BORG OG KAPELLET

Grev Philippes borg består af et stor firkantet hovedhus med en mur med seks tårne rundt om. Inde i borgen er der et væld af værelser samt en stor sal, hvor der afholdes middage og baller. Alle Philips gæster har deres eget værelse i borgen. Éloïse og Philippe og hans kone har selvfølgelig de to fineste kamre selv. Philippe har desuden et hyggeligt studerekammer med en pejs, hvor han tager sine vigtigste samtaler.

Borgen har et fuldt funktionelt kapel – altså en lille kirke – i hovedhuset. Under Biskop Jacques' ophold har han overtaget kapellet, med skriftestolene og det lille tilknyttede kontor.

### BIPERSONER – ROSAS TRUP

Rosas trup sidder i gabestokken på markedspladsen om dagen og om natten er de i en celle i borgens kælder. De tre skuespillere er efterhånden meget triste og modløse. Den gamle Claudio har tillagt sig en grim hoste, den grimme Alfredo er sygnet hen i depression, og den hidsige Enzo har fået mange tæsk af vagterne.

## BYEN BRÜGGE

Brügge er en pulserende handelsby, som i anledning af turnering har ekstra mange gæster. Byen har naturligvis en stor markedsplads – det er her Rosas trup står til skue. Laurents handelskompani har til huse i byens handelsdistrikt, hvor der også ligger mange håndværksforretninger. Selve huset osrer af penge, Laurent har sørget for at alt er i fineste kvalitet. I et af byens mindre fine kvarterer ligger Staas' kro "Den Røde Hane". Kroen er rummelig, men en smule snusket, og stuvende fuld i anledning af turneringen.

## SCENEFORSLAG

### GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

#### ET GAMMELT BEKENDTSKAB (AKT 1)

Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse og André. Tempelridderen André er på rejse i Europa for at hverve stridsmænd til det hellige land. Hans ankomst til Flandern er ventet, og Philippe byder sin tidligere ven velkommen sammen med sin datter og søster. André skal præsentere sit forehavende ved turneringen. Hvordan vil André og Blanche reagere på at se hinanden igen?

#### BEJLERNE BLIVER SET AN (AKT 1-2)

Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse, Gaston og Louis. Greven har inviteret de to riddere til middag på borgen. Hans håb er at Blanche får et bedre indtryk af Louis. Hvordan klarer de to bejlere sig? Varmer



# SPILLEDER

Blanche op for Louis og hvad med Éloïse? Lader hun sin modvilje skinne igennem, eller opfører hun sig høvisk?

## FOR SLÆGTENS BEDSTE (AKT 1-3)

Medvirkende: Éloïse og Blanche. Senere ankommer Philippe.

Blanche er interesseret i at udfritte Éloïse om hendes holdning til de to bejlere og har derfor inviteret sin niece til sine gemakker, under påskud af at de skal brodere sammen. Philippe dukker op for at tale med sin datter, men opdager at hans søster også er til stede. Vil Blanche benytte lejligheden til at presse Philippe? Og rotter de to kvinder sig sammen mod greven?

## KÆRLIGHEDEN MÅ VISNE (EPILOG)

Medvirkende: Éloïse, Konrad/Willem.

Éloïses ægteskab er blevet fastlagt, men hun sniger sig til et sidste møde med sin elskede. Hvor mødes de og hvordan bliver deres afsked? Hvis de da tager afsked ...

## FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Blanche, er dit ægteskab med Louis/Gaston lykkeligt?

Philippe, hvordan tager du nederlaget til din søster?

Éloïse, var romancen med Willem/Konrad den sidste af sin slags, nu hvor du er gift med Gaston/Louis?

André, hvordan tænker du tilbage på dit møde med fortiden?

## ANDRE SCENEIDEER:

**Et håb om lykke (Akt 1-2)** – Éloïse opsøger Willem for at høre hvorfor han ikke kom til festen.

**Kampen for det hellige land (Akt 1-3)** – Andre trækker Gaston og Konrad til side for at høre om de kunne være interesseret i at tage på korstog

**Forlovelse (Akt 3)** Phillippe har taget sin beslutning og kundgøre overfor Blanche, Éloïse og den/de relevante riddere hvem der skal giftes med hvem.

**Til det hellige land (Epilog)** – André tager afsked med Philippes hof for at rejse tilbage til det hellige land

## DEN DØENDE LAUGMAND MED RØVERRIDDEREN TIL MIDDAG (AKT 1)

Medvirkende: Konrad, Laurent, Jeanette, Willem og Staas

Konrad bliver inviteret til middag hos Laurent på Staas' opfordring. Laurent spørger ind til Konrads liv og evner. Kan Staas hjælpe røverridderen til at se godt ud over for Laurent. Hvordan reagerer Willem og Jeanette overfor konkurrenten? Og hvordan har Staas og Jeanette det med at sidde sammen med Willem og Laurent?

## WILLEMS PRØVELSE (AKT 1-2 EVT. AKT 3)

Medvirkende: Staas og Willem

Laurent har bedt Staas om at medvirke til en test af Willems evner. Willem skal købe et parti kander hos en tilrejsende handlende. Hvordan klarer Willem sig overfor en dreven handelsmand? Og vil Staas hjælpe ham hvis han kommer på glatis?

## DEN TROFASTE KROVÆRT (AKT 1-2 EVT. AKT 3)

Medvirkende: Laurent, Staas og Jeanette kommer senere

Laurent har en dårlig dag og har kaldt Staas til sit leje. Laurent vil tale med Staas om Willems indsats på markedspladsen. Jeanette dukker op, da hun har hørt fra tjenestefolket at hendes fader er særlig dårlig. Hvordan reagerer hun på, at Staas er involveret i at vurdere Willems værdighed?

## LAUGMANDENS ARVING (AKT 3 ELLER EPILOG)

Medvirkende: Laurent, Jeanette, Willem + evt. relevant ridder + evt. Staas, hvis Bernard ikke er med i scenen.

På sit dødsleje bekendtgør Laurent sin beslutning om, hvem der skal arve handelshuset, og dør. Hvordan reagerer de implicerede?

## FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Konrad/Willem/Bernard, formår du at leve op til Laurents forbillede som ejere af handelshuset?

Jeanette, bliver du sammen med Willem på trods af nederlaget?

Staas, hvordan ender din historie, når den nye Laugmand ikke vil have dine tjenester?

Willem, hvordan opdrager du sønnen du ved ikke er din egen?



# SPILLEDER

## ANDRE SCENEIDEER:

### Et spørgsmål om værd (Akt 1-2 evt. akt 3)

Willem opsøger på opfordring af Jeanette Laurent for at tale om deres arv, men købmanden sidder i forvejen sammen med Bernard

Et forlist ægteskab? (Akt 3 eller epilog) – Jeanette og Willems skændes i Laurents hus, staas dukker op.

## EN GAMLE STRID

### ET MØDE MED FORTIDEN (AKT 1-2)

Medvirkende: Bernard og Rosa

Rosa og Bernard mødes tilfældigt på markedspladsen og genkender hinanden med det samme. Hvordan vil de reagere? Vil Rosa ydmyge sig selv til at bede om Bernards hjælp? Vil hun advare ham om Étienne?

