


ÆDELKREUZ



Et scenarie om
Den Sorte Død
og andre rædsler
nedskrevet af
NICHOLAS DEMIDOFF
i året 1996

EDELKREVZ

Et scenarie af Nicholas Demidoff

Guds rige er midt iblandt jer.

- Lukas 17, 21.

Prøvespillere: Anders Rindom Christensen, Rasmus Ulsøe Johansen, Lars Kroll Kristensen, Peter Møller og Anne Vinter Rätzer.

Tak til: Søren Maagaard Andersen, Lene Demidoff, Olav Junker Kjær og Kasper Nørholm.

Kilder: *Katolsk minileksikon* af Helge Clausen (Katolsk Forlag 1994), *Magic in the Middle Ages* af Richard Kieckhefer (Cambridge University Press 1989), *Middelalderliv* af Mogens Carstensen og Jørgen Olsen (Gyldendal 1987), *Putzger Historischer Weltatlas* (Velhagen & Klasing 1961), *Rosens navn* instrueret af Jean-Jacques Annaud efter en roman af Umberto Eco (1986), *Salmonsens Konversationsleksikon 2. udg.* (J.H. Schultz 1915-28) og *Den Sorte Død og livet i senmiddelalderen* af Henrik Jensen (Gyldendal 1987).

Kontakt: Nicholas Demidoff, Gudrunsvej 76, 6. th., 8220 Brabrand, tlf. 86 75 52 06.

© Nicholas Demidoff 1996

Indhold

Fortale	4
1. DEL: PRÆSENTATION	5
Plot	5
Understrømme	6
Spilvejledning	6
De optrædende	8
2. DEL: HANDLING	9
I. Troen	9
II. Håbet	12
III. Kærligheden	16
3. DEL: BAGGRUND	18
Bipersoner	18
Stats	21
Dæmoner	23
At omgås dæmoner	23
Scenariets dæmoner	24
Edelkreuz Kloster	25
Forklaring til kortene	25
Dagens gang i klostret	28

BESVÆRGELSER på latin og dansk

KORT over EDELKREUZ: *Grundplan, 2. etage og 3. etage*

SPILPERSONER: *Dietrich, Broder Tobias, Ulricke, Leander og Konrad*

REGLER: *SYSTEM 6: Middelalder (separat indholdsfortegnelse)*

Fortale



midten af 1300-tallet blev Europa hærget af den værste epidemi i menneskehedens historie, Pesten, eller Den Sorte Død, som den senere blev kaldt.

EDELKREUZ er en historie om, hvad der kunne være sket dengang – hvis ellers det, folk troede på, var rigtigt. En rollespilsscenario om tre munke, der ofrer små børn til en dæmon for at holde deres kloster frit for Pesten, og om en flok gøglere, der opdager det.

Scenariet tilhører en genre, jeg kalder fantastisk realisme. Man tager en historisk periode – f.eks. romertiden eller jernalderen – og lader de ting, folk troede på – trolddom, guder osv. – være virkelige, samtidig med at man forsøger at være så realistisk som muligt i sin skildring af verden.

I dette tilfælde er det altså den sene middelalder, året 1349, det drejer sig om. Og ofring af små børn til dæmoner for at undgå pest. Det er meget muligt, at nogen har prøvet noget, der ligner. For man troede, at det kunne lade sig gøre.

EDELKREUZ er et simpelt scenarie med få virkemidler. Men hvis du som spiller udnytter de dramatiske muligheder, der er i historien, i personerne og i miljøet, så tror jeg, du kan få et rigtig godt spil ud af det.

Og hvis du kan få de underliggende betydninger til at skinne igennem, er det endnu bedre.

Teksten er bygget sådan op:

I 1. Del: *Præsentation* gennemgås plottet og det, jeg kalder understrømme (de førnævnte underliggende betydninger), og så er der en spilvejledning med en liste over de optrædende.

2. Del: *Handling* er selve scenariet; det falder i tre dele – *Troen, Håbet og Kærligheden*.

I 3. Del: *Baggrund* beskrives bipersoner, dæmoner og Edelkreuz Kloster.

Derudover er der fem spilpersoner, tre kort, et løssark med besværgelser på latin og dansk og et sæt regler.

God fornøjelse.

1. DEL: PRÆSENTATION

Plot



oktober 1347 kommer Pesten med skib til Sicilien, og i løbet af de næste tre år hærger den hen over Europa som en løbeild. Omkring en tredjedel af befolkningen dør, de fleste andre går i panik, og verden bliver aldrig den samme igen.

I foråret 1349 bevæger Pesten sig op igennem det, vi i dag ville kalde det sydlige Tyskland; dengang var det en del af Det Hellige Tysk-Romerske Rige, der bl.a. også omfattede Alsace, Schweiz, Østrig og det nordlige Italien. Her møder vi vores helte, de sørgelige rester af en gøglertrup på flugt fra Pesten.

De fem spillere – Dietrich, Broder Tobias, Ulricke, Leander og Konrad – har også Lille Anna på seks år og bjørnen Mathilde med. De er på vej sydpå (!), da de hører om et kloster ved navn Edelkreuz i nærheden af Fürstenburg, der efter sigende er pestfrit.

Scenariet starter, idet gøglerne er på vej op ad det bjerg, hvor Edelkreuz ligger. Det regner voldsomt, og pludselig bliver vejen nærmest skyllet væk af en strøm af mudret vand.

Efter en brav kamp mod elementernes rasen ankommer spillerne til Edelkreuz, hvor de bliver indlogeret i stalden, præsenteret for nogle af de andre personer og opfordret at give en forestilling om aftenen.

Dagen efter forsvinder Lille Anna. To af de tre tilbageværende munke på klostret, Broder Ignatius og Broder Adelbert, og en tilrejsende riddermunk, Ridder Wilhelm, har nemlig lavet en aftale med en dæmon, der holder pesten borte til gengæld for ofring af . . . børn. (Den tredje munk, abbeden Fader Ambrosius, er gammel og senil og ved ingenting.)

Munkene bruger dæmoner til selv at undgå pest og til at få magt over de mennesker, der har søgt tilflugt på klostret. Disse har valgt – dels af frygt for pesten og dels pga. munkenes og dæmonernes indflydelse – at lade som ingenting, selvom to børn allerede er forsvundet.

Mens de søger efter Lille Anna, går det langsomt op for spillerne, hvad der foregår på Edelkreuz. Og de vil nok ikke vælge at lade som ingenting . . .

Understrømme

En historie som EDELKREUZ handler selvfølgelig om meget andet end det umiddelbare. Under overfladen ligger en række betydninger, temaer og motiver, og både fortællingen som helhed og ting i den kan opfattes som metaforer, som billedlige udtryk for andre ting. Dæmoner kan f.eks. ofte ses som udtryk for indre kræfter, men så simpelt er det nu sjældent.

Disse "understrømme" er en meget vigtig del af EDELKREUZ, og du bør tænke over dem og prøve at få dem tydeliggjort under spillet – uden at smørre for tykt på.

Scenariet på ét plan en moralsk fortælling, der handler om ikke at lægge sin egen – og de kommende generationers – skæbne i andres hænder. Men det handler også om ondskab, om døden, om angst, om livsanskuelser i almindelighed og kristendom i særdeleshed, og om meget mere endnu.

Husk, det skal antydes, ikke skæres ud i pap.

Spilvejledning

Scenariet kan spilles på seks timer eller mindre.

Du bør så vidt muligt lade spillet foregå i spillernes tempo og ikke trække dem rundt ved næsen, men der skal også ske noget, så handlingen ikke går i stå. Prøv at finde en balance og sørg for, at der jævnlige er dialog mellem spilpersoner og bipersoner.

Scenariets første del, *Troen*, er åbningen, hvor historiens rammer præsenteres, og her ligger handlingen ret fast.

Anden del, *Håbet*, er udviklingsdelen, hvor konflikten skærpes. Her er handlingsgangen mere afhængig af, hvad spilpersonerne foretager sig (og der er helt sikkert ting, jeg ikke har tænkt på).

Tredje del, *Kærligheden*, er afslutningen, hvor konflikten løses. Hvordan scenariet slutter, er selvfølgelig afhængigt af, hvordan historien har udviklet sig, og det beskrevne er kun en rettesnor.

EDELKREUZ er gotisk gyser, og stemningen skal blive mere og mere dystert og truende, efterhånden som scenariet skrider frem. Brug de store, lidt forfaldne bygninger,

den hyppige regn, de ildevarslende alliker, de forskræmte tilflugtssøgende, den rådende mødding osv.

Den dystre, tunge tone brydes pludseligt af skarpe glimt af rædsel eller hektisk handling.

Scenariet tilstræber en høj grad af realisme, og det bør du også gøre i din præsentation og din styring af spillet (der må ikke gå *fantasy* i det). En vis grafisk udpensling af uhyrlighederne vil også være på sin plads.

EDELKREUZ er skrevet til rollespilssystemet *SYSTEM 6*, der er vedlagt. Systemet ligner *Storyteller*, men er mere simpelt (f.eks. slår man altid med to sekssidede terninger).

Scenariet kan selvfølgelig også spilles systemløst, men du bør læse personark og regler igennem, så du har en idé om, hvad personerne kan og ikke kan.

Du kan i øvrigt vælge at underspille det overnaturlige element i scenariet, så spillerne aldrig bliver sikre på, om det virkelig er dæmoner, der (næsten) holder Pesten væk fra Edelkreuz. Det kræver selvfølgelig, at du ikke direkte viser noget overnaturligt.

Du kan også gå i den modsatte grøft og lade dæmonerne give den hele armen.

De optrædende

DIETRICH - Knøs, akrobat (*spilperson*)

BRODER TOBIAS - Munk af Den Hellige Frans af Assisis Orden (*spilperson*)

ULRICKE - Enke efter truppens leder og stedmoder til Dietrich og Anna (*spilperson*)

LEANDER - Illusionist (*spilperson*)

KONRAD - Stærk mand og bjørnetæmmer (*spilperson*)

LILLE ANNA - Barn, Dietrichs lillesøster (*offer*)

MATHILDE - Konrads bjørn (*komisk indslag*)

BRODER IGNATIUS - Munk af Skt. Benedikts Orden (*overskurk*)

BRODER ADELBERT - Munk af Skt. Benedikts Orden (*skurk*)

RIDDER WILHELM - Riddermunk af Den Tyske Orden (*skurk*)

FADER AMBROSIUS - Senil munk af Skt. Benedikts Orden, abbed i Edelkreuz Kloster

ERASMUS - Småskør lægbroder, gartner/altmuligmand

GOTTFRIED - Stum lægbroder, graver/altmuligmand (*mulig syndebuk*)

JOSEF - Lægbroder, kældermester

EBERHART - Klædehandler, tilflugtssøgende

DOROTHEA - Hans kone, tilflugtssøgende

PETREA - Eberhart og Dorotheas forsvundne barn (*offer*)

ABELONE - Tømrerenke, tilflugtssøgende

JOHANNES - Abelones forsvundne barn (*offer*)

HEIKE - Ung pige, tilflugtssøgende

MARTHA - Gammel kone, tilflugtssøgende

Omkring ti andre tilflugtssøgende

VALBERON - Dæmon

XAXUS og AUCHROT - Dæmoner

Andre dæmoner

2. DEL: HANDLING

1. Troen



Formålet med denne første del af scenariet er at fastslå, hvad det hele drejer sig om – at få tid og sted på plads, præsentere personerne og sætte handlingen i gang. Altså: Gøglerne ankommer til Edelkreuz, optræder om aftenen, og næste dag forsvinder Lille Anna.

Læs følgende højt for spillerne, når du har delt spilpersonerne ud:

Det startede som et svagt rygte, et rygte om en frygtelig sygdom, som havde ramt havnebyerne Messina og Marseille. Året efter gik det først ud over Italien, Frankrig og Aragonien, så Kastilien, Portugal og Normandiet. Langsomt, men sikkert, åd Pesten sig vej op igennem Europa, og dette forår, i det Herrens år 1349, kom den så til byen Stuttgart, hvor I opholdt jer.

Trods de gruopvækkende beretninger, der var løbet i forvejen, kunne intet have forberedt jer på Pestens rædsler. Alle dør – herremænd og fæstebønder, kardinaler og landsbypræster, mænd og kvinder, gamle og børn – Pesten kender ingen nåde. Så mange dør, at præster og gravere ikke kan følge med; ofte bliver de døde smidt i massegrave uden at få den sidste olie.

I har set lig i husene, lig i gaderne, lig på markerne og lig langs vejene – ophovnede, blålige lig, der stinker forfærdeligt.

Den mest almindelige form for Pest er Byldepest: Man får bylder, især under armene og ved lysken, som svulmer op til et hønsægs størrelse, før de brister; døden indtræffer efter ca. tre dage. Så er der Lungepest med voldsomme blodbrækninger; her kommer døden ofte, før der er gået et døgn. Og ved Blodpest sker det i løbet af få timer. Alle tre former er kendetegnet ved blå pletter under huden.

Over halvdelen af jeres trup døde, da Pesten kom til Stuttgart, deriblandt jeres leder, Berger. Og verden omkring jer gik i panik. Efter at have mødt en vandringsmand, der forgæves havde forsøgt at flygte fra Pesten, besluttede I at gøre det modsatte – at drage sydpå igennem de værst ramte områder til dér, hvor den allerede har raset ud.

Men vejen er lang og svær. I flere byer vil man slet ikke lukke jer ind, og ved landsbyen Epfendorf smed de sten efter jer for at holde jer borte.

