

Et Trolddoms scenarie af:
Christine Gjørtz
Dragholm

©1993

Lavet til Fastaval 93

Bygger på materiale skabt
af Paul Hartvigson til
rollespillet Vision

Forsideillustration af:
Palle Schmidt

Blindtestet af:
Mette Finderup

Teksten er opsat i QuarkX-
Press 3.11 med Amerigo BT
og Clearface Gothic, begge
TrueType fonte.

Teksten er 28.401 ord
lang og indeholder 4981
forskellige ord.

Indhold

Indhold og Credits	1
Hovedpersonerne	2
Spillelederens Grundlag	16
Baggrund for Verden	20
I Morgengryns Sal	25
Hvem er vi, og hvem er ven og fjende?	25
Sammensværgelsens Arbejde	28
Drømmen	30
Bål og Brand	31
Skjulestedet	33
På den anden Side	35
Appendix A: Bipersonerne	38
Appendix B: Kort, Hand-outs o.a.	40
Appendix C: Personark	51

På de følgende sider finder du scenariet. Det er med fuldt overlæg at det første er baggrunden for hver enkel hovedperson. Scenariet har fokus på dem, og jeg vil anbefale at du læser baggrunden for disse først. På den måde får du samme indgangsvinkel som spillerne vil få, når du skal køre scenariet for dem.

Jeg vil tilegne dette scenarie til to grupper af mennesker:

Dem man i det daglige kalder Nørder - for uden dem ville rollespil aldrig været vokset frem.

&

De spilleledere, der kan fortælle en god historie - og ved at den indeholder lige dele sandhed og løgn - og hvornår man bruger løgnen, og hvornår sandheden.

Christine Gjørtz
Christianshavn, marts 1993

Mørke

Mørke havde lige fra fødsel været bestemt til trolddommens verden. Hendes mor kunne føre sit blod tilbage til hende, der i dragekrigens tid lærte kunsten. Mørke blev udfanget med en ukendt fader, der var nøje udvalgt med skæbnen som rådgiver og på et tidspunkt, der var lige så omhyggeligt valgt af hendes moder. Dette fuldt ud efter skikken blandt sande Ejnheim-troldkvinde.

Ejnheim - Trolddomskunsten, der holder din egen sjæl ren og stærk, og i den lader trolddommen have sit udspiring. Derfor er skikken at troldkvinde finder en mand med de rette kvaliteter, som hun er sikker på vil dø inden fødslen. Selvfølgelig ikke for hendes hænder, det ville plette hendes sjæl - og barnets. Men en mand, der af skæbne er dødsnærket. Kun således vil barnet fra fødsel have de bedste muligheder i Ejnheims verden, trolddommens verden, født med kun en sjæl, der ikke er en blanding, forurenet af begge forældre, og måske - hvis hendes moder har været kærlig eller heldig - en vogtende fader i det hinsides.

Ikke alle der kalder sig Ejnheimtroldkvinde, holder sig til denne skik. De er veget bort fra den snævre vej, der skal sikre et trolddommen ikke korrumperet troldkvinde. De har glemt de sværeste krav til en Ejnheimtroldkvinde, men bruger stadig navnet, der i århundreder har været lig troværdighed, visdom, ren trolddom renser for drageitids mørke, og dermed en gren af trolddommens mager, der har holdt kraften så ren, som sprang den direkte fra Morgengryns åsyn, hin store gudinde, der hævde trældommen, gav trolddommen til kvinden, og oftede sig selv imod dragekongen. Det er bestemt en stolt gren af trolddommen. Mørke i dag er den ledende kraft for i fystedømmet Dalskue. Men de er få tilbage. Og Mørke ved at mange i dag anser dem for særlinge på linie med andre lukkede småordner. Adlen foretrakket den lette smilende trolddom, som lyskrædsen leder af Elvira den smukke, forbyr sig i. Elvira kalder sig også Ejnheim, men har ladet mænd udvirkte trolddom i sin kreds. Enhver Ejnheim ved at mænd i længden trækkes mod onskab, når de er i betring med trolddommens kraft. Men adlen vil ikke have den sande Ejnheim længere, ikke dens alvor, dystherhed og strenge krav. Det er er krigen mod Højfi, der skabe den stemning. Efter nederlaget ønsker ingen adelige længere at belysne sig. De vil have strålende

baller, smukke blomster, smilende kvinder og nogen til at fortælle dem, at deres skæbne ikke er tabt, at Dalskue vil vinde sin storhed tilbage - sålænge de får det foralt ofte nok, slipper de nemlig for at ofre sig selv for Dalskues storhed.

Og der var lige efter krigen, for små 15 år siden, at Mørke overtog hendes moders hverv, som leder af den navnkundige Ejnheimmir O Dalsku A Morgengry, en af de ældste kredse af Ejnheimtroldkvinde i den kendte verden. Dengang var de 12 kvinder samlet i Dalskue - efter hendes moder drog ud og overlod Ejnheimmir O til Mørke. I dag er de 3 tilbage. Hende selv, Firna, der er over 80 år og tæt på Drus hjem, og Ea, der bliver mere og mere skør år for år. Nogle vil mene at Ejnheimmir O ikke længere er til, men sålænge Mørke stadig er i live, og med nøglerne til kredsens hus i Borgkvarteret, hvis kælder rummer de mange gamle skrifter fulde af visdom og Ejnheimmir trolddommens lønlige viden, så længe er Ejnheimmir O stadig til. Hun vil finde nye læringer, nye kvinder, nyt blod, der vil tage traditionen til sig. Hun vil vise Dalskues svækkede adel, dets trætte fyste og søvnige borgere at Ejnheimmir O, er den kraft, der er igen kan redde landets stolthed. At det er den kraft, der kan holde landets sjæl ren og stærk. Hun lider ikke af storhedsvanvid, hun ved at det ikke er Ejnheimmir O, der er altafgørende. Hun kender Fystens hellige kraft, hun ved at han ikke er som os andre, at han vandrer ensomme veje, hvor vi andre må kramle i støvet. Men hun ved også at han ikke er fi for det ondes lokkende kraft. At hans rådgivere, hans sjælsbrødre og fystemagen tjener ham for at skærme ham fra det ondes lokken. Og hun ved at det er alt for længe siden at en fra Ejnheimmir O, har været blandt hans rådgivere. Derfor stander landet i våde, og det uden nogen ser det. Hun ved at Vindridderne, disse skønne mænd, der red fra Forsåvinds grav med tåler i deres øjne, men med Vindsværd, en ny stærk vind imellem dem, og som endda også græd for Morgengry, hun ved at disse mænd kæmper for landets sjæl. Men hun ved også at de er for låste til den demensidige verdens håndgrubelighed, og ikke forstår det hinsides flygtige, altovervældende kraft med nogen virkelig indsigt. Det kan være at de udøver åndelige evner, men alle er de lænket til kroppens fasthed. Hun ved at landet og fysten har brug for, to kræfter, til at lure