### EN ULV I FÅREKLÆDER? (AKT 1-2)

Medvirkende: Jacques og Louis

Jacques har bedt Louis om at møde ham i borgens kapel. Jacques vil høre Louis om hans fremskridt og lader sig ikke spise af med halve vinde. Hvad vil Louis fortælle om sit møde med Rosa?

### GUDS FRED (AKT 2-3)

Medvirkende: Jacques, Étienne og Bernard

Biskoppen Jacques har inviteret Étienne og Bernard til kapellet for at forsones sine gamle venner. Har han fortalt dem at den anden kommer? Er der håb for forsoning?

### BISKOPPENS SIDSTE CHANCE (EPILOG)

Medvirkende: Jacques og Rosa

Rosa har opsøgt Jacques for at sige farvel og tak for hjælpen. Hvordan vil Jacques reagere? Vil han lade Rosa glide ud af sit liv igen uden at fortælle hende om hans følelser?

### FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL I EPILOGEN:

Rosa, var natten med Louis den sidste gang du solgte din krop?

Jacques, hvordan har du det nu, hvor Rosa endnu engang er ude af dit liv?

Louis, du er blevet ekskommunikeret, hvordan påvirker det resten af dit liv?

Gaston, du endte med ikke at opfylde dit løfte til Rosa, hvordan har du det med det?

Étienne, du endte med at få din hævn over Bernard, betyder det at din bitterhed er forsvundet?

Bernard, du havde aldrig forventet at de ti år gamle begivenheder skulle plage dig igen, hvordan tænker du tilbage på hele miseren og Étiennes had?

## ANDRE SCENEIDEER:

For kærlighedens skyld (Akt 2-3) – Rosa konfronterer Étienne på markedspladsen

Hos kurtisanen (Akt 2-3) Gaston opsøger Rosa – Louis er der i forvejen.

Vagtkaptajnens skrifte (Epilog) – Étienne skrifter hos Jacques efter turneringen

## TURNERINGEN

Du bør også sætte et par scener der ikke direkte går på intrigerne, men som sætter turneringen i fokus. Her følger nogle forslag:

### NÆSTE RUNDE (AKT 1-2)

Medvirkende: Alle tilbageværende ridderne.

Grevens herold har opsat en liste for næste runde i turneringen, som proklamerer hvem, der skal møde hvem. Hvad er riddernes reaktion på deres modstandere?

### FØR OPSADLING (AKT 1-3)

Medvirkende: To ridderroller, som skal møde hinanden

Den ene ridder er gået over for at hilse på den anden før kampen. Bliver der ønsket held og lykke eller fyger luften med fornærmelser?

### FORSLAG TIL SPILLERSPØRGSMÅL:

Gaston, hvilke ritualer går du igennem inden kampen?

Louis, fortæl hvorfra du har dit fine udstyr?

Bernard, du står nu i endnu en finale i Flandern, hvordan påvirker den gamle historie om Étienne s udåd dig?

Willem, kan du koncentrere dig om din forestående kamp med alle dine kvindeproblemer?

Konrad, du har aldrig været med i en turnering før, og nu er du lige pludselig blandt favoritterne, hvad tænker du?



# SYSTEMET

## SYSTEMET

Når ridderne skal kæmpe i turneringen, foregår det ved at de spiller kort, sammenligner dem og giver hinanden skade. Det afgør, hvem der vinder, og dermed også hvem der taber og ryger ud af fortællingen.

## HVEM MØDER HVEM?

Turneringen foregår i tre runder. Den første med fire kampe, den anden kun med to og den sidste med en enkelt – finalen. Hvis man taber en kamp ryger man ud. Da spillerne imellem sig styrer fem riddere skal tre af dem møde bipersons-riddere i første runde, mens de to sidste møder hinanden. Det er din opgave at sørge for, at de rigtige riddere tørner sammen på de rigtige tidspunkter. Det er især vigtigt i første runde, der er meget definerende for scenariets videre forløb. Du skal vælge, hvilke to riddere der møder hinanden, og dermed er i fare for at ryge ud af turneringen. Vi anbefaler at du sætter de to riddere, der har været spillet mindst interessant til at møde hinanden. I anden runde kan du evt. skele til, om ridderne har opbygget nogle gode konflikter. Hvis to riddere har fornærmet hinanden, eller lovet hinanden bank på turneringspladsen er det måske værd at give dem muligheden for at mødes.

### HVEM BESTEMMER, HVEM DER MØDES I FIKTIONEN?

Det korte svar er: det gør tilfældigheder. Turneringen er baseret på lodtrækning, som overses af greven selv. Efterfølgende kundgør hans herold via en seddel på turneringspladsen, hvem der har trukket hvem. Lodtrækninger kan selvfølgelig foregå mere eller mindre regelret, og hvis Philippe eller andre roller ønsker at snyde, kan du tillade det.

## OM SYSTEMET

Hver enkelt ridder har en række effekter, der knytter sig til hans muligheder i kampen. De er som følger:

- En spilleplade. Her kan nogen af ridderens grundlæggende færdigheder aflæses. Det er desuden her, man holder styr på skade i løbet af en kamp. Der er forskel på, hvor meget skade ridderne kan tåle.
- Et sæt kort. Disse repræsenterer ridderens repertoire af manøvrer med lanser. Alle riddere er nogenlunde lige dygtige, men der er forskel på, præcis hvad de kan.
- En pose med sten. Denne repræsenterer, hvor frisk ridderen er, når han går ind til kampen. En træt og såret ridder er mindre effektiv i kamp. Hver pose skal fra start indeholde 15 hvide og 4 røde.

Når en kamp skal til at starte, trækker hver ridder tre eller fire kort fra sin bunke (spilleren kan se hvor mange på sin spilleplade) og holder dem for sig selv. Derefter kan man gå i gang med selve kampen.

## KAMPRUNDER

Kampen foregår i runder. Hver runde repræsenterer de to riddere, der sporer deres heste og forsøger at støde hinanden af med lanser. Det er muligt at slå den anden af i et enkelt forsøg, men tit skal ridderne igennem en del runder for at finde en vinder.

En runde foregår ved, at hver spiller vælger et kort fra sin hånd og lægger ned med bagsiden opad. Når begge spillere har bestemt sig vender man de to kort og afslører, hvad man har spillet. Dernæst trækker hver spiller en sten fra sin pose. Tilfældigt!

## FORSVAR, ANGREB OG SKADE

På de fleste kort er der fire tal – to hvide og to røde. Stenens farve bestemmer, hvilke man bruger. I langt de fleste tilfælde er de hvide tal bedst – spillerne starter med flest hvide sten, og efterhånden som turneringen skrider frem får de flere og flere røde, og bliver således mindre effektive.



Når man har fundet hvilke tal man skal bruge, aflæser man dem. Det første er angreb, det andet er forsvar. Så sammenligner man sit angreb med modstanderens forsvar – hvis det er højere, er differencen den skade modstanderen får.

Hvis man giver sin modstander tre skade på en gang slår man ham direkte af hesten og har vundet. Hvis man kun giver en eller to skade lægger man i stedet skaden på hans spilleplade i form af røde sten.

## HVEM VINDER?

Hvis ingen af ridderne ryger af hesten, trækker de to spillere kort, så de igen har så mange som de må have på hånden, og man gentager proceduren med at vælge kort, trække sten og give hinanden skade. Når en ridder har fået fyldt alle skadefelterne på sin spilleplade op med røde sten, er han blevet så forslået, at han ikke længere kan holde sig på hesten. Han falder af og taber dermed kampen.