I Rottweil hørte I så om Edelkreuz, et benedictinerkloster i nærheden af Fürstenburg, hvor der efter sigende ikke er Pest. I besluttede at prøve lykken dér, og nu er I på vej op ad det bjerg, hvor Edelkreuz ligger ...

Op ad bjerget

Scenariet begynder altså, når spilpersonerne er på vej op til Edelkreuz. Formålet med denne første scene er at starte med lidt handling og få spilpersonerne til at arbejde sammen. Den har også en vis symbolsk betydning.

Det er forår, og landskabet er egentlig ret kønt med skovklædte skråninger og spredte marker, men det regner, vejen er svært fremkommelig, og ingen har tid til at nyde udsigten.

Gøglerne kører i to vogne med to mulddyr spændt for hver; den ene er en lukket vogn af træ, den anden har teltdug over. Lad spillerne selv bestemme hvem, der sidder eller går hvor (bjørnen Mathilde hader regn og sidder helt sikkert i læ).

Pludselig høres en rumlen – som af sten, der skrider – og kort efter bliver vejen oversvømmet af en syndflod af vand og mudder.

Lad de to spillere, hvis personer styrer vognene, slå *Snarrådighed + Vognkørsel*. Den, der slår lavest, mister kontrollen over sin vogn, så det ene hjul ryger ud over vejkannten. Akselen knækker, og vognen begynder at tippe – der skal handles hurtigt, hvis ikke hele vognen skal vælte.

Få noget handling i gang – træ, der knager, mulddyr, der vrinsker, og folk, der vælter rundt i mudderet.

Efter at have repareret den knækkede aksel (hvis ikke hele vognen er væltet) kan gøglerne drage videre.

Ankomst

Kort efter kan de se Edelkreuz. Klostret ligger på et plateau for enden af vejen, og de store, grå sandstensbygninger rager godt op i landskabet. På skråningerne omkring klostret er der vinmarker, men ingen er ude og arbejde i dette vejr.

Ved porten bliver de råbt an af en mand, der står under et halvtag på muren ovenover. Han har et kraftigt, rødt overskæg og er iført hjelm, ringbrynje og hvid våbenskjorte med et sort kors på; han bærer også sværd. Broder Tobias genkender ham som en riddermunk af Den Tyske Orden; det er Ridder Wilhelm.

“Hvem er I, og hvad er jeres ærinde?” spørger han. Efter at have fået svar, beder han dem vente og sender en mand, Eberhart, over for at hente Broder Ignatius.

Kort efter kommer Eberhart tilbage med Broder Ignatius, og spilpersonerne bliver lukket ind i porten, hvor Ignatius spørger dem ud. Hvor kommer de fra? Er nogle af

dem syge? Hvor mange er de? Osv. Hvis spillersonerne ikke selv siger det, så nok også: Hvor mange børn? Han spørger desuden, om Mathilde er tam.

Derefter fortæller han dem, at de gerne må blive på klostret, til "Svøben", som han kalder Pesten, er drevet over. Til gengæld skal de betale tiende af deres værdier og deltage i det daglige arbejde ligesom de andre tilflugtssøgende.

Han fortæller også, at klostret blev hårdt ramt af Svøben for to måneder siden, men kort efter gik det mirakuløst over, og siden har der ikke været Pest på Edelkreuz.

Gøglerne bliver indlogeret i stalden, da lægbrødrenes hus er ved at være fyldt. (Selve klostret er ikke for almindelige mennesker, heller ikke franciskanermunke, der rejser rundt med en flok gøgler; hvis Broder Tobias beder om lov til at sove i klostret, bliver han høfligt, men bestemt afvist.)

Lægbrødrenes refektorium er spisesal og opholdsrum for de tilflugtssøgende.

Der er omkring femten andre tilflugtssøgende på klostret. Der er ingen børn (den yngste er Heike på 15), men lad være med at sige det lige ud – måske klager Lille Anna over, at der ikke er nogen at lege med.

De tilflugtssøgende er alle mærkede af Pesten. De fleste er knugede af sorg, nogle er stadig i chok, og en enkelt nægter måske ligefrem at anerkende Pestens eksistens.

Lad i hvert fald spillersonerne snakke med Eberhart og hans kone, Dorothea, og med Abelone, som stryger Lille Anna over håret. De lægger også mærke til en gammel kone, Martha, der altid sidder i hjørnet ved ildstedet, og til de to lægbrødre Erasmus og Gottfried, der holder sig lidt for sig selv.

En del mennesker opfordrer gøglerne til at give en forestilling om aftenen.

Optræden

Lad spillerne forberede forestillingen og beskrive den selv.

Broder Adelbert og Fader Ambrosius kommer og ser på. Adelbert klapper begejstret i sine fede hænder efter hvert nummer, og Ambrosius smiler ophøjet.

Efter forestillingen går Lille Anna rundt med en skål og samler penge ind (som der selvfølgelig skal betales tiende af).

Morgensamling

Næste dag efter Primem (bønnen efter solopgang) er der morgensamling, hvor Broder Ignatius fordeler dagens arbejde. Det sker hver dag, undtagen søndag, og de forskellige arbejdsopgaver er portvagt, arbejde i stalden, markarbejde, køkkenarbejde, vask og rengøring, samt lejlighedsvis at hjælpe gartneren eller graveren. (Du bør nok

ikke give nogen af spilpersonerne køkkenarbejde endnu.) Senere i historien er der også vejarbejde.

Der arbejdes fra morgenmødet til aftensmad, dog med en del pauser, og folk kan gøre det i deres eget tempo.

Lille Anna forsvinder

Ved middagstid opdager enten Dietrich eller Ulricke, at Lille Anna er væk. Hun er sidst set legende på gårdspladsen.

11. Håbet



denne scenariets anden del leder spilpersonerne efter Lille Anna.

Undervejs finder de ud af, at to andre børn også er forsvundet, de får nogle ubehagelige overraskelser, og langsomt går den grusomme sandhed op for dem. Munkene modarbejder dem imens i det skjulte.

Til sidst finder gøglerne Lille Anna – parteret på møddingen.

Søgen

Spilpersonerne begynder helt sikkert at lede efter Lille Anna (hun er bedøvet og ligger i Broder Ignatius' dragkiste eller et andet sted, hvor de ikke søger – de må *ikke* finde hende).

Hvis de beder om lov til at lede i klostret, får de kun modstræbende lov – “hun kan jo ikke åbne de tunge døre” – og i kun følgeskab med en af munkene. De tre skurke forsøger at vise sympati, men er ikke særlig gode til det.

Søgningen bør ikke trække for meget i langdrag, men i hvert fald to steder er det værd at gøre noget særligt ud af, nemlig brøndene og kirkegården.

1 brønden

Sandsynligvis vil spilpersonerne på et tidspunkt undersøge, om Lille Anna skulle være faldet i en af brøndene. Den eneste måde at gøre det på, er at klatre derned ved hjælp af et reb (der er et med en spand i enden ved begge brønde).

Brøndene er ca. halvanden meter brede med stensatte sider; der er lidt mos på nordsiden og mere indeni. Vandspejlet er omkring fire meter nede, og man kan ikke se bunden (vandet er fire meter dybt).

Hvis en af spilpersonerne klatrer derned, knækker rebet, og vedkommende falder i det kolde, mørke vand. Prøv at få ham eller hende til at gå i panik (ingen af dem kan svømme).

Levende begravet

Når spilpersonerne leder på kirkegården, kommer en af dem til at træde i den massegrav, hvor klostrets pestofre er begravet. Jorden er blød efter regnen, og vedkommende synker lidt i og falder så over et eller andet.

Det viser sig at være en kroget hånd. Den er godt rådden, og man kan se knoglerne flere steder, men det ser grangiveligt ud, som om vedkommende på et tidspunkt har prøvet at grave sig fri.

Hånden sidder på liget af den stakkels Broder Isidor. Da de tre skurke begyndte at påkalde dæmoner, fik han færtten af, hvad der foregik, og Broder Ignatius nedkaldte en forbandelse over ham, der fik ham til at se død ud. Så blev han kastet i massegravens sammen med pestofrene.

Efter nogle dage vågnede Broder Isidor i massegraven, levende begravet under de stinkende lig af pestofrene og med mængder af jord over sig.

Det lykkedes ham lige akkurat ikke at grave sig fri.

Spilpersonerne ved selvfølgelig ikke, hvad der er sket – du kan fortælle spillerne det, når spillet er slut – men prøv at give dem en fornemmelse af Broder Isidors forfærdelige død.

Efter midnat

Måske lægger en af spilpersonerne mærke til, at der er lys i et rum på klostrets tredje etage (scriptoriet) til et godt stykke efter midnat.

Munkene er nemlig ved at ofre Lille Anna til dæmonen Valberon, så Edelkreuz kan blive sparet for Pesten i en måned mere. (Hvis nogen senere skulle spørge, fortæller Broder Ignatius, at han ofte sidder længe oppe og skriver.)

Det regner igen, og vandet siler ned ad muren og den store vinranke.

Hvis nogen skulle få den idé at klatre op til vinduet for at se, hvad der foregår, kan det ikke lade sig gøre, når alting er så vådt. Men måske er det muligt i tørvejr (se nedenfor).

Abelone gør vrøvl

Næste dag ved morgensamlingen begynder Abelone at skælde Broder Ignatius ud.

“Nu er der igen forsvundet et barn, og hvad gør I? Ingenting. Dengang min Johannes blev borte, gjorde I heller ingenting.”

Abelone, der har været på klostret i knap seks uger, ved ikke, at Eberhart og Dorotheas datter, Petrea, forsvandt for to måneder siden. Ingen har nævnt det – og ingen nævner det nu.

Abelone prøver at få luft for en måneds indespærret sorg og frustration, men hun er ikke så velformuleret. Selvom Broder Ignatius irettesætter hende, fremturer hun.

Gøglerne ved nu, at Lille Anna ikke er det først barn, som er forsvundet. De finder hende stadig ikke (med mindre de gennemroder hele møddingen, men prøv at undgå det).

Op ad muren

Om natten er der igen lys i scriptoriet efter midnat. Denne gang er munkene i gang med at nedkalde Pesten over den genstridige Abelone. Til det formål ofrer de en hærfulg til dæmonen Valberon (se gennemgangen af klostrets rum).

Det regner ikke længere, så det er muligt at klatre op til vinduet og se, hvad der foregår. Den eneste, der egentlig kan gøre det, er Dietrich – den store vinranke kan trods alt ikke bære en voksen mands vægt.

Lad hans spiller slå *Behændighed + Idræt* i et udvidet slag. Sværhedsgraden er 15, og han skal have 12 i overskud, før han er oppe ved vinduet. Hvis han slår to ettere, falder han ned (Konrad kan forhåbentlig gribe ham).

I scriptoriet står Broder Ignatius, Broder Adelbert og Ridder Wilhelm (uden rustning) rundt om et bord og betragter en stor, fed skrubbtudse. Det virker, som om de taler til tudsen, men de taler latin, så Dietrich kan ikke forstå, hvad de siger.

Rundt om dem ligger opslåede bøger, og Broder Ignatius står med et stykke pergament i hænderne. Fire røgelseskar er tændt i rummet. (Derfra, hvor han sidder, kan Dietrich ikke se den døde hærfulg og offerkniven.)

På et tidspunkt er Dietrich ret sikker på, at tudsen siger noget, og det løber ham koldt ned ad ryggen.

Lidt senere pakker de sammen; det er ikke helt til at se, hvad der blev af tudsen.

Hvis spilpersonerne gentager processen en anden nat (munkene er her ofte), kan du overveje at vise dæmonerne mere direkte frem.

Abelone bliver syg

Næste morgen kommer Abelone vaklende ud til morgenmødet. Hun er tydeligvis syg, ryster som af kulde og har blå pletter rundt om på huden. Hun hoster lidt, og så kaster hun en *masse* blod op og falder om – der er stykker af hendes lungevæv i opkastet. Kort efter dør hun.

Folk er rystede, og Broder Ignatius prøver at berolige dem.

Hvis spilpersonerne fortsat vil lede efter Lille Anna, siger han, at to må være nok – så kan de skiftes.

Ved begravelsen senere på dagen siger Broder Ignatius bl.a.: “Vi er alle blevet mindet om vores dødelighed og om den frygtelige Svøbe, som vi ellers er forskånet for her.”

Tre af de tilflugtssøgende forsøger at forlade stedet, men kommer snart tilbage – vejen er nærmest skyllet væk af regnen. Næste dag bliver der sendt folk ud for at reparere den.

Ingen andre bliver ramt af Pesten.

Stemmer i øret

Efter et stykke tid begynder nogle af spilpersonerne at tage sig selv i at tænke, at de nok aldrig finder Lille Anna, at det måske ikke betyder så meget alligevel, og at de bør være glade for at have undgået Pesten.

Det er dæmoner, der hvisper dem i øret. Og mindst én gang lægger spilpersonen mærke til en stor, fed spyflue, der summer om hans eller hendes hoved imens.

Det sker ikke for Broder Tobias – dæmonerne kan ikke lide at være i nærheden af ham (hvilket også forhindrer dem i at udspionere gøglerne, når han er der).

På møddingen

Anden del af scenariet slutter, når spilpersonerne finder liget af Lille Anna (og måske de to andre ofrede børn) på møddingen.

Det er lidt af en balancegang, for de skal ikke finde hende for tidligt, men de skal finde hende på et eller andet tidspunkt. Prøv ikke at gøre for meget opmærksom på møddingen i starten, og hvis de straks giver sig til at lede dér, så husk, at der er tonsvis af affald i alle stadier af forrådnelse – det vil tage dage at gennemse. Men du skal heller ikke bare trække tiden ud.