H O V E D P E R S O N E R N E

hans fystedømme - Ejnheimmir O og Forsåvinds Ridderviden - ikke andre, slet ikke andre, de forplumrer kun. De har alt for meget tanke for sig selv, og deres egen bekvemmelighed. Gudhusene har alt for travlt med at opbygge den altafgørende magt over folkets sjæl - at lænke den til deres guders og ikke lade den vandre i filied. Deres snæversynethed får dem til at tro, at guderne er de eneste væsentlige kræfter. De har ikke fantasi til at forestille sig den uhyre mangfoldighed, der findes i Livverdenen, i det hinsides. Der er guderne kun få blandt mange kræfter. Men Mørke går ikke rundt at fortæller dette vidt og bredt. Hun kender udemærket det følsomme spil, der er i magtens kredse. Hvis hun åbnede sin mund for meget imod Gudhusene, Vindridderne eller nogen af de andre stærke spillere i Dalskue, ville hendes værdifulde Ejnheimmir O være ude af spillet. Hun kender skæbnens spil bedre end mange af de andre spillere, og hun erkender at det altid vil være tiden, hvor en stor kraft, som Ejnheimmir O bliver bragt i drale, men kun for at genopstå stærkere. Derfor er tiden ikke til tale, men til handling.

Det indså hun med fuld styrke for 4 år siden, og har siden ofte forladt sine bøger og Dalskues beskyttende mure, for at drage ud i landet og lade sin indsigt og trolddom virke. I det første år var hun usikker i sin færd, men hun samlede hurtigt erfaring med hvordan man håndterer alt lige fra stinmænd, mistænksomme bønder, uvidende byfolk og til arrogante adelige. Hun lærte landet bedre at kende - og hun fandt hjælpere mange steder. En af dem, Erlina, viste sig at være opvokset i Ejnheimmir traditionen, og sluttede sig til Mørke. Endnu en hjælper blev fundet, da Erlina fandt en skov, der var været ind i trolddom strækker end noget de før havde set. Erlina drog igennem skoven for at finde trolddommens kilde, og Mørke drog igennem udverdenen. De mødte i skovens hjerte en magtfulde kvinde, som de kun tidligere havde hørt omalt som en legende. Det var Elie. En troldkvinde mere ren i kraften end nogen fra Ejnheimmir O, Mørke havde hørt om. Men hun var uvidende om meget. Hun kendte ikke verden udenfor skoven fra andet end et flygtigt besøg i hovedstaden Dalskue, sammen med hendes moder. Sammen overtalte Mørke og Erlina hende til at slutte sig sammen med dem. De overbeviste hende om at hendes

skov, hendes hjem, var truet af de samme kræfter, som den de selv bekæmpede. At hun ikke kunne vinde den kamp ved at blive i skoven. Overtalelsen var ikke svar. Elie havde anet at verden var kommet i så stor uorden, at kræfter, der i udenfor hendes skovs rækkevidde, kunne skade den. De udvirkede gerninger, store og små, kendte og ukendte, sammen igennem et år, hvor de var på færd i landet. De bragte en herteskyg adeligts tvangsskrivning af bønder til hans brobygning over den brede Grønely til stop - for det fik de megen tak fra bønderne. De udryddede en bande af røveriddere, der alt for længe havde fået lov til at husere. Ingen adelige havde for alvor ladet våben glimte, og banden havde forstået at undgå Vindridderne. Men de lærte at andre kræfter også var på færd i Dalskue. Fra den eneste overlevende røveridder lærte Mørke at det sagnomspundne Drageynge, drager, der aldrig voksede sig store, fandtes i Dalskue. Røveriddene havde fundet en skjult grotte i bjergene syd for Dalskue hvor de i en tid var gået i skjul. Røveridderen benyttede før han døde, at grotterne var fyldt med uuddrækkende æg, der vogtede af enkelte drageynge, men at de også havde set mennesker omkring grotten. De tre kvinder og Mørkes våbendytige storebror, Wølg, drog nu sydpå til bjergene. Efter enkelte togter ind i udverdenen for at søge viden om bjergene og deres beboere, fandt de grotterne. Efter en nedslagtning af vogtende drageynge fandt de frem til æggene, og mens Erlina vogtede, fjernede de andre ethvert spor af æggene og deres ufordragske beboere. Til deres sorg og forundring fandt de efter dette Erlina død, der var ingen spor efter hvordan, men Mørke fornemmede trolddom med en mandlig smag. De sikrede hendes vej til Drus hjem.