Det kan sagtens ske at begge riddere får nok skade til at ryge af samtidig. Så bliver kampen afgjort af, hvilken af de to riddere der først ramte jorden. I spillet afgøres det af følgende kriterier:

- Hvis en af ridderne fik mere skade end han behøvede for at ryge af har han tabt.
- Ellers har den af ridderne der fik mest skade i den sidste runde tabt.
- Hvis det stadig er lige, trækker I lod med to sten. Hvid vinder, rød taber.

## VIDERE FORLØB

Taberen ryger som nævnt ud af turneringen. Vinderen går derimod videre, men ikke uden skrammer – al den skade, han har fået, bliver lagt ned i hans pose. På den måde har han næsten uundgåeligt færre hvide og flere røde sten end før kampen.

Alle kort, der allerede er blevet brugt, ryger ud af spillet og skal ikke bruges mere. Vinderens tilbageværende kort på hånden blandes ind i de kort, han ikke har brugt – I næste runde trækker han en ny hånd.

## SPECIELLE KORT

Hver ridder har et par specielle kort i sit sæt. I stedet for tal er der en tekst, der instruerer spilleren i, hvad han skal gøre. Disse kort spilles som normalt, i stedet for et almindeligt kort. Mange af kortene giver spilleren en eller anden mulighed for at vælge et nyt kort. Med mindre, der står andet, gør man dette, efter begge spillere har afsløret deres kort, men før spillerne trækker sten.

Flere af de specielle kort kan let betyde, at spilleren får brugt mere end et enkelt kort på en runde. I så fald får han også lov til at trække flere kort op i starten af næste runde. Reglen er enkel: Før hver runde skal spilleren trække kort, indtil han har det antal, der står på hans spilleplade.

## BIPERSONS-RIDDERE

For at øge tempoet i spillet har vi forenklet de tre bipersons-riddere. De har alle det samme i helbred og i stedet for, at du skal vælge kort og trække sten, skal du simpelthen bare trække et tilfældigt kort fra det sæt, der hører til bipersons-ridderen og aflæse forsvar og angreb. De tre bipersoner bruger samme sæt på fem kort. Du blander bare kortene sammen igen, når det er en ny ridder, der møder dem.

Bipersons-riddere er skruet sådan sammen, at spillerne gerne skulle besejre dem, men få lidt skade undervejs. En virkelig uheldig eller bevidst dårlig spiller kan godt tabe til en bipersonsridder. Det er ingen katastrofe, da spilleren så bare mister sin ridder. I semifinalerunden starter du bare forfra med at blande bipersons-ridderens kort og igen trække tilfældigt.

## HJÆLP FRA ANDRE ROLLER

De ti roller, der ikke er riddere har også mulighed for at påvirke kampene. Hvis de beslutter at hjælpe en ridder – eller sabotere ham – kan de gøre det. Måske sørger Staas for at skære et par remme over på en ridders hest, måske giver Laurent nogle penge til Konrad, så han kan købe bedre udstyr. Reglen er enkel: Hvis man hjælper lægges der hvide sten i ridderens pose, hvis man saboterer får ridderen røde sten i posen.

Hvor mange sten, der gives er op til dig, men en ridder skal ikke have mere end tre ad gangen. Tit vil en enkelt være rigeligt, men du må fra gang til gang vurdere den enkelte situation. Jo mere besvær der var med forehavendet, desto større skal belønningen





være. Det er også en god idé at starte med at give meget få sten, og så øge mængden undervejs.

Det kan godt være en smule spilafbrydende at begynde at dele sten ud undervejs, så hvis du kan huske det så længe, kan det være bedre at vente til lige før kamprunden med at dele ud. På den måde kan du også overskue alle forsøg på at hjælpe, inden du vurderer effekten.

Du skal også tage stilling til, hvad der tæller med. Skal det kun være meget håndgribelige ting, eller skal det også dække over inspiration? Eksempler på det sidste kunne være Éloise der sender et fingerkys på pladsen, eller nogen der har fået tilskuerne til at juble eller buhe særligt af en bestemt ridder. Hvis du tillader den slags kan det give scenariet en lidt lettere stemning, så det skal du have med i dine overvejelser.

## SÅDAN BESKRIVER DU KAMPENE – RIDDERE OG Udstyr

- Dyst foregår i 1200-tallet. En ridders udstyr omfattede på denne tid:
- En ringbrynje. Panser og plade, som de fleste nok associerer med middelalderen, kommer først rigtig i brug efter 1300.
- En såkaldt tøndehjelm eller storhjelm. Hjelmen har ikke opslåeligt visir og udsynet er meget begrænset.
- En kofte med våbenmærke. Ringbrynjen kan blive stegende varm, hvis solen skinner direkte på den. Derfor har man en kofte ud over.
- Et rytterskjold med våbenmærke.
- Adskillige lanser. Til turneringer bliver der sat en afrundet spids på, så modstanderen ikke kommer for meget til skade.
- Én eller flere heste. Heste er ikke nemme at vænne til stressede situationer. Derfor er en god stridshest et mindre fyrstedømme værd.

Når to riddere dunderede mod hinanden på turneringspladsen, er de derfor veludrustede og godt beskyttet. Det betyder dog ikke at riddere ikke kommer til skade. Turneringer er meget farlige. I dag vil det svare til, at to jernklædte mænd på Harley-Davidson motorcykler, drøner mod hinanden. Når du skal beskrive kampene i Dyst er det vigtigt, at du giver indtryk af farten og farligheden, de høje brag når ridderne tørner sammen og ikke mindst de drabelige skader, som de pådrager sig i kampens hede.

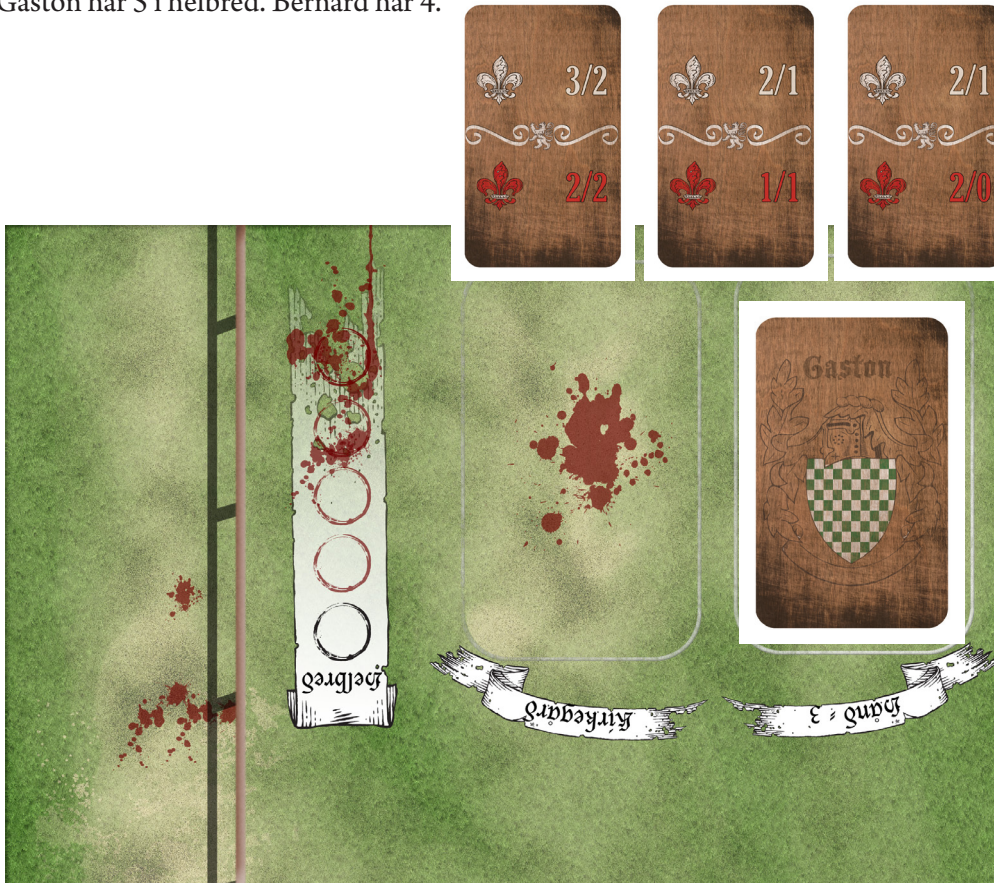
En god rettesnor for hvor ilde tilredt en ridder er efter en kamp, er hvor meget skade han har tabt med:

- Endte han med at **ramme sit helbred**, er han godt forslået, og skal have hjælp til at komme på benene. Desuden kan han se frem til nogle dage i sengen.
- Fik han **en skade over**, har han det skidt. Måske har han fået brækket et ribben eller en arm. Efterfølgende skal han efterses af en læge.
- Fik ridderen **to skade mere** end sit helbred er han bevidstløs og meget ilde tilredt. Han bløde formentlig, og har helt sikkert brækket et eller andet. Ridderen kan nu se frem til mange uger på et lazaret.
- Får ridderen **tre skade over sit helbred** er han død af det sidste lansestød.



## EKSEMPEL PÅ EN KAMP

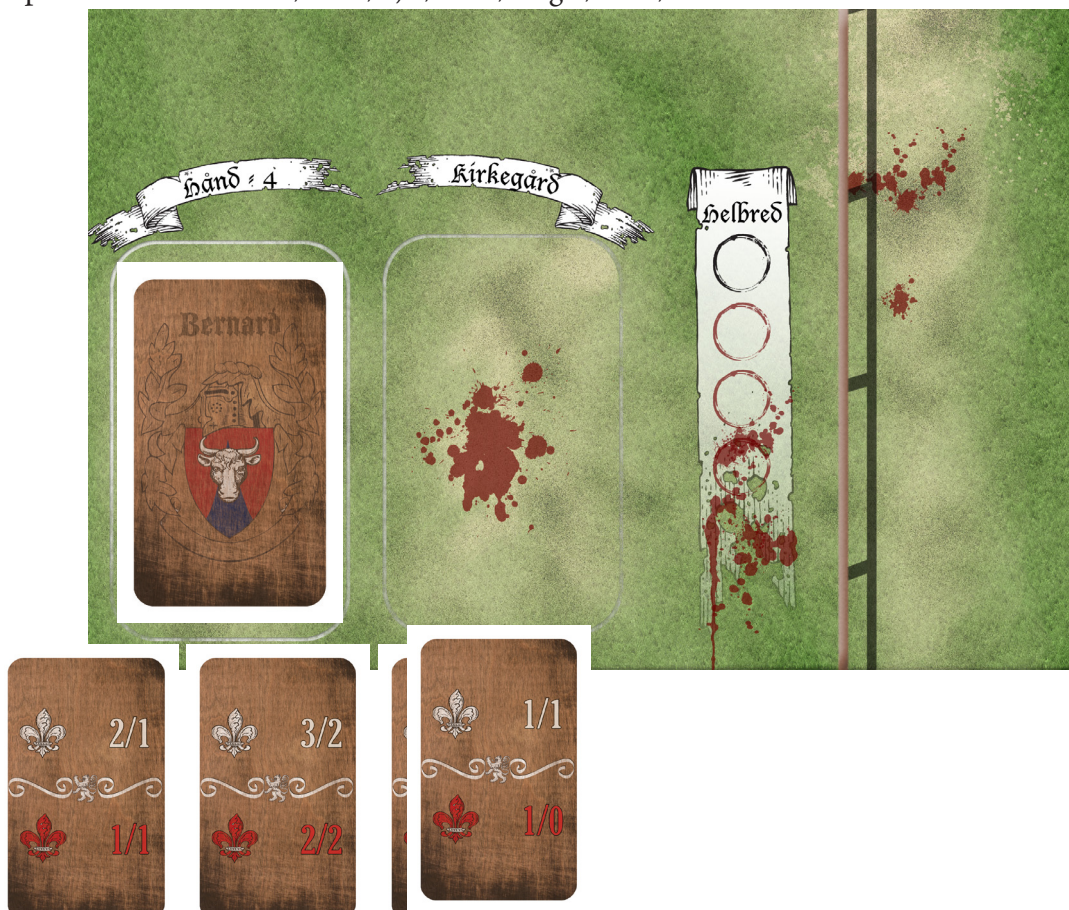
Gaston og Bernard møder hinanden i første runde. Gaston har fået hjælp af Blanche som har købt ham en ny og bedre hjelm. Derfor har Gaston 16 sten i sin pose – 12 hvide og 4 røde. Bernard har de samme 15 sten han startede med. Gaston har 5 i helbred. Bernard har 4.



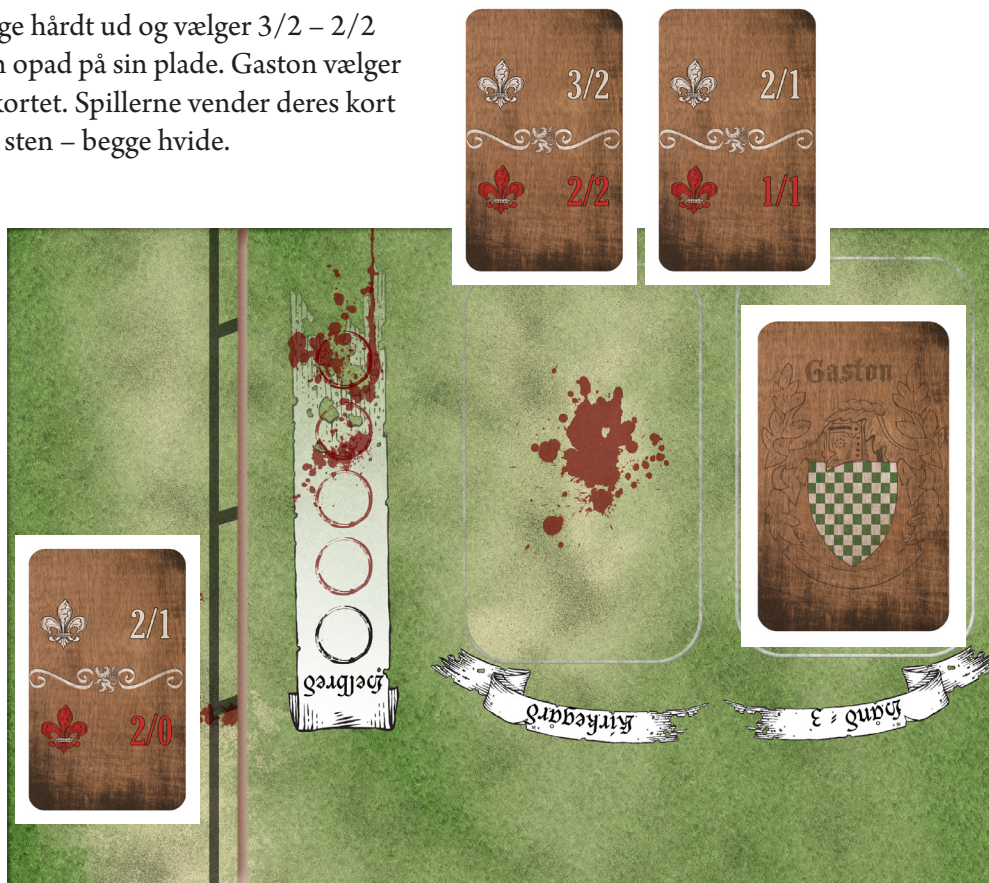
De to spiller trækker deres hånd, via vejledningen på deres ridderplader.