Hvis de ikke efterhånden finder på at undersøge møddingen selv, så giv Ulricke og en anden spilperson køkkenarbejde, når du synes, at tiden er inde. I den forbindelse bliver de så sendt derud med noget affald.

På møddingen sidder en allike og hakker i noget, der ligner . . . nej, noget der *er* en barnehånd. Man er nødt til at vade rundt i det stinkende affald for at komme hen til stedet. Og der ligger Lille Annas parterede lig.

Hvis man roder grundigt i møddingen, kan man også finde de parterede lig af de to andre ofrede børn, Petrea og Johannes.

Nu må spilpersonerne gøre noget . . .

III. Kærligheden

Tredje del af scenariet handler om gøglernes opgør med de skurkagtige munke. Her løses den konflikt, der nu har tegnet sig – sandsynligvis voldeligt (munkene vil under ingen omstændigheder overgive sig).

Måske vil spilpersonerne fremføre deres anklage i offentlighed, måske vil de prøve at tage munkene på fersk gerning, måske . . .

Der er mange muligheder.

Optakt

Hvis gøglerne konfronterer munkene med deres anklage, vil de nægte alt.

Spilpersonerne kan ikke få de andre tilflugtsøgende til at tro på, at munkene skulle have begået disse forbrydelser uden håndfaste beviser (undtagen gamle Martha, men hun er ikke til megen hjælp).

Hvis gøglerne fremfører deres anklage offentligt, f.eks. ved morgensamlingen, vil munkene forsøge at gøre den stumme Gottfried til syndebuk. Hvis det skulle lykkes dem, kan du overveje at lade Gottfried blive frelst af et mirakel – han er *meget* troende.

Konfrontation

På et tidspunkt må det komme til en direkte konfrontation mellem gøglerne og de djævledyrkende munke. Det skal helst foregå i scriptoriet om natten.

Hvis det er muligt, vil munkene forsøge at kalde dæmoner til hjælp. Dæmonerne kan normalt ikke angribe folk fysisk, men de kan besætte dem eller skræmme dem, så de har svært ved at foretage sig noget fornuftigt.

Måske forsøger Ridder Wilhelm som en sidste udvej at tilkalde en dæmonisk gangster – en stor, sort hingst med lysende røde øjne – som kan bære ham væk.

Opgøret bør være voldsomt, intenst og kaotisk.

Måske kæmper Ridder Wilhelm mod Konrad og Leander med sit sværd, mens Broder Ignatius forsøger at kalde dæmoner frem, og Broder Tobias prøver at modvirke det ved at fremsige *Credo* (Trosbekendelsen) og *Pater noster* (Fadervor), og Broder Adelbert går i panik og gør sindssyge ting, som at vælte pultene i scriptoriet mod spilpersonerne, mens Ulricke prøver at standse ham, og Dietrich forsøger at ramme en af skurkene i hovedet med en sten fra sin slynge, og en af dæmonerne langsomt er ved at tage form i rummet, osv.

Bemærk, at selv om stort set alle bærer kniv – til at spise med osv. – så har kun Konrad færdigheden *Kniv* (på 2). Hvis de andre absolut vil slås med deres knive, så gå ud fra, at de har færdigheden på 1.

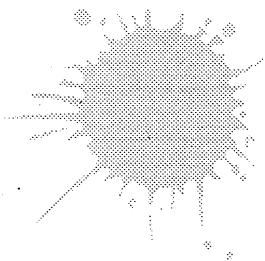
Gøglerne kan *ikke* få bjørnen Mathilde til at slås for dem (med mindre munkene af en eller anden grund overfalder dem i stalden).

Efterspil

Hvad gør spilpersonerne, efter at de – forhåbentlig – har sat de djævledyrkende munke ud af spillet? De skal i hvert fald forklare de andre på klostret, hvad der er sket, og vente på, at de kirkelige myndigheder kommer og undersøger sagen.

Vil de blive på klostret og risikere Pesten (måske bliver Edelkreuz mirakuløst ved med at gå fri)? Vil de drage videre sydpå som oprindelig planlagt?

Spil så meget af det, som du synes er passende for at runde historien af.



3. DEL: BAGGRUND

Bipersoner

LILLE ANNA

Lille Anna er en pige på seks år – Dietrichs lillesøster og Ulrickes steddatter.

Hun har lyse krøller og store blå øjne, og efter truppens forestillinger går hun rundt med en skål og samler penge ind. Der kommer mange penge på den måde.

Hvor er det sørgeligt, at hun skal dø på så grusom vis.

MATHILDE

Mathilde er Konrads bjørn og optræder sammen med truppen.

Hun er efterhånden en ældre dame, og noget mølædt, men kan da stadig få det til at gyse i folk, når hun lader som om, hun er vild og farlig. Hendes pels er brun med grå stænk, hendes kløer er klippede, og hun har som regel mundkurv på (Konrad tager den af, når han vil fedte for hende). Hun drikker både øl og vin.

Ud over at lade sig overmande af Konrad kan Mathilde bl.a. balancere på en bold, rulle rundt og klappe (hun klapper opfordrende ud mod publikum efter hvert nummer). Når de ikke optræder, gør hun langt sjældnere, som Konrad vil.

Mathilde hader i øvrigt vand og er ikke til at lokke ud i regnvejr.

BRØDER IGNATIUS

Broder Ignatius er benediktinermunk og klostrets skriver.

Han er 34 år, mager og senet, og har stridt, sort hår, skarpe træk og en stram mine i ansigtet. Som alle munke har han tonsur (barberet isse), og han er altid iført benedictinernes sorte og hvide munkekutte.

Broder Ignatius har mistet, om ikke troen på, så tilliden til Gud, og forlader sig i stedet på ritualernes kraft. Hans altoverskyggende mål er at undgå Pesten – for enhver pris. Han er den eneste, der til fulde er klar over, hvad de tre egentlig har gjort, og han vil gøre alt for ikke at blive opdaget.

Broder Ignatius bruger en del tid i scriptoriet og sørger ellers for, at klostret fungerer.

BRODER ADELBERT

Broder Adelbert er ligeledes benediktinermunk.

Han er 41 år, lavstammet og fed, med lyse krøller og bløde træk; han slikker sig ofte om munden. Også han har tonsur og bærer sort og hvid munkekutte. Han snorke i øvrigt voldsomt.

Broder Adelbert ser sig selv som hævet over de regler, der gælder for almindelige mennesker, og selvom han ved, at det ikke er smart at blive opdaget, er han egentlig ikke klar over, hvor galt det, de tre har gjort, er.

Han har et sygeligt forhold til mad og ses ofte i køkkenbygningen.

RIDDER WILHELM

Ridder Wilhelm er en riddermunk og tilhører Den Tyske Orden, en magtfuld organisation, der på dette tidspunkt har deres eget land (Prøjsen, Estland, Livland og Kurland).

Han er 36 år, almindelig af størrelse, men veltrænet og rank som et brædt. Han har rødt hår med tonsur og et kortklippet skæg. Fra daggry til solnedgang er han iført ringbrynje og hvid våbenskjorte med et sort kors; om aftenen tager han brynjen af. Han bærer altid sværd og ejer også en hjelm og et skjold.

Ridder Wilhelm ser alle livets tilskikkelser som Herrens prøvelser af ham personligt; det gælder også de meget voldelige handlinger, han bliver nødt til at udføre – det er ham, der fører kniven, når de små børn bliver ofret ("O Herre, hvorfor prøver Du mig således?").

Ridder Wilhelm er egentlig gæst på Edelkreuz, men har været der i månedsvis. Om dagen holder han ofte vagt ved porten eller ridder rundt og patruljerer klostrets jorder.

FADER AMBROSIVS

Fader Ambrosius er benediktinermunk og abbed ved Edelkreuz Kloster.

Han er 72 år, lille og hvidhåret og har et ophøjet, smilende udtryk. Han er også temmelig distræt og lidt senil. Tonsur, sort og hvid munkekutte og krucifix om halsen.

Abbeden er oftest at finde i fratergården eller i sit cubiculum, men han går meget tidligt til ro. Han vil helst bare have lov til at gå rundt og smile saligt.

ERASMUS

Erasmus er en af de få overlevende lægbrødre, altså mænd, som bor og arbejder på

klostret, men som ikke er munkeviiede. Han er gartner, men virker også som altnuligmand, nu hvor de fleste andre lægbrødre er døde.

Erasmus er 51 år, vejrbitdt og lidt krumbøjet, og har tjavset, gråbrunt hår. Han er underlig i hovedet og går ofte og fniser eller snakker med sig selv.

Hvis nogen indlader sig på en længere samtale med ham, er det muligt, at han nævner Petrea, det første barn der forsvandt. Men hans konversation er meget flyvsk, og han bevæger sig hastigt ud ad andre tangenter.

GOTTFRIED

Gottfried er også lægbroder; han er egentlig graver, men virker ligesom Erasmus som altnuligmand.

Gottfried er 32 år, kæmpestor (større end Konrad) og har tyndt, sort hår. Han er stum og kommunikerer med ubehjælpelige fagter.

Ingen på Edelkreuz er stærkere i troen end Gottfried.

JOSEF

Josef, den tredje overlevende lægbroder, er kældermester på Edelkreuz.

Han er 44 år og ser sydlandsk ud med sort hår, kraftigt overskæg og hår over hele kroppen. Han har altid et læderforklæde over sin store vom.

Josef står for bespisningen på klostret og hersker enerådigt i køkkenbygningen.

EBERHART

Eberhart er en klædehandler, der har søgt tilflugt på Edelkreuz, og far til Petrea, det første barn, der forsvandt.

Han er 33 år, høj, tynd og nervøs og vrider ofte sine hænder.

Eberhart har stiltiende valgt at acceptere, at hans datter er forsvundet. Måske er det den pris, de måtte betale for at undgå Pesten – som hans kone siger. Men han plages af skyldfølelse.

DOROTHEA

Dorothea er Eberharts kone og mor til den forsvundne Petrea.

Hun er 34 år, lidt bred i det og har grå stænk i det mørke hår.

Det er Dorothea, der har bukserne på i forholdet, og godt hjulpet af dæmonerne har hun valgt, at der ikke skal snakkes om det forsvundne barn. De må være taknemmelige for, at de selv er i live.

ABELONE

Abelone er en tilflugtssøgende tømmerrenke og mor til Johannes, det andet barn, der forsvandt.

Hun er en undseelig "grå mus" på 29 år med et evigt sorgfuldt udtryk.

HEIKE

Heike er en ung pige, som Dietrich eventuelt kan spille lidt op til. Hun er 15 år og har langt, brunt hår. Heike vil gerne snakke, men ender som regel med at tale om alle dem, der er døde af Pesten.

MARTHA

Martha er en gammel kone, der som regel sidder i et hjørne ved siden af ildstedet i lægbrødrenes refektorium.

Hun har et sort tørklæde over det hvide hår og rynker i hele ansigtet. Hun mimrer en del, men hun har øjne og ører med sig – ligesom Erasmus kan hun fortælle om det første barn, der forsvandt, hvis man giver sig tid til at tale med hende.

Stats

BRODER IGNATIVS

Behændighed 3, Helbred 4, Styrke 3

Påvirkning 4, Udseende 3, Udstråling 3

Kløgt 4, Opfattelsesevne 4, Snarrådighed 5

Eksorcisme 3, Idræt 1, Kniv 2, Latin 4, Lederskab 2, Læse/skrive 4, Menneskekendskab 2, Overtalelse 3, Retorik 3, Skik og brug 2, Skjul 2, Skriverskunst 5, Slagsmål 2, Snigen 2, Teologi 3, Trusler 3, Undvigelse 2, Urtekendskab 1

Skæbne: Held 3, Tro 1, Vilje 4

Særlige evner: Nekromanti (Divination 1, Illusion 2, Manipulation 3)

Angreb/Offerkniv: først 10+, slag 7+, skade +5

Forsvar/Undvigelse: slag 5+

Skade: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (nede)

Udmattelse: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (ude)

BRODER ADELBERT

Behændighed 2, Helbred 3, Styrke 3
Påvirkning 2, Udseende 2, Udstråling 3
Kløgt 5, Opfattelsesevne 2, Snarrådighed 2

Astronomi 2, Eksorcisme 2, Latin 5, Lægekunst 2, Læse/skrive 4, Menneskekendskab 1, Overtalelse 1, Retorik 2, Skik og brug 2, Skjul 1, Slagsmål 1, Teologi 3, Trusler 1, Undvigelse 1, Urtekendskab 2

Skæbne: Held 3, Tro 3, Vilje 3

Særlige evner: Nekromanti (Divination 2, Illusion 2, Manipulation 2)

Forsvar/Undvigelse: slag 3+

Skade: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (*nede*)

Udmattelse: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (*ude*)

BRODER WILHELM

Behændighed 4, Helbred 4, Styrke 4
Påvirkning 3, Udseende 3, Udstråling 4
Kløgt 3, Opfattelsesevne 4, Snarrådighed 3

Eksorcisme 1, Heraldik 2, Idræt 2, Kirurgi 2, Krigsførelse 3, Latin 3, Lederskab 1, Lovkundskab 2, Læse/skrive 3, Menneskekendskab 2, Overtalelse 1, Politik 2, Retorik 1, Ridning 3, Skik og brug 4, Skjold 3, Skjul 1, Slagsmål 2, Snigen 1, Sværd 4, Teologi 3, Trusler 2, Undvigelse 3

Skæbne: Held 2, Tro 5, Vilje 4

Særlige evner: Nekromanti (Divination 1, Illusion 2, Manipulation 1)

Angreb/Sværd: først 10+, slag 10+, skade +8

Forsvar/Skjold: slag 11+, holdbarhed 4 _____

Forsvar/Undvigelse: slag 7+

Sejhed 4 (8 med ringbrynje, 10 med brynje og hjelm)

Skade: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (nede)

Udmattelse: 1, 2 (-1), 3 (-2), 4 (-3), 5 (-4), 6 (ude)

Dæmoner



Dæmoner er faldne engle og andre onde ånder – Satans håndlangere i kampen mod Gud og det gode. De findes i et utal af frastødende former.