Det var et slag for deres lille selskab, og Mørke frygtet at det kan få Elie til at trække sig tilbage til sin skov. Omend ikke i krop, så i ånd. Især nu hvor hun har kaldt på hendes hjælp atter engang. I det halve år siden bjelstogtet, har Mørke været i Dalskue. Hun har gransket Ejnheimmir O's skrifter, for at finde ord om Drageynge, om deres oprindelse, deres skæbne og plads i verden. Som hjælper fandt hun en ung troldkvinde af tvivlsom karakter, eller rettere: Mørke blev fundet af hende. Mørke valgte at tage hende til sig og give hende adgang til Ejnheimmir O's hus, udelukkende på grund af hendes navn. Hun

fannt at det var skæbnen, der talte. Den unge troldkvinde hved Sol, og Mørke følte at hun behøvede lidt sollys i de mørke bogkælder, for at hendes eget sind ikke skulle fortvivle. Om det var klogt vil tiden vise, men Mørke er rede til lukke hende ude igen, hvis hun får den rette grund, for Sol er en skamløs kvinde. Hendes omgang med mænd er så ulig, de krav der stilles til en Enhjem. Hun er alt for rede til at optage deres krop og sjæl i sig, og foruene sin egen. Men hun har været en stor hjælp, og har fundet betydninger i bøgerne, som Mørke selv overså. Og Mørke er nu klar over at det ikke er tilfældet, der ledte dem til grottene i bjergene, og kostede Erlina livet. Hun føler sig sikker på at dragetdens ondskab, ikke har været lurret kraftigt nok ud, Hun har set tegn på det i Drommingeriets fald, i opsplitningen af vindridderordenen og nu ser hun tegnene i Dalskue - det sted, hvor dragetdens helte, og deres gerninger og lære, altid har været i hukommets utrætteligt - her ser hun nu også svækkelsen, der igen kan bringe overvældende, menneskelige kræfter ind i vores verden, og gøre menneskene til trælle igen. Hvornår og på hvilken måde det kan ske ved hun ikke. Dragerne kom som et uventet uvejr, kaldt hertil af Trolddoms Kongens dånskab. En enkelt mands dånskab. Han søgte magt til at give sit folk lykke, og til at tæske sin egen hovmodighed, men han kaldte århundredes ulykke ned over alle folk i denne verden. Det var fra landet omkring Dalskue at befrielsen spredte sig, og senere blev Dalskue til som fyrstedømme, da der atter var ondskab på spil, da Drommingeriet langsomt var ved kræle folkens filied. Det var her, det første slag blev rettet mod Drommingeriets fuldkommenhed, det slag der gav genlyd i alle lande, og rystede dem løs fra Drommingeriets stamme som sene efterårsæbler i en storm. Skulle det også blive her at altdækkende ondskab igen skulle bryde sig. Mørke er i tvivl. Hun ved ikke om hun ser skygger fra fortiden, gjort dyster af hendes eget sind, eller om det er skygger fra en ny tid, der kan opbrænde hele verden i løbet af en nat. Atter sætter hun sin lid til skæbnen og håber at tiden vil vise om hun har ret eller ej. Men indtil da vil hun gøre sig rede. Hun vil kæmpe de små kampe, der kan gøre én rede til den store. Og

Måske en kommende allieret. Hun blev opsøgt af en af dens ledere: En mand, der kaldte sig Ehlmus. Han er godt nok mand og trolddomsmager, men i disse tider kan man ikke være krassen. Han berettede at hans orden gav sig til kende nu, fordi den havde set en fare, der truede alle magere. Vindriddermesteren Ærlig skulle i ledtog med Minds kirke være ved at planlægge en udrensning blandt magerne. Ehlmus sagde at Minds Kirke jo som altid frygter trolddomsmagere, men på grund af Elvirs virke, har de nu taget handling og fundet en allieret i Ærlig. Ehlmus regnede med at de med Ærligs våbenmagt planlægger at aflive de fremmeste magere. Derfor kom han til Mørke - hun var jo netop en af dem. Han forklarede at han endnu ikke vidste nok, men var det han troede sandt havde han et forslag til en modhandling. Mørke sagde at hun ville tænke over det, og samle sin orden for at tage en beslutning. Han sagde at han ville indvie hende i sin plan, hvis hun ville hjælpe. Elvira var indviet, og Mørke kunne kontakte ham igennem hende. Hvad han havde sagt, havde overbevist hende om at hun måtte søge fæller til denne opgave. Hendes bror Wolg, er selvfølgelig som altid rede til at adlyde hendes bud. Sol er mere end ivrig for at bevise sit værd, og har bragt en højadelig ung arving, der er aldeles forgabt i hende, med ind i kredsen, for hun mener at hans navn og forbindelse vil være til hjælp. Og endelig tilkaldte hun Elle, der nu er ankommet, på sit andet besøg i Dalskue By, den negang fulgt af en Vindridder, der åbenbart har svoret at følge hende og yde hende sin beskyttelse. Elle vil ikke rigtig vide af ham. Men Mørke kan se at det måske igen er et tegn, et godt tegn, at en vindridder, har søgt deres selskab. Desuden har hun hørt om ham. Han hedder Klinge af Eglart, fra en familie, der ikke er en af de værste, og han er stadig ung nok til ikke at være blevet sjælekold, som det så tit sker for vindriddere. Og det ville ikke skade, at have ham i selskabet, hvis de får sammenstød med Foråsvindens Ridderorden. Han skal selvfølgelig ikke have noget at vide om Vindmester Ærlig før hans troskab er sikker. Så nu hvor de sidder samlet i Morgengry's Sal øverst i huset, har Mørke selv inviteret ham indenfor. Ingen grund til at afhan skulle blive stående ude på gaden. Hun må nu fremlægge sagen for selskabet.

uden dog at gå for meget i detalje med sager, der ikke vedkommer udenforstående, som de tre mænd - Sol kender alligevel de detaljer hun bør kende, og Elle er ligeglad med den slags. Det vigtige er at overbevise dem om nødvendigheden af handling, og at få dem til at stole nok på hinanden til at de kan være til hjælp. Hun ved endnu ikke om hun skal få dem til at aflægge hinanden i Selskabets Troskabs Ed, som Elle, hende selv og Erlina gjorde det. Måske vil den ed skade mere end den vil gavne.

¹Selskabets Troskabs Ed er en legendarisk ed, som det siges at alle store heltegerninger udviklet af selskabet har aflagt. I den sværger alle i et selskab hinanden troskab udover døden, at tale sandheden til hinanden og aldrig at svigte før selskabets færd er gennemført. En meget stærk ed at aflægge, og er selskabet ikke rede kan den ofte skabe større skade end gavn.