Bernards spiller trækker fire kort: 3/2 – 2/2, 2/1 – 1/1 og to gange 1/1 - 1/0.

Gastons spiller trækker 3 kort: 3/2 – 2/2, 2/1 – 2/0 og 2/2 – 1/1.

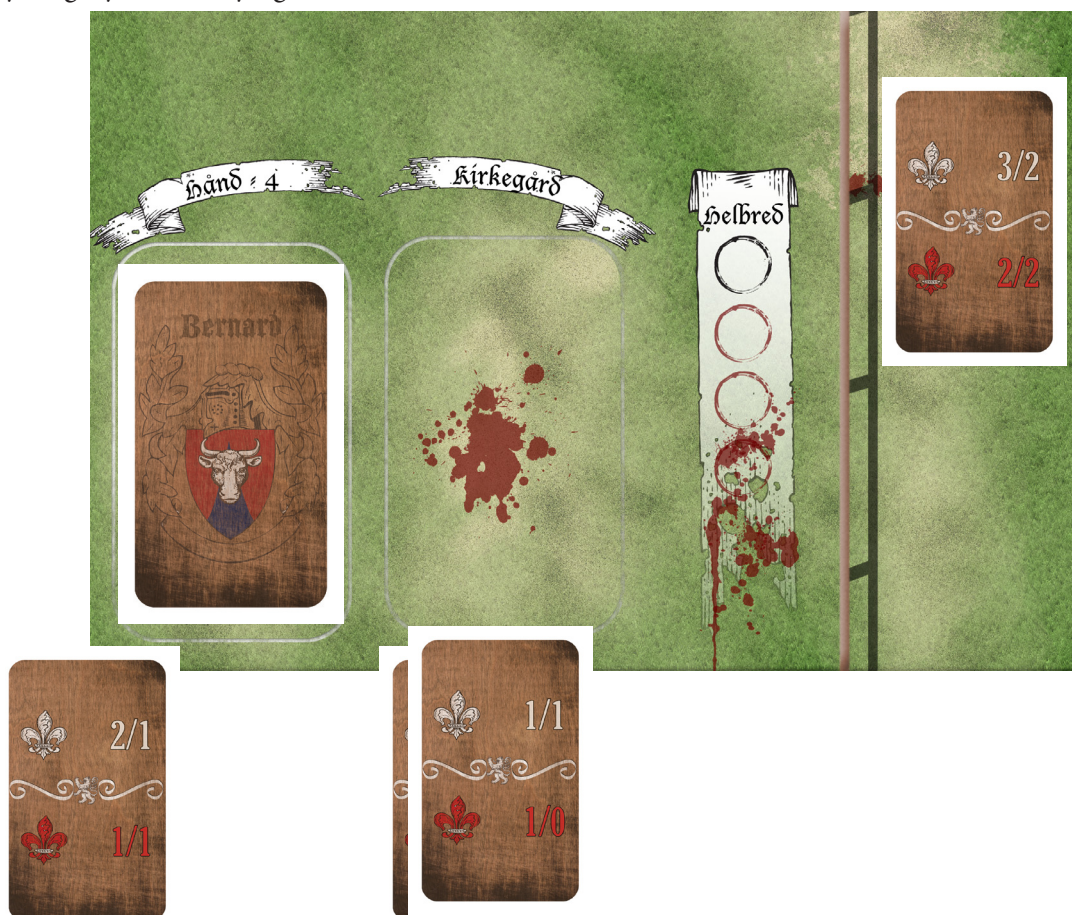


Bernards spiller lægge hårdt ud og vælger 3/2 – 2/2 kortet med bagsiden opad på sin plade. Gaston vælger at lægge 2/1 – 2/0 kortet. Spillerne vender deres kort samtidig og trækker sten – begge hvide.

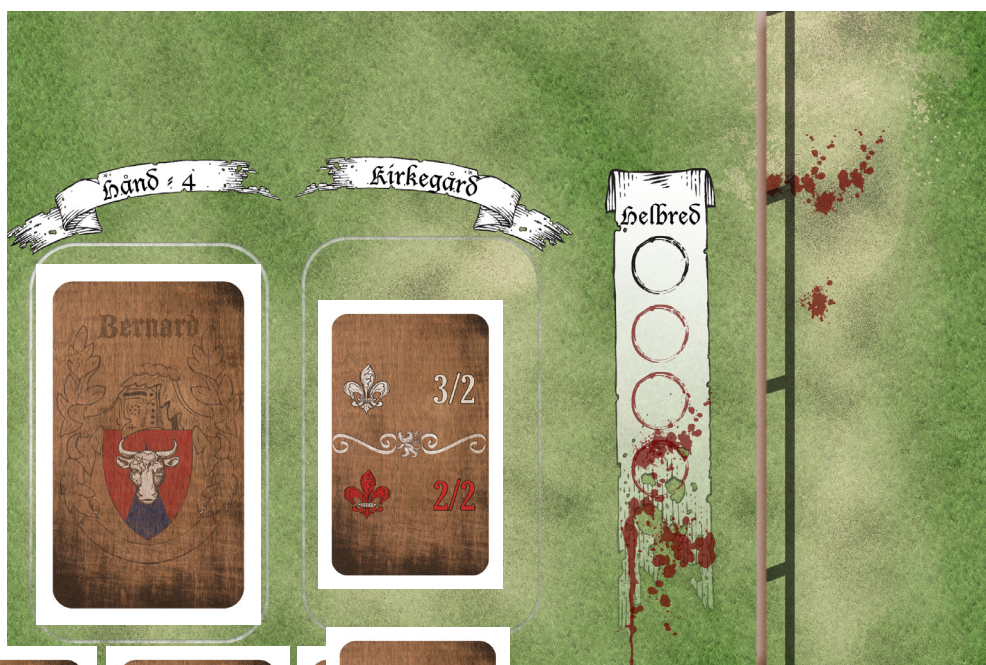
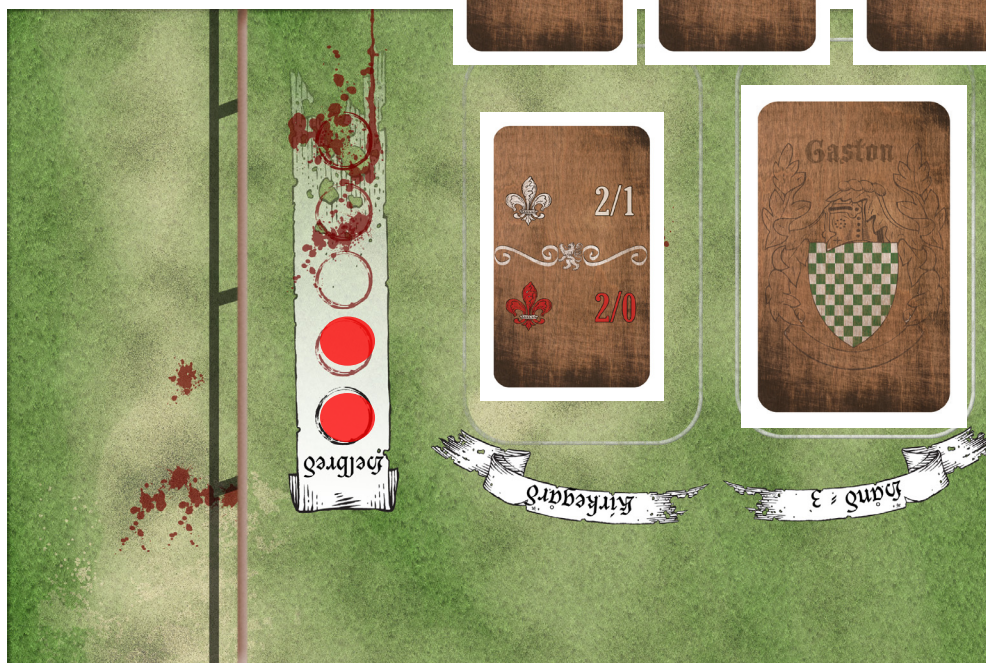