Blandt meget andet kan dæmoner besætte folk og f.eks. gøre dem syge eller fordærve dem ved at hviske dem syndige ting i øret. Mennesker, der ved hvordan, kan påkalde dem og få dem til at udføre forskellige handlinger, enten ved at tvinge dem eller ved at indgå en eller anden handel med dem.

Der er et stramt hierarki imellem dæmoner, og de smykker sig ofte med forskellige titler – adelige, militære osv.

At omgås dæmoner

Dæmoner kan påkaldes ved hjælp af magiske cirkler, besværgelser, ofringer og andre rituelle handlinger.

En magisk cirkel er først og fremmest "beholder" for en række kraftfulde tegn og ord på latin, græsk og hæbraisk og virker som en slags fokus. Forskellige cirkler bruges til forskellige formål.

I modsætning til hvad de fleste tror, behøver en cirkel ikke at være tegnet på jorden, den kan også være på et stykke pergament eller klæde. Dæmonerne dukker som regel *ikke* op inden i cirklen, ligesom den heller ikke yder påkalderen nogen beskyttelse.

De verbale besværgelser er på latin (måske med en smule græsk og hæbraisk) og indeholder ord som "påkalder", "befaler" og "binder" samt henvisninger til ting, der menes at have magt over dæmonerne – Gud, Jesus, engle, helgener osv.

Ofringerne er ofte dyr – flagermus, katte, haner og særligt hærfugle (se beskrivelsen af klostrets rum) – men kan også være f.eks. oblater, salt eller lidt af påkalderens blod.

Påkaldelse af og omgang med dæmoner kaldes nekromanti og består ud over det nævnte af rituelle handlinger såsom afbrænding af røgelse, at skrive dæmoners nav-

ne på billeder eller figurer, der forestiller ofret, at smide salt i ild og forskellige forvrængninger af kristne ritualer, f.eks. at døbe førnævnte afbildninger.

Nekromanti har generelt tre formål: At påvirke folk på den ene eller anden måde, at lave illusioner eller at få ting at vide.

Næsten alle, der i middelalderen blev anklaget for nekromanti, havde tilknytning til kirken (hekseprocesserne er senere).

Scenariets Dæmoner

Broder Ignatius, Broder Adelbert og Ridder Wilhelm bruger først og fremmest nekromanti til at holde Edelkreuz fri for Pesten og til at påvirke og spionere mod de tilflugtssøgende. De dæmoner, de påkalder, er beskrevet nedenfor.

De tre skurke er i besiddelse af følgende nekromantiske bøger (de ligger normalt i det aflåste skab i scriptoriet):

De Exorcitione ("Om Eksorcisme") - en håndbog i djævluddrivelse, men med noter i marginen, hvis formål er at vende processerne om.

Liber Consecrationum ("Indvielsernes Bog") - en bog med mange nekromantiske anvisninger.

Obitus Animae ("Sjælens Død") - et notorisk nekromantisk værk.

Picatrix - et arabisk værk om forskellige former for magi oversat til latin.

Eksempler på munkenes besværgelser (på latin og med dansk oversættelse) er på et løsark, så du kan læse højt fra det uden at skulle bladre i teksten.

VALBERON

Valberon er en mægtig dæmon, der bl.a. har magt over sygdom og sundhed.

Han viser sig ofte i form af en stor, fed tudse, men hans rigtige skikkelse er en menneskelignende krop med et stort tudsehoved og læderagtige vinger.

Valberon morer sig over de små mennesker, der tror, at de kan kommandere rundt med ham, men så længe de giver gode ofre, vil han gøre som de beder om.

XAXUS OG AUCHROT

Xaxus og Auchrot er to af Valberons undersåtter. Skurkene bruger dem til at spionere mod og påvirke de tilflugtssøgende.

Xaxus viser sig som en stor hund med mange munde, mens Auchrot viser sig som en menneskeformet sværm af spyfluer.

Andre dæmoner

Hvis du får brug for flere dæmoner, kan du give dem andre afskyvækkende former eller lade dem ligne den traditionelle udgave – horn i panden osv.

Edelkreuz Kloster



Edelkreuz Kloster er et benediktinsk munkekloster i nærheden af Fürstenburg i grevskabet Württemberg.

Det er bygget i gotisk stil med høje, spidsbuede vinduer, vælvede lofter og en masse pynt. Murene er af tilskårne grå sandsten med et svagt rødbrunt skær, og der er sort skifer på tagene. Vinduerne er blyindfattede med mosaikker i kirken og mere eller mindre klart glas andre steder.

Efter mørkets frembrud oplyses sparsomt med fakler og kærter.

Klostret er ca. 150 år gammelt og lettere forfaldent – små revner i murene, mos på nordsiden af bygningerne, ukrudt på gårdspladsen, lidt rustne hængsler på dørene, fugleeklatter rundt omkring osv. En enorm vinranke slynger sig op ad klosterbygningens vestlige gavl.

Edelkreuz ligger på et plateau omgivet af skrånende vinmarker. Især kirken er enorm i forhold til andet byggeri i tiden. Den er enogtyve meter høj, og tårnet er tolv meter højere; klostret er femten, køkkenbygningen fire (dens tag skråner op ad muren), lægbrødrenes hus ni, stalden seks og muren fem meter høj.

En flok alliker bor i kirketårnet og ses tit på murene, i gården og rundt omkring klostret; lejlighedsvis høres deres hæse skrig.

Forklaring til kortene

Kortene er skematiserede, og etagerne er ikke lige høje; f.eks. er der fem meter til loftet i klosterbygningens stueetage, mens høløftet kun er lidt mere end to meter over stalden.

En del søjler og fremspring samt ildstederne er ikke tegnet på. Det er vinduerne heller ikke, og kun de færreste af dem kan i øvrigt åbnes.

I. KIRKE: Det enorme kirkerum oplyses af høje spidsbuede vinduer med glasmosaikker, der viser forskellige sider af kampen mellem Gud og Djævelen. Rundt omkring brænder også en del kærter i forskellige størrelser, men Broder Ignatius sørger for, at de er slukket mellem midnat og daggry.

Der er bænke til lægbrødrene (og de tilflugtssøgende) imellem de to rækker søjler.

1. **Alter.**
2. **Sidealtre.**
3. **Helgenaltre:** Den hellige Augustin, Skt. Benedict, Skt. Egidius, Skt. Georg, Jomfru Maria og Skt. Nikolaus.
4. **Dødedør:** Dør til kirkegården.
5. **Munkenes indgang.**
6. **Lægbrødrenes indgang.**
7. **Forhal.**
8. **Løbegange.**
9. **Trappe til tårnet.**
10. **Tårn:** Ikke på kortet. Stor klokke, der ringer til messe.

II. **KLOSTER:** Her bor munkene og eventuelle novicer. Klosteret er aflåst om natten.

11. **Sakristi:** Her opbevares alle de ting, der bruges til messen – oblater, alterduge, messehagler, kærter osv.
12. **Trappe til klostrets 2. etage.**
13. **Kapitalsal:** I denne sal får munkene hver dag læst et kapitel af *Skt. Benedicts regel* for klosterlivet op.
14. **Trappehal:** Trappe til 2. etage.
15. **Refektorium:** Spisesal med lange borde og bænke.
16. **Latriner:** Lokummer.
17. **Abbedens cubiculum:** Den "celle", hvor Fader Ambrosius bor.
18. **Munkenes cubricula:** I alle cellerne er en seng, et bord, en stol og en dragkiste.
- 18 a. **Broder Ignatius' cubiculum.**
- 18 b. **Broder Adelberts cubiculum.**
- 18 c. **Ridder Wilhelms cubiculum.**
19. **Trappe til 3. etage.**
20. **Novicernes dormitorium:** Sovesal for kommende munke (tom i øjeblikket).
21. **Parlamentorium:** Samtalerum.
22. **Librarium:** Bibliotek med ca. 60 bøger i skabe, samt borde og stole.
23. **Scriptorium:** Skrivestue med skrivepulte, borde og bænke og et aflåst skab.
Her foregår alle djævelpåkaldelserne, og man kan finde svage spor efter dem – f.eks. ligger der lidt salt foran ildstedet. Det låste skab indeholder de nekromantiske bøger, offerkniven, en ildelugtende røgelse m.m.

Der er altid en svag spænding i rummet, som før et tordenvejr.

I et bur sidder en hærfulg – en gulbrun, sort og hvid fugl på størrelse med en due og med en karakteristisk vifte af fjer på hovedet – den bliver ofret til dæmonen Valberon for at nedkalde Pesten over Abelone ("Den fløj bort.").

III. FRATERGÅRD: Munkenes lille have.

24. Overdækket søjlegang.

25. Klokke: Ringer til bøn.

26. Brønd.

27. Overdækket gang.

IV. KØKKENBYGNING.

28. Køkken.

29. Trappe til forråds-kælder.

30. Bryggers.

31. Kældermesterens gemak: Her bor Josef.

32. Forråds-kælder: Ikke på kortet. Uendelige mængder af mad i tønder og sække og vin i tønder.

V. LÆGBRØDRENES HUS: Her bor lægbrødrene normalt, altså de mænd, der lever og arbejder på klostret, men som ikke er munke. Der er kun to tilbage ud over kældermesteren Josef, nemlig den gale gartner, Erasmus, og den stumme graver, Gottfried.

Huset er fyldt op med tilflugtssøgende.

33. Refektorium: Spise- og nu også opholdssal med lange borde og bænke.

34. Værksteder.

35. Latrin.

36. Parlamentorium: Opholdsrum, nu sovesal for en del af de tilflugtssøgende.

37. Dormitorium.

VI. PORTBYGNING.

38. Portnerrum.

39. Vagtstue.

40. Tårne.

VII. STALD: Her står tre køer, et mulddyr, en flok grise, nogle høns og Ridder Wilhelms hest, samt en vogn, som Josef henter forsyninger med hver anden uge.

41. Høloft.

VIII. GÅRDSPLADS.

42. Brønd.

IX. KIRKEGÅRD.

X. URTEGÅRD: Her vokser en række forskellige læge- og krydderurter og nogle æbletræer i fine lige rækker.

43. **Mødding:** En enorm mødding med alskens affald, især fra køkkenet, og en masse kryb. Her ligger de parterede lig af Johannes og Petrea, og senere Lille Anna, begravet. Allikerne sidder tit og hakker i et eller andet.

Ude ved vinmarkerne ligger den bygning, hvor man fremstiller vinen, men den er uinteressant i denne sammenhæng.

Dagens gang i klostret

Sankt Benedicts Orden, der blev grundlagt i 529, er en af de gamle, traditionelle munkeordner.

Ordenens motto er "ora et labora" - bed og arbejde - og munkenes dag er delt nøje imellem bøn og forskellige andre gøremål. Disciplinen på Edelkreuz lader dog noget tilbage at ønske.

Syv gange i døgnet ringer klokken i fratergården til bøn. De forskellige tidebønner, som de hedder, er: Matutin (nat), Laudes (morgen), Prim (dagens første time), Terts (dagens tredje time), Sext (dagens sjette time), Non (dagens niende time), Vesper (mørkets frembrud) og Complet (dagens slutning). På Edelkreuz springes Matutin over - abbeden er jo gået til ro.