Sol

Sol ønsker at hendes liv skal brænde lige så stærkt som sin nævngiver. Hun kommer fra en fattig lavadelig familie. Men der er ikke længere meget familie at komme fra. Hendes ældste bror er en forræder, der vist i dag er borthæret på en af nabokongerigets grænseborger. Han søgte ud til fjenden under krigen. Den næstældste døde i samme krig. Så kommer hun i søskenderækken - en bortdøben pige - forsvundet ind til Dalskue By på jagt efter eventyret og trolddommens mysterier. Hendes to yngre brødre har også forladt den forfaldne familie på grund af ukendt mål, mens den yngste stadig sidder der sammen med faderen. De graver sikkert af hinanden hver vinter når kulden trænger sig på og maden svinder ind. Men hvorfor flyttede Sol fra gården? Hun ville ønske at hun havde glemt det, eller at det var for en mand hun var opfyldt. Hun har næsten glemt hvorfor, hun husker kun at hendes mor døde og at hun stak af efter en ung, fremmed troldmand med forførende øjne. Hvad hun husker klart var mødet med Dalskue By, Brodags gader, smukke huse, smukke mennesker, især smukke mænd. Adlens folk på prægtige gangene skridende igennem byens kvartaler i deres strålende klædedragter på vej til festschøft. Vinteren med ryddede gader og lys i alle hjem, og den sødlige duft fra kager og kanelstegt Ålvod. Hun flyttede ind hos den unge troldmand, der viste sig at være en frindsindet adelsmand med det smukke navn Baldir. Han viste hende frem i adlens og trolddommens kredse, og hun vandt snart mange venner, men Baldir tabte hende, eller hun tabte ham. Ingen af dem mistrede vist deres hjertetro ved det. Siden har hun altid kunne finde et sted at have bo. Men efter de første to års udskejelser, fandt hun at tiden var inde til for alvor at træde ind i trolddommens verden. Hun har søgt mange læremestre, både mænd og kvinder, men er altid blevet smidt på porten igen. Ikke fordi hun mangler evnen, men hos mændene var hendes skønhed i vejen. Enten var de gift med skinsyge kvinder, eller påstod at de ikke kunne se hendes evner, hvilket betød at hun havde kostet dem deres hjertetro, når hun afviste deres tilnærmelser, eller også fandt hun dem kedelige som elskere efter en stund - noget deres stolthed ikke kunne leve med. Hos kvinderne var hendes skønhed også i

8

vejen. De så hende enten som en skøge, der umuligt kunne fatte trolddommens lønlige viden, når hun fra tid til anden havde viltræ elskere, eller hvis de intet havde imod kødelig elskov, så de hende som en fjende på jagtmærken. Kun de sidste havde en mulighed for at forstå at hendes hunger efter elskov var knyttet til hendes lykke, skæbne og hendes fornærmelse for trolddom. Er sden måske ikke kærlig ved alle mennesker, og deler den ikke ligeligt ud af sin herlighed uden skelen til skæl og spredte den ikke frugtbarhed, hvor end den skinner. Og hun følte sig som solens datter. Hendes egen skønhed var altså både hendes lykke og ulykke. Mere lykke end ulykke mente hun. For hun havde vundet i viden, kraft og indsigt på trods af de skiftende mestre, og havde ikke tabt i lyst og skønhed. Men hun savnede en fast mester. Og hun ved udemærket at skal hun blive en anerkendt troldkvinde med egne lærlinge, og underhold fra fysten eller adlen, så måtte hun finde sig en mester. Og hun skal blive en anerkendt troldkvinde, for hendes skønhed vil ikke holde evigt - iverftald ikke uden trolddom, men mere vigtigt hun ønsker at blive anerkendt for andet end sin skønhed, og hvad andet er der end trolddom og skønhed, det er værd at blive anerkendt for? For en kvinde?

Hun har fundet en sær sammenhæng imellem hendes lyst for elskov, trolddommen og hendes egen lykke. Når hun rammes af ulykkelighed, når minderne fra hendes hjem på gården

(en hånd slår en kvindehånd)

presser sig

på, så taber hun kraften, hun taber indsigt, verden omkring hende bliver dækket af tåge, og hun føler sig svag. Da søger hun et par mandarme. I dem kan hun føle sig stærk, og er hun en god elsker, enten følsom eller uhermet, da vender lykken tilbage, tågen fordamper og nutiden vender tilbage. Hun har en regte skytsfælle i den fjerne Udverden. Han fortæller hende at han kan mærke når hun svinder borte fra nutiden. Da bliver han bange for at hun ikke vender tilbage til ham - hendes hemmelige elsker, som han kalder sig. Hun fandt ham tidligt. Hun ved at de fleste ikke finder en skytsfælle før de fylder trediv, hvis nogensinde. Han har kun givet hende én kraft, men han er godt for meget andet. Han sikrer hendes port til udverdenen, som han kan åbne overalt, han våger over hende og

H O V E D P E R S O N E R N E

afsøger egne af udverdenen, der er for farlige for hende, og han spurgte hende, om hun aldrig undrede sig over at hun ikke blev gravd. Hun svarede nej, for hun ønskede ikke et barn, han svarede at han heller ikke ønskede hende et barn, og lo. Hun har aldrig fortalt nogen om ham. Hun ved at det ville skræmme almindelige folk, og især hendes elskere. Og man fortæller aldrig om sin skytsfælle til en anden trolddomsmager, med mindre man stoler fuldt ud på vedkommende. En skytsfælle kan være såbar overfor andre trolddomsmagere. Og hun holder meget af ham. Han har givet hende en trolddomskraft, som hun kan beskytte sig med imod mænd. Man skulle måske tro at hendes skønhed ville gøre det. Men selv om hun elsker mænd, ved hun at der i blandt dem er mange, der ikke elsker hende, ikke som hun vil elskes. Mange er gangrene, hvor en vred, lystbesat mand har forsøgt vold imod hende. Enkelte gange har det lykkes dem. Både gange. Men ikke længere. Nu besidder hun en kraft, der udfra hendes nægne krop og varme skød kan lamslå en mand, måske endda til døden, om hans sjæl eller krop er svag. Kun en enkelt gang har hun haft brug for den. Det var hendes sidste mandlige mester, en liden betydningsfuld mager ved navn Lærst, der blev overrasket, da han søgte at tage den elskov, hun ikke havde givet af fri vilje. Han havde bundet hendes krop med trolddoms ord, men ikke hendes mund, for han blev ikke mindre opfordret af hendes råb om hjælp. Da hun så det ikke hjalp, at han ikke havde i sinde at opgive sit forehavende, skreg hun ikke hjælp mere. Hun kiggede koldt på ham og sagde "Du kan komme til at fortryde dette". "Om du truer mig, lader jeg dig forblive bundet af min tanke" svarede han, og hun så i hans øjne at tanken tilfalte ham. Hende for evigt lænket af hans bevidsthed i hans kælder. Hans egen hemmelige elskovs slave. I et kort øjeblik tænkte hun situationen igennem. Hun så under alle omstændigheder, hun kendte arten af hans greb på hende, og vidste at den krævede en lav tærskel af bevidsthed. Det betød at grebet ville blive opretholdt selv mens han sov. Sandsynligheden for at han ville være bevidstheden ved et tilfælde inden hun blev vanvittig var ikke stor.