Det betyder at Bernard giver 3 i skade og har 2 i forsvar. Gaston giver 2 i skade og har 1 i forsvar. Bernard tager derfor ingen skade, mens Gaston får to.

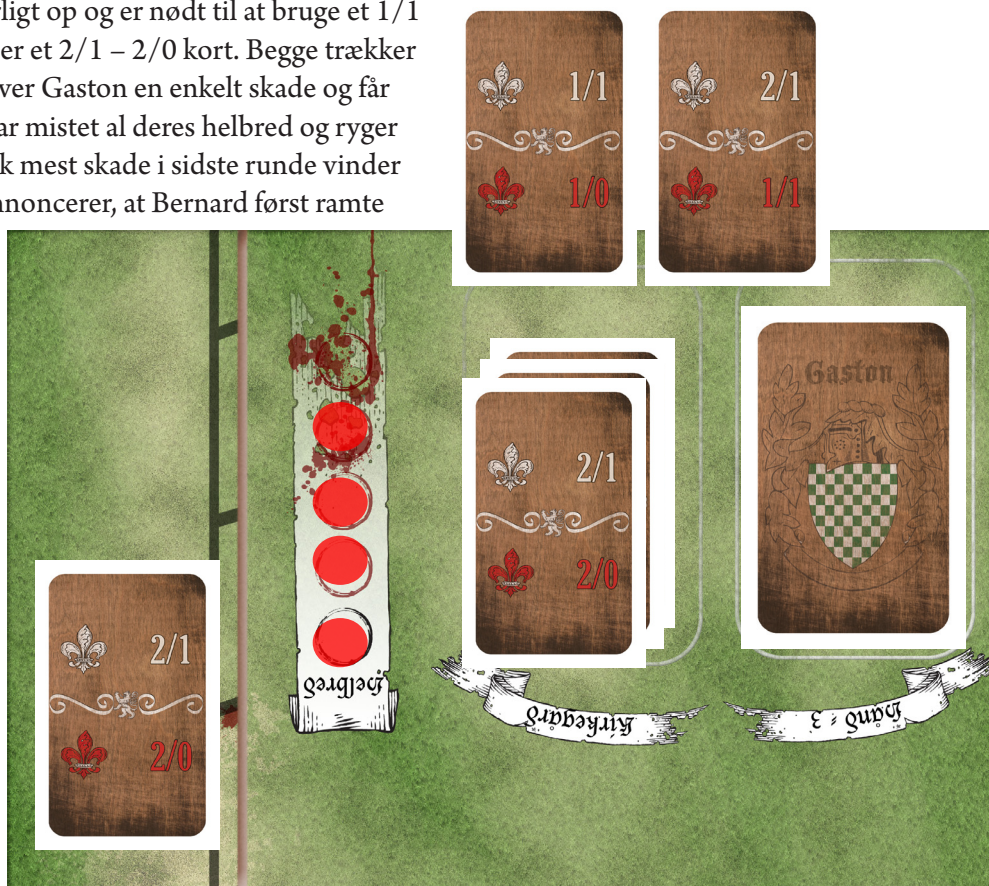
Spillederen fortæller hvordan de to riddere tordner mod hinanden og at Bernard sætter et godt stød ind på Gastons skjold, der tydeligt ryster den dydige ridder.



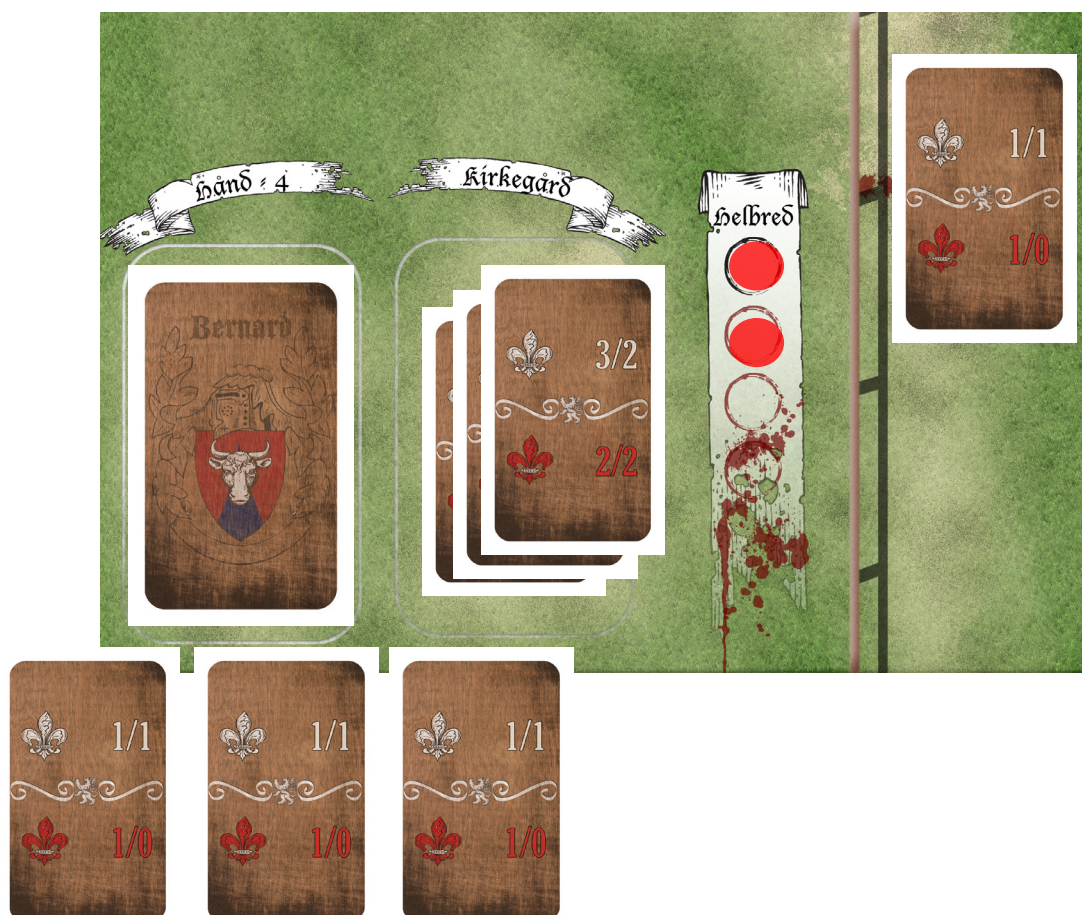
For at repræsentere sine sår lægger Gastons spiller to røde sten på de to første af hans helbredsbokse. Begge spillere lægger de brugte kort i kirkegården og trækker på ny.