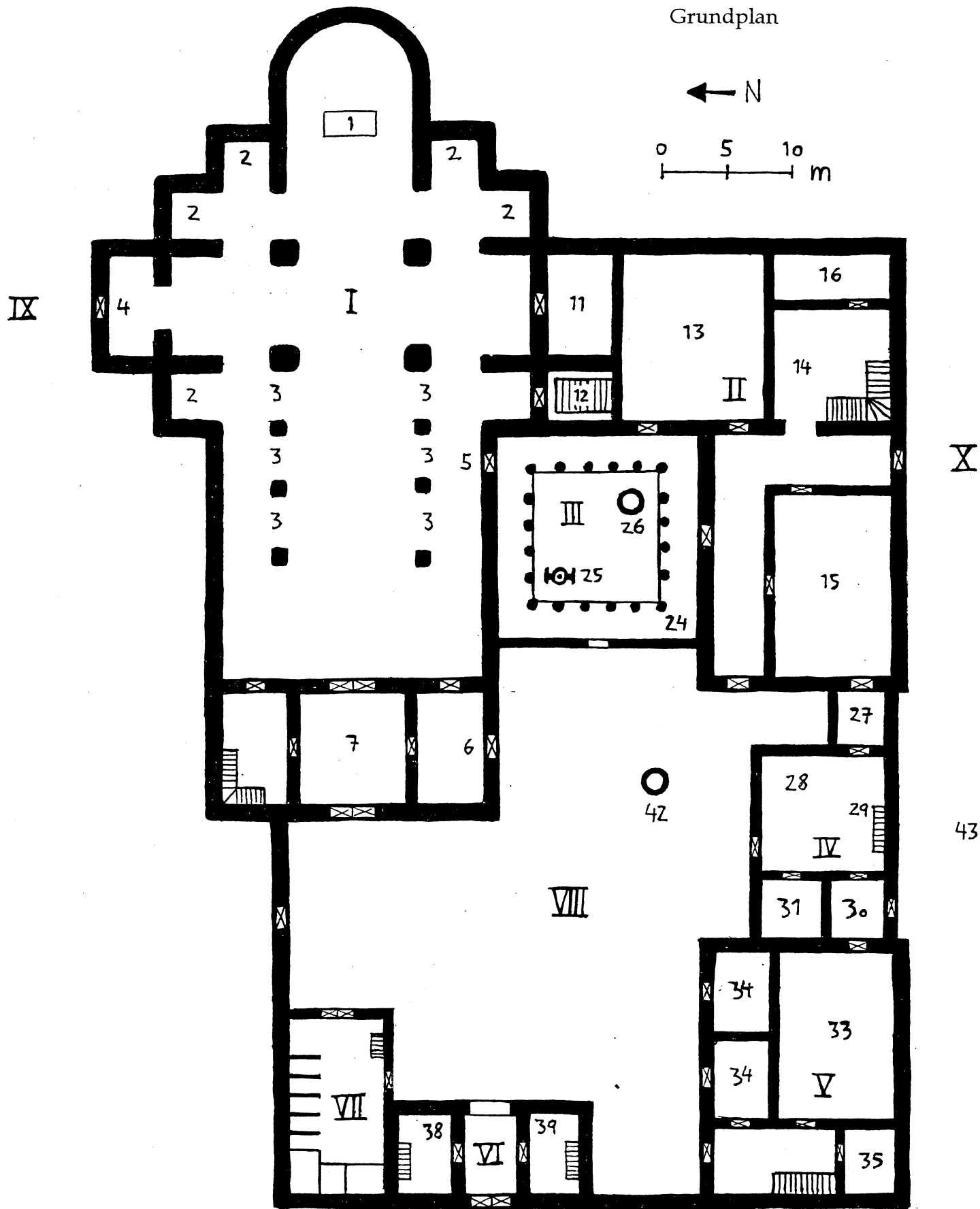
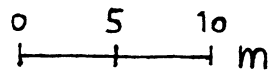
Tidebønnerne består af salmer, bibellæsning, forbønner og lovsange. F.eks. består Laudes af salmer, bibellæsning, forbønner og lovsangen Benedictus, mens Vesper består af salmer, lovsangen Magnificat, bibellæsning, forbønner og Fadervor.

Lægbrødrene og de tilflugtssøgende kan deltage i Prim og Complet.

Hver søndag morgen og ved en lang række kirkelige højtider ringer den store klokke i tårnet til messe (gudstjeneste). Messen foregår ligesom tidebønnerne på latin, varer omkring to og en halv time og består bl.a. af salmer, trosbekendelse, nadver og velsignelse af menigheden, men måske også en prædiken på tysk til lægbrødrene og de tilflugtssøgende.

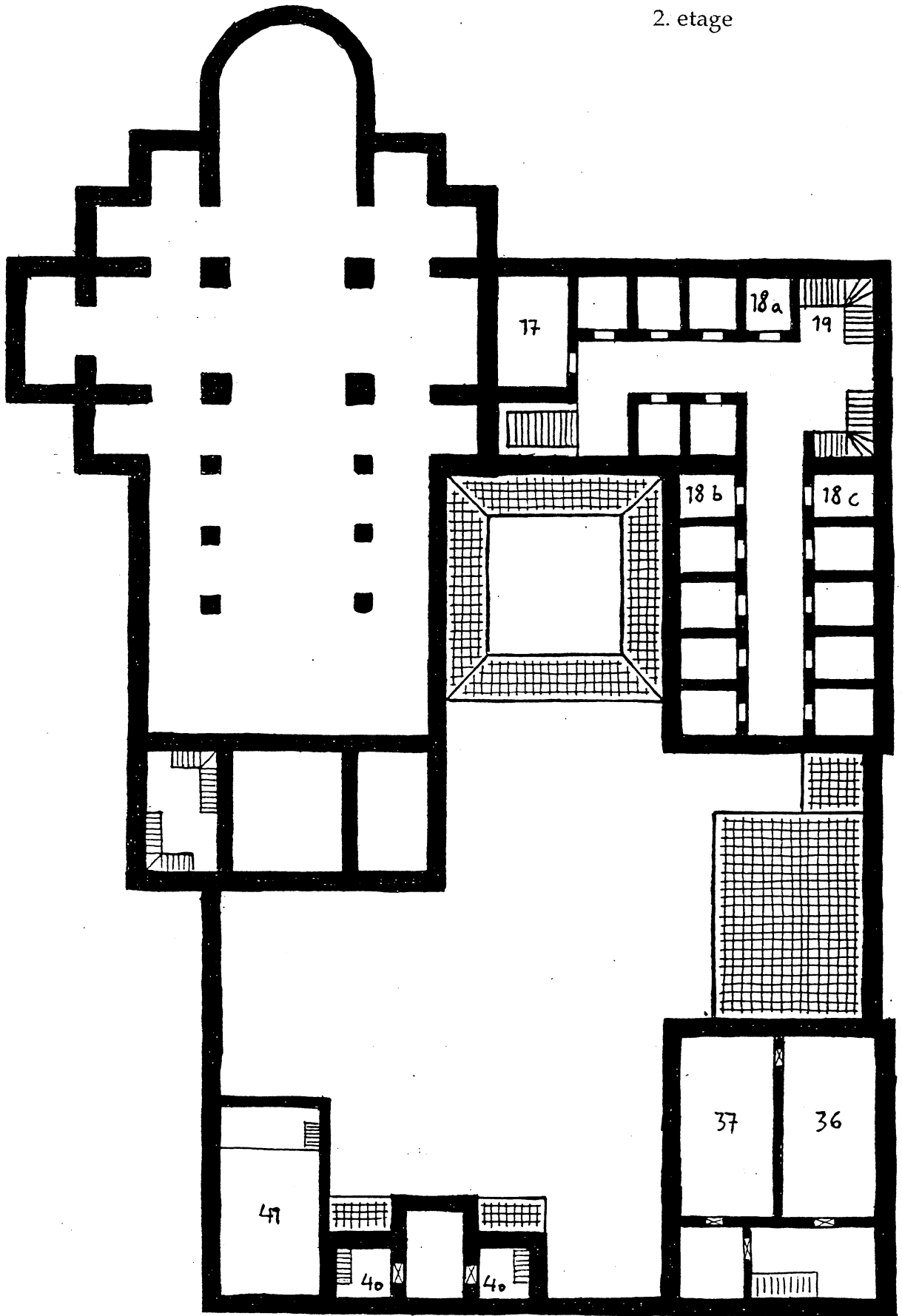
Edelkreuz Kloster

Grundplan



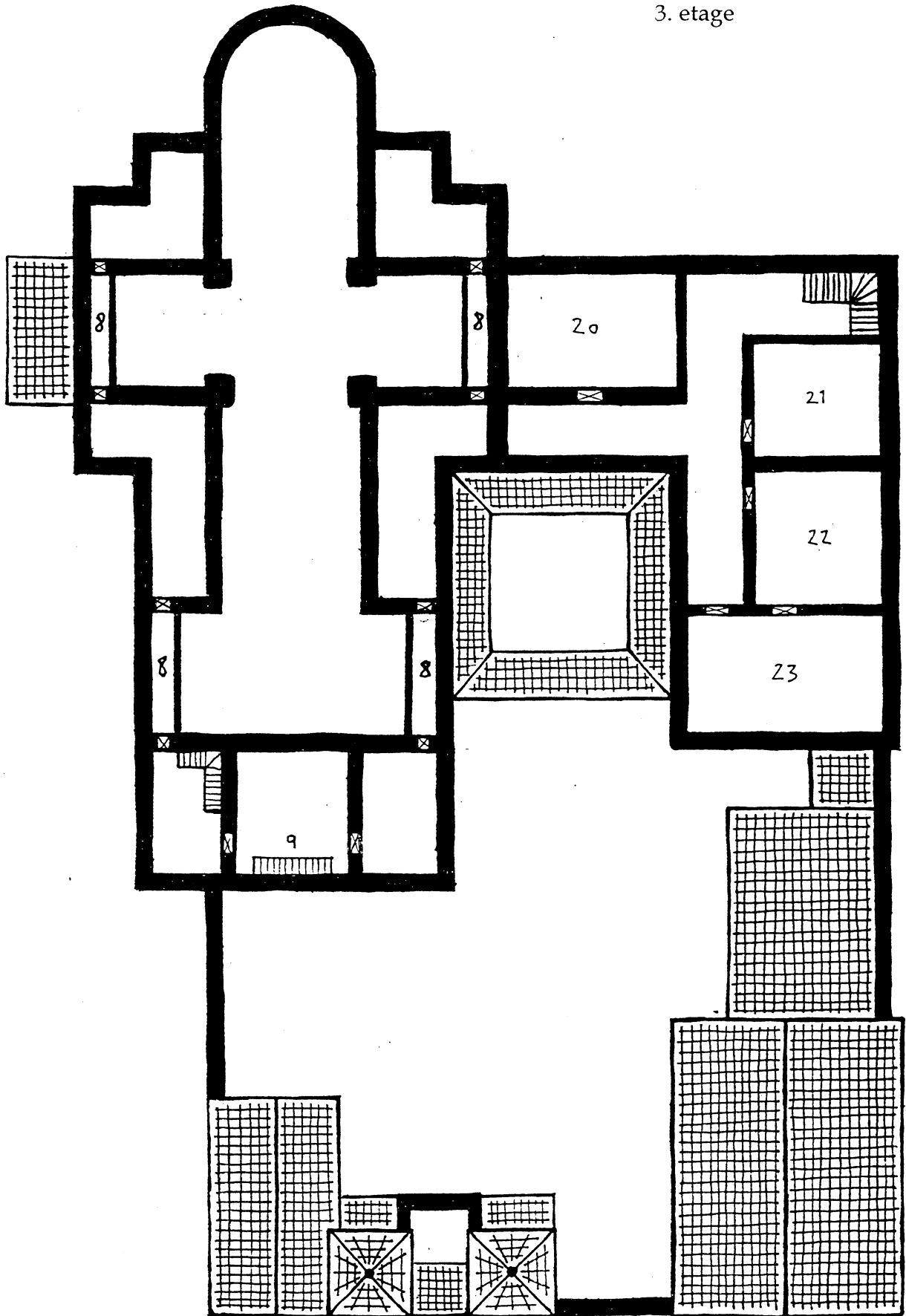
Edelkreuz Kloster

2. etage



Edelkreuz Kloster

3. etage



Besværgelser

Te conjuro, diabole, per Patrem et filium et spiritum sanctum; per Mariam matrem domini; per adventum Christi et sententiam, quam in judicio ultimo audietis; per caela et terram; per vulnera Christi et coronam spineam; per omnes res, quae te terrere et compellere possunt.

Jeg påkalder dig, O djævel, ved Faderen og Sønnen og Helligånden; ved Maria, Guds moder; ved Kristi komme og den dom, du skal høre på den yderste dag; ved Himlene og jorden; ved Kristi sår og tornekrone; ved alle ting, der har magt til at forfærde og binde dig.

Te conjuro, diabole qui de caelo lapsus es. (Nomen daemonis), veni ad me et accipe dona, quae tibi apportavi. (Nomen daemonis), te adloqui cupio. (Nomen daemonis), te coram me apparere jubeo.

Jeg påkalder dig, O djævel, som faldt fra Himlen. (Dæmonens navn), kom her til mig, og tag de gaver, jeg har bragt dig. (Dæmonens navn), jeg ønsker at tale med dig. (Dæmonens navn), jeg befaler dig at vise dig for mig.

Te jubeo, daemon improbe, per potentiam Domini; conficias celeriter omnia quaecumque jubeo. Treme et metue ad invocationem nominis Dei; Deus quem Infernus timet et quem cherubim et seraphim vocibus adsiduis laudant. Verbum incarnatum te jubeo; qui virgine natus est te jubeo; Jesus Nazarensis te jubeo; statim quaecumque a te rogo afficere, vel quaecumque habere vel scire cupio efficere.

Jeg befaler dig, O ondeste dæmon, ved Herrens magt; udfør hurtigt, hvad end jeg befaler. Skælv i angst, når Guds navn bliver anråbt; den Gud som Helvede frygter, og som keruber og serafim priser med utrættelige stemmer. Ordet, der blev kød, befaler dig; han, der er født af en jomfru, befaler dig; Jesus af Nazaret befaler dig; omgående at udføre alt, hvad jeg beder dig om, eller alt, hvad jeg ønsker at have eller at vide.

Te invoco et conjuro et compello.

Jeg anråber og påkalder og binder dig.

Note: På middelalder-latin udtales c som s foran e og i, ellers som k.

EDELKREVZ

Personark

Navn: DIETRICH

Alder: 14

Størrelse: -1

Stand:

Fødested: På landevejen

Opholdssted: (Rejsende)

Beskæftigelse: Gøgler/akrobat

Trosretning: katolik

Organisation:

Egenskaber

Behændighed	5	Påvirkning	2	Kløgt	4
Helbred	3	Udseende	4	Opfattelseevne	4
Styrke	2	Udstråling	3	Snarrådighed	4

Færdigheder

Akrobatik	3	Skuespil	2		
Fløjte	2	Slagsmål	1		
Idræt	3	Slynge	2		
Jonglering	2	Snigen	2		
Menneskekendskab	1	Taskenspilleri	1		
Overtalelse	2	Undvigelse	2		
Sang	3	Vogekørsel	1		
Skik og brug	1				
Skjul	3				

Skæbne

Held 4
Tro 1
Vilje 4

Særlige evner

Kamp

	Først	Slag	Skade
Angreb	— +	— +	— +
_____	— +	— +	— +

	Slag	Holdbarhed
Forsvar	8 +	∞
Undvigelse	— +	_____

Skade

1	(-1)	<input type="checkbox"/>
2	(-2)	<input type="checkbox"/>
3	(-3)	<input type="checkbox"/>
4	(-4)	<input type="checkbox"/>
5	(nede)	<input type="checkbox"/>

Vdmattelse

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

Rustning

Værdi

Sejhed

Usholdenhed

Ejendele Tætsiddende dragt, fløjte, slynge, kniv m.m.