I et endnu mindre øjeblik's indskydelse overvejede hun muligheden af at han tabte bevidstheden når hans lyst blev udløst - hun

9

havde set det ske - men hun indså også at det kun var ved god elskov - og denne elskov var bestemt ikke god. Hun slængte sin kraft imod ham fra hendes bundne krop med et langt råb. Ordet skød igennem rummet. Hans ører fangede det, hans øjne så hende. Han blev overvældet af skræk. Det var som så han noget, hendes øjne ikke kunne fange, som hørte han noget, der ikke nåede hende ører. Han faldt sammen i ålmagt, og hans greb på hende forsvandt. Hun har svært ved at huske, hvad der siden skete. Hendes egen bevidsthed føltes også lammert. Og da hun vågnede op igen fandt hun sig selv i en blød seng i et smukt hus, beboet af en ung, charmerende mand, der hed Let. Hun har stadig vanskeligt ved at huske tiden hos Lærst. Kun hans navn og den nat i kælderens stålklart. Faktisk er hun ikke engang sikker på hans navn. Hun mener aldrig han sagde at han hed Lærst, men måske noget andet? Det markerede et vendepunkt for hende. I Let fandt hun en god elsker. Og hun fandt en troldkvinde, der måske med tiden vil blive hendes mester. Hun kan dog se at der er meget stor forskel på hende selv, og troldkvinden, Mørke. Deres navne siger alt. Mørke er meget dyster og alvorlig. Sol er munter og ubejkmnet. Mørke bryder sig ikke om mænd. Sol elsker dem. Mørke har stor viden og erfaring med trolddommen. Sol har næsten ingen viden og kun en god fornemmelse for trolddom. Mørke er en ældre kvinde. Sol er ung. Kun en ting iær de til fælles udover trolddommen: De er begge smukke. Så Sol har bestemt at demgang vil hun ikke ødelægge muligheden for hende som lærling, ved at støde Mørke med sin omgang med mænd. Hun vil holde sig til Let, som er en god elsker, og stadig dybt forelsket i hende. Det kan endda ende med at han frir til hende. Fra hans elskov kan hun få sin glæmsel og lykke, hun behøver ikke vægte sig rundt i mænd. Det må ikke gå galt demgang. Det er nu gået glimrende i et halvt år. Sol har i den tid hjulpet Mørke med at søge i hendes trolddomskreds' bøger efter skriftsteder om drageynge. Hun har gjort sig godt bemærket ved ofte at finde skriftsteder, som Mørke overså betydningen af. Indtil videre har Mørke ikke draget hende videre ind i Udverdenen, men blot ladet hende hjælpe sig i sit eget arbejde. Hvilket måske ikke er mindre lærerigt. Omend ikke lige så spændende som nye egne af udverdenen, og nye trolddomskræfter.

Wolg

Wolg var ikke det barn, hans mor havde ønsket. Han var en dreng, og det er kun kvinder, der kan blive Ejnhemmir, sjæstærke trolddomsmagere. Var han blevet født af en bonde, en adelig eller af byfolk ville han have været ønsket, den ældste søn. Men skæbnen ville det anderledes for Wolg, og han har tjent sin mor, og sin yngre søster, Mørke, med trofasthed og kærlighed hele sit liv. Han kunne ikke blive Ejnhemmir, men han kunne blive det næstbedste, deres følgesvend.

I troldkvindeens verden tillades mænd ikke brug af trolddommens kraft. Wolg lærte og har siden set, at den kan æde mænds sjæl, deres ejnhem, op, og efterlade dem som vanvittige eller hadfyldte afskynginger af hvad de engang var. Han har bestemt ikke noget ønske om at træde ind i trolddommens verden. Han priser sig lykkelig for den skæbne han har haft, den er bedre end de fleste mænds. I et liv blandt kvinder, der alle er ledt af visdom fi for magtbegær, har han aldrig måtte lide under tvang - som mange bønder, byfolk og selv adelige gør det. Han har været en del af en sag, en gammel orden, uden dog at være underlagt dens strenge krav, som troldkvindeerne må opfylde for trolddomskraftens skyld. Han har været værdsat blandt dem i kraft af sin anderledes evner. I ordens gamle hus i Dalskue har han holdt opsyn og med sit håndslag udbedet huset. Udenfor huset og Dalskue By, har han været en vdbendyggt rejsesæl med hestetrække. Med sin opdragelse i ejnhemmirkræse, sit tålmod og sin klogskab har han været en bedre følgesvend, end nogen orden kunne have købt. Det har aldrig været skamfuldt at være søn og senere bror til af lederen af Ejnhemmir O Dalsku A Morgryne, ordens fulde navn.