To runder efter har begge riddere fået en del skade. Bernard har to helbredspoint tilbage, mens Gaston kun har et enkelt. Bernard har trukket dårligt op og er nødt til at bruge et 1/1 – 1/0 kort. Gaston spiller et 2/1 – 2/0 kort. Begge trækker røde sten og Bernard giver Gaston en enkelt skade og får selv to. Begge riddere har mistet al deres helbred og ryger af hesten. Da Bernard fik mest skade i sidste runde vinder Gaston, og en herold annoncerer, at Bernard først ramte jorden.



Bernard er nu ude af scenariet mens Gaston går videre. Spilleren tager alle fem røde sten fra pladen og lægger dem ned i sin pose. De to kort han har på hånden bliver blandet ind i hans bunke igen.



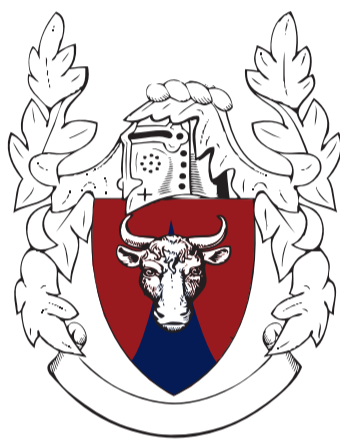


# GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

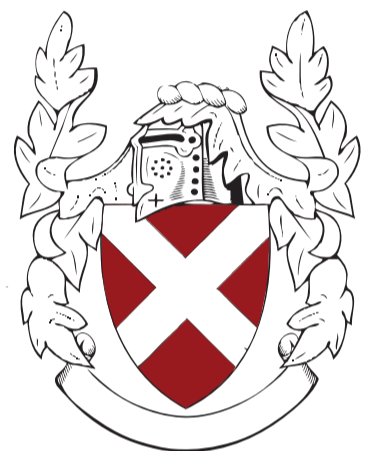
- GREVEN PHILIPPE
- DATTEREN ELOISE
- GREVENS SØSTER BLANCHE
- TEMPELRIDDEREN ANDRÉ



LEVEMANDEN  
WILLEM



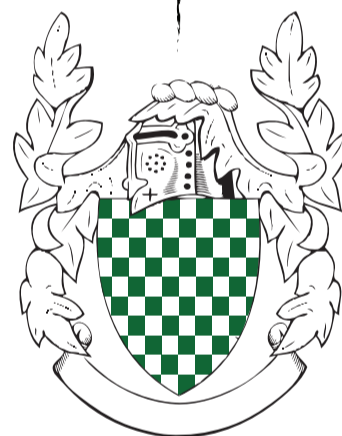
DEN BEREGNEDE  
BERNARD



DEN FORNEMME  
LOUIS



RØVERRIDDEREN  
KONRAD



DEN DYDIGE  
GASTON

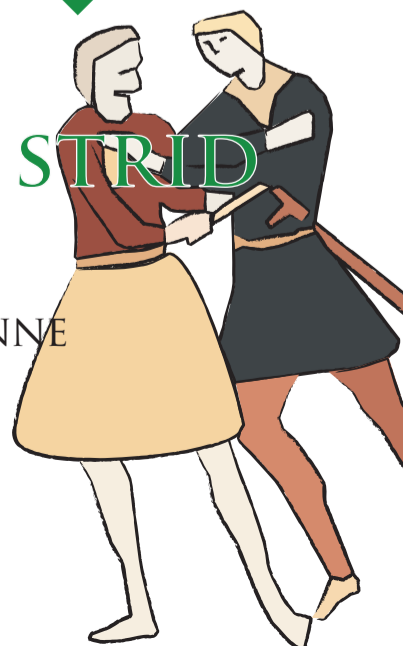
## DEN DØENDE LAUGMAND

- LAUGMANDEN LAURENT
- DATTEREN JEANETTE
- KROMANDEN STAAS



## EN GAMMEL STRID

- BISKOPPEN JACQUES
- KURTISANEN ROSA
- VAGTKAPTJENEN ETIENNE



# BILAG B - OPSTARTSARK

## INTRO TIL SETTING

- En ridderturnering i middelalderens Flandern
- Ridderne var adelige ryttersoldater, der havde deres eget æreskodeks - de ridderlige dyder der bl.a. lagde vægt på: retfærdighed, duelighed, høviskhed, ordholdenhed, beskedenhed m.fl.
- Samfundet var bygget op i stande – adelen, gejstlige, byens borgere og bønder. Social mobilitet var sjælden.
- Religion spillede en stor rolle i folks liv – ekskommunikation er et eksempel på kirkens magt.
- Slægt og familie betød meget. Arveregler var nogenlunde som i dag.
- Ægteskaber var typisk fornuftsbaseerede. Dog opstod ideen om den store romantiske kærlighed.
- Utroskab og sex uden for ægteskab forekom, men var et problem særligt for kvinderne, og de børn, kaldet bastarder, der blev skabt derved.

## INTRO TIL SCENERIETS TRÆK

- Stemningen i Dyst er seriøs – Ivanhoe frem for A Knight's Tale
- En stor fortælling med 15 roller fordelt over tre intriger.
- Hver spiller har en ridder og to ikke-ridderroller. En spillers egne roller kan ikke møde hinanden.
- Ridderne har en særlig plads som intrigerens nøgler. De har hver deres ridderkort og deltager i turneringen.
- Tre riddere vil ryge ud undervejs. Derved snævres fortællingen ind, og en spillers øvrige roller kommer mere i fokus.
- Det er ikke meningen at alt skal have lige meget fokus – Dyst sætter en ramme, men jeres spil afgør, hvad der vil være fokus på.