DIETRICH



u er Dietrich, en dreng på fjorten år, og du er akrobat.

Du er nysgerrig, egenrådig og kvik i replikken – flabet er du også blevet kaldt. Du bryder dig ikke om at blive behandlet som et barn – du er fjorten for pokker – men det er en svær tid at blive voksen i. Pesten har taget din fader, Berger, som var leder af jeres gøglertrup, og mange andre med ham (din moder døde i barselsseng, da du var otte år).

Du kan godt lide at jage fugle med din slynge, men du tager kun dem, der kan spises – ænder, ryper, duer osv.

Du er født til at være gøgler – din fader var gøgler og hans fader før ham. Når I optræder laver du kraftspring, står øverst i menneskepyramider og den slags. Du kan også jonglere og spille på fløjte.

De andre

Engang var I en stor gøglertrup, men Pesten har taget de fleste. Ud over dig selv er der kun fem tilbage – de er alt, hvad du har.

LILLE ANNA – Anna er din lillesøster. Hun er seks år, og alle synes, hun er noget så sød. Du holder egentlig meget af hende, men nogle gange bliver du træt af, at hun får så meget opmærksomhed.

ULRICKE – Ulricke er din stedmoder, det vil sige, hun er enke efter din fader. Efter hans død er det hende, der leder gruppen. Selvom I skændes lidt en gang imellem, er hun god nok.

KONRAD – Konrad er bjørnetæmmer og truppens stærke mand. Du ser lidt op til ham og taler meget med ham. Hans bjørn, Mathilde, er gammel og mølædt. Du har nævnt, at han bliver nødt til at få en ny en dag, men han kan ikke lide at tale om det.

LEANDER – Leander er illusionist – én der tryller ting frem og væk igen. Det er snyd, selvfølgelig, men han er god til det og god til at snakke for sig. Han jonglerer også.

BRODER TOBIAS – Broder Tobias er en munk, som har rejst med jeres trup de sidste to år. Han er ikke som de fleste munke, ikke så alvorlig og slet ikke så fordømmende.

EDELKREVZ

Personark

Navn: **ULRICKE**

Alder: **29**

Størrelse: **0**

Stand:

Fødested: **Trier**

Opholdssted: **(Rejsende)**

Beskæftigelse: **Vdråberske**

Trosretning: **Katolik**

Organisation:

Egenskaber

Behændighed _____	4	Påvirkning _____	4	Kløgt _____	3
Helbred _____	5	Udseende _____	4	Opfattelseevne _____	3
Styrke _____	2	Udstråling _____	4	Snarrådighed _____	4

Færdigheder

Dans _____	3	Overtalelse _____	3	Vognkørsel _____	1
Druk _____	2	Regnskab _____	3	Retorik _____	2
_____	_____	Sang _____	2	_____	_____
Handel _____	4	Skik og brug _____	2	_____	_____
Husholdning _____	2	Skjul _____	1	_____	_____
Husråd _____	1	Slagsmål _____	2	_____	_____
Lederskab _____	2	Sniogen _____	1	_____	_____
Madlavning _____	2	Skuespil _____	3	_____	_____
Menneskekendskab _____	4	Undvigelse _____	2	_____	_____

Skæbne

Held _____ 3
Tro _____ 2
Vilje _____ 5

Særlige evner

Kamp

Angreb	Først	Slag	Skade
_____	___+	___+	___
_____	___+	___+	___

Forsvar	Slag	Holdbarhed
Undvigelse _____	6+	γ.
_____	___+	_____

Rustning _____ Værdi _____

Skade

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(nede)	<input type="checkbox"/>

Sejhed _____

Udmattelse

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

Voholdenhed _____

Ejendele Smykker, kniv m.m.

ULRICKE

Du er Ulricke, en kvinde på 29 år. Du er enke efter Berger, som var leder af den gøglertrup, du rejser rundt med – Pesten har taget ham.

Du er en viljestærk kvinde, der kan svare for sig selv, og efter Bergers død er det dig, der leder truppen – ingen af de andre kan finde ud af det.

Engang var du det, man kalder en letlevende kvinde, men Berger gjorde dig anstændig. Du savner ham og forbander Pesten, der har taget ham og så mange andre.

Da Berger lå for døden, svor du, at du ville passe på hans to børn, Dietrich og Lille Anna, som var de dine egne (til din store sorg kan du ikke selv få børn).

Du optræder kun sjældent sammen med truppen, men du passer regnskabet, og nu, hvor Berger er død, er det dig, der annoncerer deres numre og fremhæver, hvor svære og hvor farlige de er.

De andre

Det er ikke så længe siden, at I var en stor og succesfuld gøglertrup, men Pesten har taget de fleste. Disse seks er alt, hvad der er tilbage – alt, hvad du har.

LILLE ANNA – Anna er Bergers datter af første ægteskab. Hun er seks år og det yndigste barn, man kan tænke sig.

DIETRICH – Dietrich er Bergers søn af første ægteskab, han er fjorten år. Han kan være noget så flabet, og nogle gange må du irettesætte ham, men han er en god dreng.

KONRAD – Konrad er truppens stærke mand; han er også bjørnetæmmer og har en gammel bjørn ved navn Mathilde. Han er et rart menneske trods sit barske ydre.

LEANDER – Leander er illusionist og meget ferm på fingrene. Han er lidt af en skryder, men har en evne til at slippe af sted med næsten hvad som helst.

BRODER TOBIAS – Broder Tobias er en tiggermunk, der sluttede sig til jer for omkring to år siden. Han er god til at skaffe jer roller i de kirkelige mysteriespil og har mange andre talenter, selv om han ikke optræder.

EDELKREUZ

Personark

Navn: **LEANDER**

Alder: **32**

Størrelse: **0**

Stand:

Fødested: **Nassau**

Opholdssted: **(Rejsende)**

Beskæftigelse: **Gøgler/illusionist**

Trosretning: **Katolik**

Organisation: **Gøglernes laug**

Egenskaber

Behændighed _____	4	Påvirkning _____	3	Kløgt _____	3
Helbred _____	2	Udseende _____	4	Opfattelsesevne _____	4
Styrke _____	3	Udstråling _____	4	Snarrådighed _____	5

Færdigheder

Akrobatik _____	2	Skik og brug _____	2	_____	_____
Druk _____	2	Skjul _____	2	_____	_____
Fortælling _____	2	Skvespil _____	3	_____	_____
Idræt _____	1	Slagsmål _____	2	_____	_____
Songlering _____	3	Snigen _____	1	_____	_____
Mekanik _____	2	Spil _____	3	_____	_____
Menneskekendskab _____	2	Taskespilleri _____	5	_____	_____
Overtalelse _____	2	Undvigelse _____	2	_____	_____
Retorik _____	2	Vognkørsel _____	2	_____	_____

Skæbne

Held _____ **5**

Tro _____ **1**

Vilje _____ **3**

Særlige evner

Kamp

Angreb	Først	Slag	Skade
_____	___+	___+	___
_____	___+	___+	___
Forsvar	Slag	Holdbarhed	
Undvigelse	6+	∞	
_____	___+	_____	

Skade

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(nede)	<input type="checkbox"/>

Udmattelse

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

Rustning _____

Værdi _____

Sejhed _____

Udholdenhed _____

Ejendele **Dragt** med skjulte lommer, nøddeskal med kviksølv (beskytter mod Pest),
kniv m.m.

LEANDER



u er Leander, du er 32 år og illusionist – ved hjælp af behændighed og skjulte lommer med mere kan du “trylle” ting frem eller få dem til at forsvinde.

Du er god til at snakke for dig og ynder at fremhæve dine fortrin; det er også godt til at distrahere folk. Som regel kan du snakke dig ud af det, hvis du havner i en klemme.

Din tiltro til de højere magter kan være på et meget lille sted, især nu hvor Pesten har ført så meget ulykke med sig.

Du er født af gøglere og har været gøgler hele dit liv. Du optræder først og fremmest som illusionist, men du jonglerer også, og så tjener du lidt ekstra ved et spil med tre skåle og en mønt, som folk skal gætte hvor er.

De andre

Engang var I en stor, succesrig gøglertrup under Bergers ledelse. Nu er I kun seks tilbage – Pesten har taget de andre, deriblandt Berger – men I skal nok klare jer.

BRODER TOBIAS – Broder Tobias er en tiggermunk, som rejser med jer; det har han gjort i to år. Selv om I er uenige om mange ting, holder du af hans selskab. I diskuterer en del.

ULRICKE – Ulrikke er Bergers enke, og nu er det hende, der leder jer; det klarer hun udemærket (og det er da godt, at nogen gør det). Hun er i øvrigt ret pæn at se til.

KONRAD – Konrad er truppens stærke mand og bjørnetæmmer. Han er stor og tænker lidt langsomt, men han er der, når man har brug for ham. Hans bjørn, Mathilde, er gammel og mølædt.

DIETRICH – Dietrich er en dreng på omkring fjorten år; han er akrobat og i øvrigt Bergers søn. En frisk knægt, der har talegaverne i orden.

LILLE ANNA – Lille Anna er Dietrichs lillesøster, et yndigt lille barn.

EDELKREUZ

Personark

Navn: **KONRAD**
Alder: **38**
Størrelse: **1**

Stand:
Fødested: **Lübeck**
Opholdssted: **(Rejsende)**

Beskæftigelse: **Gøgler/stærk**
Trosretning: **mand og Gørhetømmer**
Organisation: **Katolik**
Gøglernes laug

Egenskaber

Behændighed	4	Påvirkning	3	Kløgt	4
Helbred	3	Udseende	3	Opfattelseevne	3
Styrke	5	Udstråling	3	Snarrådighed	2

Færdigheder

Akrobatik	2	Stærk og brug	2	
Druk	3	Skjut	1	
Dyretæning	4	Skuespil	2	
Idræt	3	Slagsmål	3	
Kniv	2	Snedkeri	2	
Kølle	2	Snigen	1	
Menneskekendskab	2	Truster	2	
Overtalelse	1	Undvigelse	2	
Sang	4	Vognkørsel	3	

Skæbne

Held 3
Tro 3
Vilje 4

Særlige evner

Kamp

Angreb	Først	Slag	Skade
<u>Kniv</u>	<u>8+</u>	<u>7+</u>	<u>+7</u>
<u>(-Kølle)</u>	<u>10+</u>	<u>8+</u>	<u>+8-</u>

Forsvar	Slag	Holdbarhed
<u>Undvigelse</u>	<u>5+</u>	<u>%</u>
	<u>+</u>	

Rustning _____ Værdi _____

Skade

1		<input type="checkbox"/>
2		<input type="checkbox"/>
3	(-1)	<input type="checkbox"/>
4	(-2)	<input type="checkbox"/>
5	(-3)	<input type="checkbox"/>
6	(-4)	<input type="checkbox"/>
7	(nede)	<input type="checkbox"/>

Sejhed _____

Udmattelse

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

Udholdenhed _____

Ejendele Bøjelige jernstønger osv., værktøj, Kniv m.m.

KONRAD



u er Konrad, en mand på 38 år. Du er stærk mand og bjørnetæmmer i det, der engang var Bergers gøglertrup. Nu er Berger og mange andre døde af Pesten, og I er kun seks tilbage.

Du er måske ikke så hurtig, men du tænker meget over tingene og prøver at være et godt menneske, selvom det ikke altid er nemt.

Du beder tit til den hellige jomfru, Jesu Kristi moder, Maria.

Du kommer fra en gammel gøglerslægt og har været gøgler hele dit liv. Når I optræder, bøjer du jernstænger, løfter tunge ting og står nederst i menneskepyramider. Og så brydes du med din bjørn, Mathilde, som gør sig vild og farlig, og får hende til at gøre kunster, når hun er "tæmmet".

De andre

De sørgelige rester af Bergers gøglertrup er din familie og jeres to vogne dit hjem.

ULRICKE - Ulricke var Bergers kone. Nu er han død, og hun leder truppen. Hun er stærk af sind og klarer det godt, selvom hun er en kvinde.

BRODER TOBIAS - Broder Tobias er en tiggermunk af gråbrødrenes orden, der har rejst med jer de sidste to år. Han er ikke, som munke er flest, men han er stærk i troen, og det er godt at have en kirkens mand iblandt jer.

LEANDER - Leander er illusionist eller "tryllekunstner". Han er dygtig og god til at tale for sig, men lidt for smart nogle gange.

DIETRICH - Dietrich er Bergers søn, en kvik knægt på fjorten år. Han ser vist lidt op til dig, og du taler meget med ham, især nu, hvor han har mistet sin fader.

LILLE ANNA - Anna er Bergers datter og Dietrichs lillesøster - en lyslokket engel på seks år.

MATHILDE - Mathilde er din bjørn. Hun er en stædig dame, og når I ikke optræder, gør hun ikke altid, som du vil. Men det hjælper, hvis du giver hende en skål øl eller vin, eller tager mundkurven af hende. Hun er godt oppe i årene efterhånden, men du kan ikke bære tanken om at skulle miste hende.