Han har i sin trofasthed været drevet af kærlighed til sin søster, der har kæmpet med megen urotskyldt modgang, da hun efterfulgte deres moder. Tiderne har været hårde for Ejnhemmir O. Igennem de sidste 15 år har ordenen mistet mange af dens kræds, og mistet meget af dens ry blandt fystedømmets herskere. I dag er de kun fire tilbage: Mørke, ham selv, og to andre troldkvinde, den ene døden nær, den anden halvt vanvittig. Ordens midler er også svundet ind igennem årene. For 15 år siden levede de som adelige, i dag er deres kost som bønder, simpel, få og endda en sjælden gang uhummisk.

10

Han har ofte frygtet for Mørkes liv igennem årene, og har aldrig været længe borte fra hende. Det eneste længere fravær var engang for 13 år siden, da han besøgte en ung adelskvinde og hendes familie. Hun hed Liljedug, og hendes ældre bror, Etskin af Kulgen, havde inviteret ham. Det var 3 år efter at han under slutningen af krigen mod Højfri havde reddet Liljedug ud fra fangeskab i den besatte by, Vindhavn. De havde haft en uges hård tur igennem 40 mil besat land, hvor hun havde vist stort mod, og derved reddet både sit eget og hans liv. Men 3 år efter kaldte Etskin af Kulgen ham til gæstebud på deres borg. Han havde ofte tænkt på hende i de tre år. Og ofte siden. Gæstebudet har han siden forsvøgt at glemme. Det var en uhykkelig affære for ham. Liljedug var den yngste datter i familien, meget yngre end de andre søskende, en efterfølger. Etskin ønskede at Wolg friede til hende, hun ønskede at han friede, og han ønskede det selv. Men to mennesker var imod: Liljedugs far, og Wolgs søster. Faderen lagde forhindringer i vejen, og Mørke havde talt til ham inden han drog afsted, men havde lagt den endelige beslutning hos ham selv. Dagerne gik på den kolde borg i Kulgen. Wolgs hjerte smertede ved synet af Liljedug, for der kæmpede det med hans søsters kærlige råd, og hendes nød. Da der kom bud fra Dalskue om optøjerne, og afbrændningerne af trolddomsmagere, var hans hjerte ikke i tvivl. Han liede med al hast til Dalskue, hvor han fandt ordenshuset i bejlingsstilstand. I de følgende dage kæmpede bror og søster side om side, indtil fystens folk rykkede til undsætning sammen med Vindridderne. I de efterfølgende måneder havde ordenen travlt med at sikre sig mod nye angreb, og redde resterne af sit ry. Året efter hørte Wolg at Liljedug var blevet viet til i Balg af Egart. Siden har Wolg sjældent tænkt på andre kvinder end sin søster. Meget få har også kunne leve op til hendes dyder.

(Hendes mørke, dybe øjne, og fløjlsind)

hendes klogskab og mod. Egenstabet han sætter pris på hos en kvinde. Efter den uhykkelig historie med Liljedug, besluttede han at han aldrig ville vie sig til en

(en anden kvinde end Mørke)

kvinde. Han ville aldrig sætte børn i verden. En beslutning han i de seneste år er begyndt at tvivle på var rigtig.

Han er måske i en moden alder nu, men når han færdes på gaden

(i sin søsters gemakker)

ser han kvinderne på

en anden måde, end da han var yngre. Hans krop er ved at vågne. Som et træ der blomstrer i efteråret. Deres former taler et nyt sprog, deres smilende læber, og leende øjne, får hans krop til at brænde. De taler til ham om

(Mørkes former, smil og øjne)

en væk han aldrig fik, men måske kunne have haft, om skæbnen havde villet det anderledes. Det rør sig svagt i ham, at det måske ikke er for sent. At en kvinde måske stadig kunne elske ham. Og elske med ham. Eller er han blot et gammelt fjols, en forvitret eg, der lugter bøgenes forårsblade.

Det er svære tanker, som han helst skubbede til side, men som en uartig knægt bliver de ved med at tiltrække sig opmærksomhed. Selv i disse dage, hvor han forremmer en ændring i Mørke. Han kan se at hun frygter for fremtiden, og at hun ikke har indrømmet det overfor sig selv endnu. Det sidste skræmmer ham især. Han har alt for ofte set det hos folk, der snart gik deres død imøde. Han kan se at han vil få brug for al sin styrke. At hendes verden vil kræve alt hans opmærksomhed, hvis de endnu engang skal ride stormen af sammen. Hvad så end stormen er denengang. Igår tilkaldte hun ham, og fortalte at en storm var på vej. Hun fortalte hun havde tilkaldt Elie, den gamle kvinde fra skoven, og at hun havde tilkaldt Sol, den unge troldkvinde med de farligt lolkende øjne og den smægtende krop. Han mumlede lidt over det. Han bryder sig ikke rigtig om nogen af de to. Elie har altid været ham fjendsk, og Sol har været for nærgående. Men det er Mørkes fælder - ligesom han, og han må adlyde hende, som de. Lære at betragte dem som lige-værdige fæller.

I dag er de alle samlet i Morgengryns Sal, under taget i Ordens hus, og Wolg undrer sig, for Mørke har inviteret to mænd med til dette lukkede selskab. Den ene, en ung, lapset fløs, kender han ikke, men han ser af og til forelsket på Sol, den anden er en vindridder, der fulgte med Elie hertil. Mørke må have en god grund til dette.