## INTRO TIL SYSTEM

- Præsentation af ridderkort og trækning af sten.
- Kampene slutter når ridderen har fået lige så meget eller mere skade end han har i helbred: Undtagelsen er hvis ridderen tager tre i skade i en omgang – så stødes han direkte af sadlen og har tabt. De røde sten kommer i posen bagefter.
- Hver ridder har sine egne kort og ridderne har forskellige håndstørrelser og helbred.
- Ikke-ridderroller kan hjælpe eller sabotere – spillederen tildeler sten i riddernes poser hvis rollernes handlinger retfærdiggør det.

## CASTING

**Spiller 1** er pakken med ridderrollen Konrad, grev Philippe og vagtkaptajnen Étienne. Bundtet kan derfor med fordel gives til den erfarne spiller, der er god til at skifte magtposition fra scene til scene.

**Spiller 2** har Willem som ridderrolle, samt grevens søster Blanche og kurtisanen Rosa. Samlet set passer pakken derfor bedst i hænderne på en spiller med sans for det lidt underspillede – gerne med en forkærlighed for tragedie.

**Spiller 3** er Louis' pakke og har derudover tempelridderen André og laugmanden Laurent. Rollerne vil derfor med fordel kunne blive spillet af en spiller med sans for komplikationer og blik for den gode historie.

**Spiller 4** er lig med Gaston. Den regelrette ridder ligger bedst hos en udadventt spiller for ikke at blive for indadventt. Samme bundt har også datteren Jeanette og biskoppen Jacques som også har godt af en spiller med power.

**Spiller 5's** pakke rummer Bernard, men også Éloïse og Staas. Gives enten til en spiller med hang og sans for indlevelse, eller en kvindelig spiller for at få romancen til at slå gnister.

## ROLLEOVERSIGT

Spiller 1	Konrad (ridder) Phillip Étienne
Spiller 2	Willem (ridder) Blanche Rosa
Spiller 3	Louis (ridder) Laurent André
Spiller 4	Gaston (ridder) Jeanette Jacques
Spiller 5	Bernard (ridder) Éloïse Staas



# BILAG C - SCENEFORSLAG OG AKTOVERSIGT

## PROLOG

Antal scener: 4 faste scener  
Anbefalet varighed: 15-30 min  
Antal ridderroller: Alle fem  
Formål: Introducere ad de tre handlingstråde.  
Set-up: Faste scener  
Anbefalet tempo: Hurtig

**De to bejlere (Prolog)** – Grevens to giftefærdige kvinder  
Medvirkende: Philippe, Gaston og Louis.

**Et romantisk møde (Prolog)** – Grevens to giftefærdige kvinder  
Medvirkende: Éloïse og Konrad. Evt. ankommer Blanche senere.

**Fremtidsplaner (Prolog)** - den døende laugmand  
Medvirkende: Willem og Jeanette. Senere kommer Staas ind.

**Den faldne ridder (prolog)** – en gamle strid.  
Medvirkende: Gaston og Étienne

## 1. AKT

Antal scener: 5-7 scener  
Anbefalet varighed: 40-60 min  
Antal ridderroller: Alle fem  
Afslutning: Turneringens kvartfinaler  
Formål: Efter fortællingens anslag skal den bredes ud.  
Anbefalet tempo: Middel

## 2. AKT

Antal scener: 7-10 scener  
Anbefalet varighed: 45-75 min  
Antal ridderroller: Fire  
Afslutning: Turneringens semifinaler  
Formål: De tre handlingstråde skal skærpes til.  
Anbefalet tempo: Rolig til middel

## 3. AKT

Antal scener: 5-7 scener  
Anbefalet varighed: 40-60 min  
Antal ridderroller: To  
Afslutning: Turneringens finale  
Formål: Afslutning på intrigerne  
Anbefalet tempo: Hurtig

## EPILOG

Antal scener: 3-5 scener/Spørgsmål til spillerne  
Anbefalet varighed: 15-25 min  
Antal ridderroller: To  
Formål: Afsked med rollerne  
Tempo: Hurtig

## SCENEFORSLAG TIL AKT 1-3 OG EPILOGEN

### GREVENS TO GIFTEFÆRDIGE KVINDER

**ET GAMMELT BEKENDTSKAB (AKT 1)**  
Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse og André.

**BEJLERNE BLIVER SET AN (AKT 1-2)**  
Medvirkende: Philippe, Blanche, Éloïse, Gaston og Louis.

**FOR SLÆGTENS BEDSTE (AKT 1-3)**  
Medvirkende: Éloïse og Blanche. Senere ankommer Philippe.

**KÆRLIGHEDEN MÅ VISNE (EPILOG)**  
Medvirkende: Éloïse, Konrad/Willem.

**ANDRE SCENEIDEER:**  
Et håb om lykke (Akt 1-2)  
Kampen for det hellige land (Akt 1-3)  
Forlovelse (Akt 3)  
Til det hellige land (Epilog)

### DEN DØENDE LAUGMAND

**MED RØVERRIDDEREN TIL MIDDAG (AKT 1)**  
Medvirkende: Konrad, Laurent, Jeanette, Willem og Staas

**WILLEMS PRØVELSE (AKT 1-2 EVT. AKT 3)**  
Medvirkende: Staas og Willem

**DEN TROFASTE KROVÆRT (AKT 1-2 EVT. AKT 3)**  
Medvirkende: Laurent, Staas og Jeanette kommer senere

**LAUGMANDENS ARVING (AKT 3 ELLER EPILOG)**  
Medvirkende: Laurent, Jeanette, Willem + evt.

relevant ridder + evt. Staas, hvis Bernard ikke er med i scenen.

#### ANDRE SCENEIDEER:

Et spørgsmål om værd (Akt 1-2 evt. akt 3)

Et forlist ægteskab? (Akt 3 eller epilog)

#### EN GAMLE STRID

##### ET MØDE MED FORTIDEN (AKT 1-2)

Medvirkende: Bernard og Rosa

##### EN ULV I FÅREKLÆDER? (AKT 1-2)

Medvirkende: Jacques og Louis

##### GUDS FRED (AKT 2-3)

Medvirkende: Jacques, Étienne og Bernard

##### BISKOPPENS SIDSTE CHANCE (EPILOG)

Medvirkende: Jacques og Rosa

#### ANDRE SCENEIDEER:

For kærlighedens skyld (Akt 2-3)

Hos kurtisanen (Akt 2-3)

Vagtkaptajnens skrifte (Epilog)

#### TURNERINGEN

##### NÆSTE RUNDE (AKT 1-2)

Medvirkende: Alle tilbageværende ridderne.

##### FØR OPSADLING (AKT 1-3)

Medvirkende: To ridderroller, som skal møde hinanden

## LOKATIONER

### TURNERINGSPLADSEN

Duelområdet

Tribunen

Riddernes telte

### GREVENS BORG OG KAPELLET

Hovedhuset

Værelser

Riddersalen

Philippe's studerekammer

Kapellet

### BYEN BRÜGGE

Markedsplads

Laurents hus

Kroen Den Røde Hane

### BIPERSONER -

#### DE TRE MODSTANDER-RIDDERE

Pierre de Compiègne

Sigmund von Nebelheim

Marten van Koppenberg

#### GREVENS HUSTRU OG BLANCHES DØTRE

Sophie, grevens hustru

Ninette, Blanches ældste datter

Charlotte, Blanches yngste datter

#### ROSAS TRUP

Gamle Claudio

Grimme Alfredo

Hidsige Enzo