EDELKREUZ

Personark

Navn: BRØDER TOBIAS

Alder: 29

Størrelse: 0

Stand:

Fødested: Lüneburg

Opholdssted: (Rejsende)

Beskæftigelse: Munk

Trosretning: Katolik

Organisation: Franciskaner

Egenskaber

Behændighed	3	Påvirkning	3	Kløgt	4
Helbred	4	Udseende	3	Opfattelsesevne	2
Styrke	3	Udstråling	3	Snarrådighed	3

Færdigheder

Digtetekunst	2	Menneskekendskab	3	Snigen	1
Druk	4	Naturfilosofi	1	Teologi	3
Eksorcisme	1	Overtalelse	2	Undvigelse	1
Fortælling	5	Retorik	2	Urtekendskab	2
Husråd	2	Sang	4		
Kirurgi	2	Skik og brug	3		
Latin	2	Skjul	1		
Lederskab	1	Skuespil	1		
Læse/skrive	1	Slagsmål	1		

Skæbne

Held _____ 3
Tro _____ 4
Vilje _____ 3

Særlige evner

Kamp

Angreb	Først	Slag	Skade
_____	___+	___+	___
_____	___+	___+	___

Forsvar	Slag	Holdbarhed
Undvigelse	4+	%
_____	___+	_____

Rustning _____ Værdi _____

Skade

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(nede)	<input type="checkbox"/>

Sejhed _____

Vdmattelse

1		<input type="checkbox"/>
2	(-1)	<input type="checkbox"/>
3	(-2)	<input type="checkbox"/>
4	(-3)	<input type="checkbox"/>
5	(-4)	<input type="checkbox"/>
6	(ude)	<input type="checkbox"/>

Voholdenhed _____

Ejendele Bibel, krucifix, urtepose (med bl.a. bulmeurt*), vinsæk, kniv, grå kutte.

* bedøvende

BRODER TOBIAS



u er broder Tobias, en tiggermunk af Den Hellige St. Frans af Assisis Orden (Fransiscanerne eller Gråbrødrene), og du er 29 år.

I de sidste to år har du rejst med Bergers gøglertrup, for disse mennesker på kanten af samfundet er også Guds børn og har brug for åndelig vejledning. Du holder egentlig også meget af deres selskab.

Din glæde ved vin er stor, lige lovlig stor ville nogle nok mene, men der kan vel ikke være noget galt i at værdsætte Herrens gaver.

Du har svært ved at læse det skrevne ord og er ikke helt så god til latin som de fleste munke. At du overhovedet kunne blive munkeviet, var lidt af et mirakel. Din livsførelse ville sikkert ikke høste anerkendelse hos dine ordensbrødre, men din tro fejler ikke noget.

Du ynder at fortælle historier, især om Jesus og hans disciple. Nogle af dem finder du på selv, såsom den med Jesus og de tre røvere.

De andre

Du har som sagt rejst med Bergers trup i cirka to år. Men så kom Pesten, og de fleste døde – også Berger. Nu er I kun seks tilbage – I må stå sammen i denne svære stund.

Du optræder ikke sammen med truppen, men du er god til at skaffe dem roller i de store mysteriespil, som kirkerne arrangerer ved forskellige højtider.

ULRICKE – Ulricke er enke efter truppens leder, Berger, og hun er den, der holder jer sammen. Hun er også en ganske køn kvinde, og hvis du ikke havde været munk . . .

KONRAD – Konrad er truppens stærke mand og bjørnetæmmer. Han er et godt menneske bag sit barske ydre.

LEANDER – Leander er det, man kalder illusionist – han er meget fingernem og kan "trylle" ting frem eller få dem til at forsvinde. Han er ikke særlig stærk i troen, men alligevel – eller måske netop derfor – taler du en del med ham.

DIETRICH – Dietrich er Bergers søn, en frisk knægt på fjorten år. Han er lige lovlig fræk engang imellem, men han har evner og skal nok blive til noget stort.

LILLE ANNA – Anna er Bergers datter og Dietrichs lillesøster. Hun er seks år og det yndigste barn i verden.

Pater noster (Fadervor)

Pater noster, qui es in caelis; sanctificetur nomen tuum; adveniat regnum tuum; fiat voluntas tua, sicut in caelo et in terra; panem nostrum quotidianum da nobis hodie; et dimitas debitar nostra, sicut et nos dimitis debitoribus nostris; et ne vos in ducas intantationem, sed libera nos a malo. Amen.

Credo (trosbekendelsen)

Credo in Deum, Patrem omnipotentem, Creatorem caeli et terrae. Et in Jesum Christum, Filium eius unicum, Dominum nostrum: qui conceptus est de Spiritu Sancto, natus ex Maria Virgine, passus sub Pontio Pilato, crucifixus, mortuus, et sepultus: descendit ad infernos; tertia die resurrexit a mortuis; ascendit ad caelos; sedet ad Dexteram Dei Patris omnipotentis: inde venturus est iudicare vivos et mortuos. Credo in Spiritum Sanctum, sanctam Ecclesiam catholicam, Sanctorum communionem, remissionem peccatorum, carnis resurrectionem, vitam aeternam. Amen.

Fortællingen om Jesus og de tre røvere

Engang kom Jesus Kristus, Vorherre Guds søn, gående alene på en øde vej. Pludselig trådte tre røvere ud foran ham. De var stygge at se til og havde knive og køller i hænderne.

“Giv os alt, hvad du ejer,” sagde røverne og viftede med deres våben.

“Jeg ejer kun en plads i min Faders rige,” sagde Jesus.

“A’ hvad for noget?” sagde røvernes leder.

“Det eneste jeg har, og det eneste jeg kan give jer, er en plads i Himmerriget,” sagde Jesus.

“Hvad er det for noget?” spurgte en anden røver.

Så fortalte Jesus dem om Himmerriget og om at være en god kristen.

“Tag ikke fra mig eller fra andre, så at jeres himmelske liv ikke skal blive taget fra jer,” sagde Jesus Kristus, Vorherre Guds søn.

Og de tre røvere fortrød deres slette livsførelse og lovede aldrig mere at stjæle noget fra nogen.

SYSTEM 6:

Middelalder

Regler til scenariet

EDELKREUZ

af Nicholas Demidoff

Indhold

Forord	3
SPILSYSTEMET	4
TRÆK	5
Egenskaber	5
Færdigheder	5
Skæbne	6
Særlige evner	7
Andre ting på Personarket	7
KAMPREGLER	8
Tillæg	8
Nærkamp	8
Afstandsvåben	9
SKADE PÅ ANDRE MÅDER	10
DET OVERNATURLIGE	10
Mirakler	10
Nekromanti	10
VÅBENLISTE	12
PERSONARK	

SYSTEM 6: *Middelalder*
© Nicholas Demidoff 1996
kontakt tlf. 86 75 52 06

Forord

Denne version af SYSTEM 6 er lavet specielt til scenariet *EDELKREUZ* og indeholder kun de grundlæggende regler og det, der skal bruges i scenariet.

SYSTEM 6 (udtales "system-sex") er i øvrigt et alment anvendeligt ("generisk") rollespilssystem på dansk. Det er oprindeligt udviklet til rollespillet *JERNALDER* og inspireret af *Ars Magica* og *Storyteller*-serien (*Vampire*, *Werewolf*, *Mage*, *Wraith* og *Changelling*). Men det er meget mere simpelt - for nu blot at nævne én blandt

en næsten uendelig række af uforlignelige kvaliteter.

En del mennesker har efterhånden prøvet systemet af, men jeg skylder særlig tak til Søren Maagaard Andersen, Peter C.G. Jensen, Ulrik Pagh Schultz og Alex Uth for deres kritik.

God fornøjelse.

- Nicholas Demidoff,
september 1996.

Spilsystemet

Når man skal slå for et eller andet, ruller man to sekssidede terninger og lægger summen til to af spilpersonens *træk*. Terningerne repræsenterer Skæbnen, eller Forsynet om man vil.

Som regel er det værdien af en *egenskab* (såsom *Snarrådighed*) og værdien af en *færdighed* (såsom *Ridning*), der lægges til terningerne. Men der er andre muligheder, og der kan være forskellige *tillæg*. Egenskaber, færdigheder og andre *træk* har normalt en værdi mellem 1 og 6 for mennesker.

Det gælder enten om at ramme en bestemt *sværhedsgrad* eller om at slå højere end en modstanders slag – det kaldes et *modstandsslag* – men altid så højt som muligt.

Sværhedsgrader

- 6 Sikker
- 9 Let
- 12 Almindelig
- 15 Svær
- 18 Meget svær
- 21 Næsten umulig

Jo højere man slår over sværhedsgraden eller det andet slag, jo bedre lykkes det, man prøver at gøre – og omvendt. Hvis man kun lige rammer sværhedsgraden, så lykkes det kun lige akkurat.

Hvis man ruller *to seksere*, så lykkes

det, man prøver, ud over alle grænser, uanset sværhedsgraden. Men hvis man ruller *to ettere*, så går det til gengæld grueligt galt.

Forskellige ting kan give tillæg til slaget. Hvis man f.eks. bruger ekstra tid på noget, kan man lægge mellem et og tre til sit slag.

De ni egenskaber og de mange færdigheder kan sammenstilles på forskellige måder, afhængigt af hvordan færdigheden bruges.

Hvis man f.eks. skal se, om det lykkes ens spilperson at holde sig på en løbsk hest, slår man *Behændighed* + *Ridning*, men hvis man skal prøve at afgøre, om hesten kan klare at springe over et højt gærde, slår man *Opfattelsesevne* + *Ridning*.

Udbødede slag

Hvis en handling tager længere tid, kan man slå flere gange og samle *overskud*, altså det man slår over sværhedsgraden. Så lykkes handlingen først, når man når et vist overskud, f.eks. tolv eller fireogtyve.

Spillederen kan også beslutte, at man skal starte forfra, hvis man slår under en vis sum, f.eks. tolv.

Træk

Nedenfor gennemgås de forskellige træk og andre oplysninger, som de er ordnet på personarket (se sidste side).

Øverst står forskellige data om spilpersonen:

Navn, Alder, Størrelse (se nedenfor), Stand, Fødested, Opholdssted, Beskæftigelse, Trosretning, Organisation (f.eks. laug, ridder- eller munkeorden).

• **Størrelse:** Størrelse har bl.a. betydning for hvor meget skade, man kan tåle, og for hvor hårdt og hvor hurtigt, man slår.

Størrelse er det eneste træk, der ikke har en værdi mellem et og seks for mennesker. Almindelige mennesker er Størrelse 0, spædbørn er Størrelse -3, og de allerstørste mænd er Størrelse 2. En del mænd, men langt færre kvinder er Størrelse 1, mens en del kvinder, men langt færre mænd er Størrelse -1.

Størrelse lægges altid til to andre træk (f.eks. Behændighed og Styrke, hvis man skal slå en dør ind), aldrig et. Bemærk, at Størrelse *trækkes fra* Undvigelse og Skjul.

Øversigt over Størrelser

- 6 Sommerfugl, edderkop
- 3 Spædbarn, ravn, kat
- 2 Barn, hund, grævling
- 1 Lille menneske, ulv, får
- 0 Almindeligt menneske
- 1 Stort menneske, vildsvin
- 2 Kæmpemenneske, kronhjort
- 3 Okse, hest

Egenskaber

Egenskaber er spilpersonens grundlæggende fysiske, sociale og mentale træk.

• **Behændighed:** Hvor smidig, adræt og hurtig man er.

• **Helbred:** Hvor godt man modstår skade, udmattelse og sygdom.

• **Styrke:** Hvor meget man kan løfte og bære, og hvor hårdt man slår.

• **Påvirkning:** Hvor god man er til at få andre til at tro, føle eller gøre det, man gerne vil.

• **Udseende:** Hvor godt man ser ud, særlig i det modsatte køns øjne.

• **Udstråling:** Hvor stærkt et indtryk man gør på folk.

• **Kløgt:** Hvor god man er til at lære, huske og tænke sig om.

• **Opfattelsesevne:** Hvor opmærksom man er på omverdenen.

• **Snarrådighed:** Hvor hurtigt man tænker og handler, især under pres.

For mennesker har egenskaber en værdi mellem 1 og 6, med 3 som det mest almindelige. Kvinder har dog ofte en Styrke på 2.

Færdigheder

Færdigheder er alt det, spilpersonen kan og ved.

For mennesker har færdigheder en værdi mellem 1 og 6 – eller 0, hvis man ikke har den pågældende færdighed.

- **Afstandsvåben** (*specificér*)
- **Fortælling**
- **Handel**
- **Husråd:** Hjemme-medicin. To eksempler: Ved besvimelse lægger man salt og peberrod i offerets mund. Mod rystesyge (epilepsi) tager man en rem af dådyrhud og lægger om den syges hals, mens han har et anfald; så binder man sygdommen til remmen i Faderens, Sønnens og Helligåndens navn; dernæst begraver man remmen sammen med en død mand.
- **Håndværk** (*spec.*)
- **Idræt**
- **Kirurgi:** At skære i folk (årelade, skære bylder og amputere), samt at sætte led på plads og lægge bandager.
- **Lederskab**
- **Læse/skrive**
- **Menneskekendskab**
- **Nærkampsvåben** (*spec.*)
- **Overtalelse**
- **Parering** (*spec.*)
- **Retorik**
- **Ridning**
- **Skik og brug**
- **Skjul**
- **Slagsmål**
- **Snigen**
- **Sprog** (*spec.*)
- **Teologi**
- **Trusler**
- **Undvigelse**
- **Urtekendskab**

• **Andre:** Agerbrug, Akrobatik, Alkymi, Astronomi, Astrologi, Dans, Digtekunst, Diplomati, Druk, Dyretræning, Egenskendskab (*spec.*), Eksorcisme, Fiskeri, Forførelse, Forklædning, Fælder, Heraldik, Husdyrhold, Husholdning, Håndarbejde, Jonglering, Krigsførelse, Lovkundskab, Lægekunst, Madlavning, Mechanik (*bruges også til låse*), Musikinstrument (*spec.*), Naturfilosofi (*verdens indretning*), Opvartning, Overlevelse, Politik, Regnskab, Roning, Sang, Skibsførelse, Skriverkunst, Skuespil, Spil, Sporing, Svømning, Taskenspilleri (*fingerfærdighedstricks*), Udsmykning (*spec.*), Vognkørsel.