Det forekommer mærkværdigt, og ganske uden for traditionerne. Wolgs blik strejfer igen Vindridderen. Han forekommer Wolg

11

Klinge

Forålsvindens Ånd har altid været stærk i Klinge. Fra den dag han som trettendårig havde et syn. Det var i Storålen i grevegården en sen aften. Han sad sammen med sin søster, Læja, og lyttede til en fortællers beretning om Dragekongen, dengang alle var dragernes trælle. Klinge sad og så ind i ildstedet, mens fortællingens slutning nærmede sig. Han hørte ordene om hvordan de to unge guder, Forålsvind og Morgengry, ledte Folket hæren mod Dragekongen i det sidste slag. Hvordan Vindsværd red ved deres side sammen med en drageseer, der i sidste øjeblik advarede om Dragekongens komme. Morgengry stiger til vejrs, Vindsværd rækker Forålsvind sværdet, mens han vender front mod Dragekongen. Med stormskridt farer han mod Dragekongen, for han har set at Morgengry vil sende sit lys igennem Dragekongen - og det vil udslutte ham - så hvis bare Forålsvind kan holde Dragekongens fulde opmærksomhed på sig, så hun kan komme nær nok til at gennemtrænge Dragekongen. Forålsvind bruser frem, stærkere end nogensinde før, Dragekongen ser ikke andet og vender al sin kraft mod ham. Selv da stiner stormen ikke, og i det sidste øjeblik inden Morgengry sender alt sit lys imod Dragekongen, ler Forålsvind ham op i hans grumme åsyn. En ild, svitsende, oprædende, kommer som svar, og Forålsvind brænder op som tørre efterråbsblade, og netop da, hvor Dragekongen står tom af kraft og ild, rammer Morgengry ham fra oven. Et lys stærkere end hans ild, et lys der blænder igennem hans sorte krop, og endeligt toner bort sammen med den. Dragekongen er død! Råbet gjaldede over slagmarken.

Fortælleren fortsatte historien om hvordan væbneren Vindsværd grundlagde Forålsvindens Ridderorden på højen, hvor Dragekongen blev fældet, men Klinge hørte ikke længere noget. Han var fortabt i sit syn. Omkring ham blæste en lun, og dog svalende vind. Han så hvordan Forålsvind ansigt lo, og han så mere end det. Han så at det mod, den offerville, som Forålsvind viste, ikke i sig selv er målet, men den tro der ligger bag. Den tro der brænder så stærkt, at han ofrede sit eget liv, endda med så stor en glæde at han kunne le - at den tro på mennesket, var det der bar Forålsvind.

12

Her blæste en sagte vind. Den hviskede til ham, at fulgte han den, ville den vokse sig stærk i ham. Og Klinge besluttede at han skulle være Vindrider. Året efter var han væbner i Forålsvindens Ridderorden. Det var ikke uden kamp med hans fader, der ikke vil miste sin ældste søn til Vindriderne. Kun takket være Læjas stærdige fik de overtaget ham. Da han som syttenårig blev slået til riddet blev han udstationeret i Nyvind. Han fandt tjenesten udelig. Han forstod aldrig hvad opkrævning af skatter, handelspolitik og bygning af veje havde med Forålsvindens Ånd at gøre. Men ingen mærkede hvor svært han fandt det at adlyde sine ordre. Og da han steg i grad og blev slået til sand Vindrider, kunne han vælge sin egen vej. Han drog ud i landet for at finde en værdig sag at kæmpe for. Han blev rodet ind i det store bondeoprør. Da var han fire og tyve år. Han havde det skidt med sig selv. Han lå evig altid og rakkede rundt på landevejene og i skovene for i det skjulte at hjælpe bønderne, som han følte kæmpede for en ærlig sag. Men Vindriderne var officielt på Adlens side.

Dette var skyld i at han ikke så sin søsters nød. Hun forsøgte flere gange at tale med ham i løbet af det skæbnessvangre forår. Deres fader havde besluttet at hun skulle giftes. Men hun var imod giftemålet. Gommen var en fyrrerårig greve, der havde allerede havde mistet to koner i barsels sygdom. Men det var ikke kun derfor at Læja var imod det. Hun ville være trolddomsmager. Den værste slags. En af dem der væver trolddom med skovens, jordens og luftens kræfter. Hun ville bo i en skov. Klinge lyttede ikke rigtig til hende. Han var altid nær den fuldstændige udmattelse, og desuden - Trolddomskvinde - hans søster? Nej, det kunne han ikke tro. Det måtte være en grille. Han nåede aldrig at tale med hende om det - ikke rigtig. Han prøvede en enkelt gang at vende sagen med sin fader, men blev afføjet - det skulle han ikke blande sig i, havde han måske ikke på det nærmeste vendt sin familie ryggen?

De blev gift på Sommerjærvdøgn, og to dage efter var Læja død for egen hånd. Druknet i en skovsø.

Klinge var ved at miste troen - eller tro at han aldrig havde haft den. Hvordan kunne han overse sin søsters nød. Han var nærmest til at hjælpe, som hun havde hjulpet ham, som

H O V E D P E R S O N E R N E

Forålsvind og Morgengry hjalp hinanden. Søster og Bro.

Tre år gik. Klinge fulgte ingen forålsvind. Følte ingen tro. Han så ikke sin fader og kun en sjælden gang sin moder. Vindriderordenen, især hans gamle mester, som han aflagde sin troskabssed overfor, forsøgte at bringe ham tilbage til aere. De havde altid regnet med at han ville blive en af de største Vindrider. Nogle af hans underordnede talte om at han ikke kunne undgå at blive Stor-mester en skønne dag. Men han kunne ikke vende tilbage til det almindelige liv. Han flakkede omkring på landevejene og slog intertante landevejsrøvere ned for føde. Han forestillede sig at de var hans far, at de var gommen, at de var...

Det hjalp ikke - ikke ham hverken i landevejene blev vel mere sikre, men ikke hans tro. For en måned siden begyndte han så småt at overveje at gøre sin søster følge. Ikke som hende ved at drukne sig. Nej, han ville ride op til Hertzugen af Sydland, som altid er rede til at erobre det tabte land tilbage fra kongeriget Høffri. Han vil ride lige ind på hoffet. Kræle ned for Hertzugen og sige: Jeg kommer for at fortælle Dem, ædle hertug, at herfra rider jeg mod det tabte Vindhav. Der vil jeg opsøge den kongsfogde, som vi alle ved piler vores efterladte landsmænd. Jeg vil trække mit sværd imod ham. Det er min sikre død - jeg ved det - men mit liv er ikke bedre værd, end at min død kan bruges til at tjene som et eksempel. De kan bruge i deres kamp.

Derefter ville han straks ride afsted. En aften i en kro på landevejen, mens han sad og overvejede denne idé - og den hurtigste vej til Sydland - hørte han en historie fortalt ved ildstedet.