Folk kan også have meget specielle færdigheder, såsom *Jagtfalkeopdræt*.

Skæbne

Tre træk har særlig indflydelse på den enkelte persons liv:

- **Held:** Beskriver, hvor heldig man er.
- **Tro:** Beskriver, hvor meget man dyrker Gud (eller hvad man nu tror på).
- **Vilje:** Beskriver ens viljestyrke.

De tre træk kan rulles sammen med færdigheder eller egenskaber – f.eks *Held + Helbred* for at modstå sygdom – og med særlige evner. De kan også bruges til at forbedre terningeslag med.

En spilperson kan presse sit held til det yderste, trygle Gud (eller hvem man nu sætter sin lid til) om hjælp eller strenge sig endnu mere an – og en spiller kan så bruge et point fra det relevante træk

til at lægge tre oven i et terningslag.

(Man må kun bruge ét point pr. slag.)

Brugte point kommer tilbage, når historien er slut, når spilpersonen oplever et eller andet, der bekræfter ham eller hende i særlig grad, eller efter en uges tid.

Held, Tro og Vilje har en værdi mellem et og seks for mennesker. Andre væsner har som regel ikke Held og Tro, kun Vilje.

Særlige evner

Særlige evner er ting som Håndspålægelse, Intuition, Spådomme, Vejsans og Visioner. Hertil regnes også trolddomsevner såsom Nekromanti, men ikke Husråd.

Andre ting på personarket

Kamp

- **Angreb og Forsvar:** Her samler man alt det, der skal lægges til terningerne, så man ikke skal sidde og regne det ud under spillet.
- **Rustning:** Hvilken slags rustning man eventuelt har på, og hvor meget den beskytter.

Se afsnittet "Kampregler".

Skade

Her krydser man den Skade, man får, af. Hvis man har mere end én i Skade, har man minus på alle slag, der involverer fysiske handlinger (se personarket).

Et almindeligt menneske kan tåle at få seks i Skade – hvis man får en til, er man død. Væsner, der er større eller mindre end størrelse 0, kan tåle at få en mere eller mindre i Skade for hver Størrelse over eller under 0.

Heling af Skade

1 i Skade heles på 3 dage

2 i Skade heles på 6 dage

3 i Skade heles på 12 dage

4 i Skade heles på 24 dage

5 i Skade heles på 48 dage

6 i Skade heles på 96 dage

Dette er selvfølgelig kun vejledende og afhænger af skadens art og eventuelle behandling.

Alt muligt kan gå galt.

- **Sejhed:** *Helbred + Rustning* afgør, hvor godt man modstår fysisk skade.

Se afsnittet "Kampregler".

Udmattelse

Her krydser man den Udmattelse af, som man kan få ved at anstrenge sig på forskellige måder. Ligesom Skade giver Udmattelse minus på slag, der involverer fysiske handlinger.

Alle mennesker kan tåle at få seks i Udmattelse, uanset Størrelse.

Tab af Udmattelse

1 i Udmattelse forsvinder på 3 minutter

2 i Udmattelse forsvinder på 6 minutter

3 i Udmattelse forsvinder på 12 minutter

4 i Udmattelse forsvinder på 24 minutter

5 i Udmattelse forsvinder på 48 minutter

6 i Udmattelse forsvinder på 96 minutter

Hvis der er tale om Udmattelse efter lang tids anstrengelse, og i visse andre tilfælde, er det timer i stedet for minutter.

- **Udholdenhed:** Er normalt lig med Helbred. Men hvis spilpersonen læser sig til med udstyr, bør hans eller hendes Udholdenhed sænkes (spillederen tager Styrke og Helbred i betragtning og suser sig frem).

For hvert point ens Udholdenhed er lavere end ens Helbred, trækker man én fra sit førsteslag og fra slag som f.eks. *Behændighed + Idræt*.

Ejendele

Her skriver man, hvad spilpersonen har af ting, der kan have betydning for spillet.

Kampregler

Kamp foregår i korte runder, hvor en spilperson som regel ikke kan nå at gøre mere end en enkelt ting. Dog kan man godt både angribe og forsvare sig i samme runde.

Hvis man vælger kun at angribe eller kun at forsvare sig i en runde, må man lægge tre til sit slag.

Bemærk, at tohåndsvåben både kan bruges til at angribe og parere med i samme runde, mens éthåndsvåben kun kan bruges til en af delene (undtagen sværd alene mod sværd).

Tillæg

Alle våben har forskellige tillæg, der lægges til ens slag. De afspejler, hvor langt og hurtigt våbnet er (*tillæg til førsteslag*), hvor nemt det er at bruge (*tillæg til angrebsslag*), hvor meget skade det gør (*tillæg til skade*), og hvor anvendeligt og

holdbart det er, når man parerer med det (*tillæg til forsvarsslag*). Se våbenlisten.

Der er ikke noget tillæg til Undvigelse.

Nærkamp

Terningenslagene i nærkamp er modstandsslag.

Når to personer går i nærkamp, skal det afgøres, hvem der slår først. De to modstandere slår begge for førsteslag. Den, der slår højst, angriber først i runden – og bevarer førsteslaget, indtil modstanderen laver et angrebsslag, der er højere end hans eget. Man skal altså ikke slå for førsteslag hver runde, kun i starten.

Nogle væsner har mere end ét angreb i runden; deres andet kommer altid efter modstanderens.

- **Først:** Behændighed + Snarrådighed + Størrelse + tillæg (+ 2 T6)

Den, der har vundet førsteslaget, slår så et angrebsslag mod den andens forsvarsslag.

- **Angreb:** Behændighed + Våbenfærdighed (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6)

mod

- **Forsvar:** Behændighed + Parering (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6)

eller

Behændighed + Undvigelse ÷ Størrelse (+ 2 T6)

Hvis angrebsslaget er højere end forsvarsslaget, bliver modstanderen ramt, og man regner skade ud. Skade skal ikke slås.

- **Skade:** Overskud + Styrke + Størrelse + tillæg

Fra den samlede skade trækker man så modstanderens *Sejhed* (Helbred + Rustning), og for hver hele tre point, der er tilbage, får modstanderen én i Skade.

Altså: Hvis der er et eller to point tilbage, får modstanderen kun en skramme; hvis der er mellem tre og fem tilbage, får han én i Skade; hvis der er mellem seks og otte tilbage, får han to i Skade osv.

Dernæst kan den, der tabte førsteslaget, angribe.

OBS: Tallene for førsteslag, angrebsslag, forsvarsslag og skade lægges sammen på personarket før spillets begyndelse, så

man bare skal lægge terningerne til undervejs.

Slagsmål

Skade fra slag og spark (henholdsvis Styrke og Styrke + 1) og andet håndgemæng betragtes som regel bare som Udmattelse.

Afstandsvåben

Angreb med afstandsvåben er ikke modstandsslag; spillederen fastsætter en sværhedsgrad afhængig af forholdene.

- **Slå:** Opfattelsesevne + Afstandsvåben (*spec.*) + tillæg (+ 2 T6).

Skade for afstandsvåben er ikke afhængig af Styrke; læg kun tillæg til overskudet.

Sværhedsgrader for afstandsvåben

9 Langsomt eller ubevægeligt mål på klods hold

12 Bevægeligt mål på klods hold, stående mål på afstand

15 Bevægeligt mål på afstand, stående mål på lang afstand

18 Bevægeligt mål på lang afstand

21 Lille, bevægeligt mål på lang afstand

Hvis man bruger tid på at sigte, må man lægge en til sit slag for hver runde, man sigter, med Opfattelsesevne som maksimum.

Skade på andre måder

Det er selvfølgelig ikke kun kamp, der kan true spilpersonernes liv og lemmer. Men skade virker generelt ligesom i kamp: Man trækker *Helbred* (og måske *rustning*) fra den samlede skade, og for hver tre hele point, der er tilbage, får spilpersonen én i skade.

Drukning/kvælning

Man kan holde vejret i et antal runder svarende til *Vilje + Helbred*. Derefter får man én i Skade pr. runde (altså ikke som ved kamp).

Frit fald

Tre point pr. meter. Spilleren slår *Held + Idræt*; sværhedsgraden er 12. Overskud trækkes fra den samlede skade, under-skud lægges til.

Hvis man ruller to seksere, kan man overleve de mest utrolige fald; hvis man slår to ettere, kan man komme alvorligt til skade - eller ligefrem dø - af latterlige småting.

Ild

Ild giver skade i forhold til dens størrelse (se nedenfor). For hver runde man udsættes for ild, stiger skaden med et point.

Rustning virker kun mod ild i få runder.

Skade ved ild

Kærte 3

Fakkel 6

Lejrbål 9

Sankthansbål 12

Smelteovn 15

Det overnaturlige

Mirakler

Mirakler er direkte guddommelig indgriben i det jordiske liv.

Mirakler sker oftest for folk med en meget høj *Tro*, men er yderst sjældne og ikke noget, man kan slå for.

Men almindelig bøn kan hjælpe i mange tilfælde.

Nekromanti

I den sene middelalder betegner udtrykket "nekromanti" det at øve magi ved dæmoners hjælp, selv om det oprindeligt betyder spådom (*mantia*) ved hjælp af afdøde ånder (*nekroi*).

Der er tre forskellige former for nekromanti, som må læres som tre forskellige

færdigheder (selvom udøveren ikke altid er klar over forskellen): *Divination*, *Illusion* og *Manipulation*.

Divination er at få viden om skjulte ting i fortid, nutid eller fremtid. Man kan ikke bare spå, men også f.eks. finde ud af, hvem der har stjålet en given ting, eller hvor en skat er begravet.

Illusion er at frembringe ting, der ikke er virkelige. Man kan f.eks. trylle en ridehest eller et festmåltid frem og få en død til at virke levende eller omvendt.

Manipulation er først og fremmest at påvirke andres sind eller vilje – at drive dem til vanvid, vække deres kærlighed eller had, eller tvinge dem til at gøre sin vilje (både mennesker, dyr og ånder kan

påvirkes på denne måde). Men *manipulation* kan også bruges til at påvirke folk fysisk, f.eks. gøre dem syge eller forhindre dem i at sove eller spise; det er dog som regel med det formål at få dem til at gøre sin vilje.

I alle tilfælde er det dæmoner, som rent faktisk får magien til at ske.

Dæmonerne påkaldes ved hjælp af magiske cirkler, besværgelser og ofringer.

Slå *Vilje* + *Divination*, *Illusion* eller *Manipulation*. Sværhedsgraden afhænger selvfølgelig af, hvad man vil opnå, men jo mere man er villig til at yde, jo nemmere er det at få dæmonerne til at adlyde.

Våbenliste

Nærkampsvåben	Tillæg til			
	Førsteslag	Angrebslag	Skade	Forsvarsslag
Kniv	1	1	1	(1)
Daggert	2	1	2	(2)
Kortsværd	3	2	3	(3)
Slagsværd	4	3	4	(4)
Kort spyd (1H)	4	2	3	(3)
Langt spyd (2H)	5	2	4	3
Lanse	6	1	6	(3)
Lille økse (1H)	2	2	4	(3)
Stor økse (2H)	3	2	6	3
Kølle	3	2	2	(3)
Stridskølle	3	2	3	(3)
Morgenstjerne	3	1	4	(1)
Stav (2H)	4	2	2	3
Afstandsvåben	Skud i runden			Rækkevide
Jagtbue	1	1	4	75 m
Langbue	1	0	6	100 m
Armbøst, lille	1/2	2	4	20 m
Armbøst, medium	1/3	2	5	30 m
Armbøst, stor	1/4	2	6	40 m
Slynge	1/2	0	2	50 m
Skjolde	tillæg til forsvarsslag			
Træskjold	3-5			
Jernskjold	4-6			
Rustning	værdi			
Læder	1-3			
Ringbrynje	4-6			
Hjelm	1-3			
Pladerustning (på ringbrynje)	1-3 oveni			

SYSTEM 6:

Middelalder

Personark

Navn: _____

Stand: _____

Beskæftigelse: _____

Alder: _____

Fødested: _____

Trosretning: _____

Størrelse: _____

Opholdssted: _____

Organisation: _____

Egenskaber

Behændighed _____

Påvirkning _____

Kløgt _____

Helbred _____

Udseende _____

Opfattelsesevne _____

Styrke _____

Udstråling _____

Snarrådighed _____

Færdigheder

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Skæbne

Held _____

Tro _____

Vilje _____

Særlige evner

_____	_____
_____	_____
_____	_____

Kamp

Skade

Udmattelse

Angreb

Først Slag Skade

1

1

_____ + _____ + _____

2

(-1)

2

(-1)

_____ + _____ + _____

3

(-2)

3

(-2)

Forsvar

Slag Holdbarhed

4

(-3)

4

(-3)

_____ + _____

5

(-4)

5

(-4)

_____ + _____

6

(nede)

6

(ude)

Rustning

Værdi

Sejhed

Udholdenhed

_____	_____	_____	_____
-------	-------	-------	-------

Ejendele _____