Den handlede om en troldkvinde. Ikke nogen almindelig troldkvinde. Nej, hun var af den slags der brugte skovens, jordens og luftens kræfter. Hun hed Elle og levede ensomt i en skov, og drog derfra ud og bekæmpede onde herremænd, fæle røverridere og andre fæder der truer den almindelige mand.

Klinge var ikke i tvivl. Han udspurgte fortælleren om hvor denne kvinde holdt til. Og senere i et rum svor han til Forålsvind, og især, til sin søster, at han vil beskytte denne troldkvinde med hele sit liv indtil en af de to vil kalde ham til anden tjeneste.

En lille uge efter havde han fundet skoven.

13

Han prøvede flere gange at trænge ind i den. Men hver gang for ham vild og endte ved skumring igen udenfor skoven. Til slut opgav han, og slog sig ned i skovbrynet. Efter tolv dages venten, så han en kvinde forlade skoven. Han luede til hende, og spurgte til hendes navn. Elle. Han sank i knæ og gav hende sin troskab. Hun kiggede uforstående på ham og bad ham lade hende i fred. Han sprang op og begyndte at forklare sin gode hensigt. Hun kiggede endnu mere uforstående på ham, og begyndte så at gå.

Han fulgte hende i to dage, hvor han flere gange forsøgte at forklare hende, at han ikke mente nogen skade, men uden held. Efter de to dage nåede de Dalskue By. Elle fortsatte op til Borgvartret. Her bankede hun på døren til en stor, gammelt hus. En anden kvinde lukkede hende ind, og spurgte derefter Klinge, hvem han var. Han gav sit navn og ærinde. Hun præsenterede sig som Mørke. Leder af Ejnemmij Morgery O Dalsku. Hun stirrede så længe på ham og lukkede ham ind, efter at hun havde forskrevet sig om at Klinge virkelig havde aflagt ed om at beskytte Elle.

På vej op af trappen til en stor sal, forklarede Mørke, at de ventede på Elle for at begynde et vigtigt møde, og at han er velkommen. Nu står han så her i en stor, lys sal. Der er to andre mænd. En adelig, og en fyrrerårig, der ligner Mørke. Og der er tre kvinder. Mørke, Elle og en ung, underskøn kvinde.

Klinge begynder at tænke på hvad han er på vej ud i. Det der gør ham rolig er at han kan mærke en lun og sval vind hviske inden i ham.

Let af Fossvelde

Ja, Let er søn af en af de mægtigste grever, Grev Videl, der har bragt Fossvelde ud af fattigdommen, og gjort byen til en af de største og mest driftige. Byen er kendt for sit nye kasteil, for det smukke Kartekhus, for sin nyvundne rigdom. Og ingen er i tvivl om at Grev Videl snart får plads i Rigsrådet.

Let er endda ældste søn af Grev Videl. Alle han møder på sin vej bukker og skraber. De ser ham som en vigtig person. En det er godt at holde sig på god fod med. Men Let er ikke dum. Han ved at det ikke er ham de viser ærbødighed, men hans fars navn og gerning.

Let har aldrig gjort en gerning, der kunne vække den form for ærbødighed. Han kan drikke, han kan ride, han kan kurtisere smukke kvinder, men han vil aldrig kunne holde tøjlerne for et helt land, aldrig kunne styre dens skæbne, som hans far kan det.

Så hvorfor skulle Let være lykkelig?

Det smelter ham - det hele! Hele hans forpulede liv som grevssøn. Hvis bare han ikke havde været den ældste søn! Han er fyldt enogtyve for en måned siden. Han har gruet for det sidste fem år af sit liv. Enogtyve! Gammel nok til at sætte sit segl på grevelige forordninger i sin faders fravær. Gammel nok til at hans far nu vil have ham ved sin side i alle beslutninger. Let flygter for det. For at det nu endelige, omsider, vil blive afsløret hvor uduelig han er. Så snart vinteren er ovre, vil han blive kaldt hjem til grevehoffet - til sin fars kolde øjne, der ser enhver fejl.

Men værst af alt: Han må så opgive Sol. Faderen vil aldrig tillade en pagt imellem en ussel lavadelig kvinde som Sol og hans egen højvelbårne søn: Aving til grevskabet Fossvelde.

Ahi Sol! Hun er lavadelig. Hun er løssagtig. Hun er vild. Hun har ingen skrupler. Ingen bånd der binder hende. Hun er fri til at give sit liv betydning. Hun er den første kvinde Let har været hjælpelest fortabt i. Hvis blot han kunne give afkald på sin arv - slippe for den binding - så ville han følge Sol i et og alt. Og måske ville hans eget liv så få en betydning. Men han kan ikke undslippe.

Alle ved at han er ældste søn af Greven af Fossvelde. Så dette er hans sidste tid sammen med Sol. Hun ved det ikke. Han vil ikke kaste skygge på hende. For hende er livet ikke tynget med bånd, der tvinger. For hende er

det vinter nu, og forår derefter - og det eneste det betyder, er at hun nu må gå med mere tøj, og kan glæde sig til de første blomster. Kun de bånd, der er naturlige.

Han fornermer at Sol har brug for ham. At han for hende også er den første mand, der har givet pagten imellem mand og kvinde større dybde og mening. Men han tvivler når de i flere dage kun ser hinanden i sengen. Han har brug for at høre hendes stemme til at fortælle ham om hendes liv. Men hun kaster sig over hans krop som ulv, som en mare. Hun rider ham som en vild, holder fast i ham som var han hendes redningsplanke i et hav med bølgende høje og tårne i Dalskue. Efter flere timer falder hun om. Sønnen rækker med et ud efter hende og trækker hende bort fra ham og ind i en drømmeverden han aldrig vil kende. Han ligger da ofte og ser på iende indtil solens første stråler kravler ind af vinduerne. Han suger hende til sig med øjnene. Gennem hver en del af hende i hukommelsen til de ensomme dage og natter, der snart kommer i Fossvelde. Åh, han må beholde hende. Hvis bare hun ønskede ham stærkt nok, vil have ham - og ikke kun som den fyrige elsker - så kunne han måske kæmpe for hende. Og de kunne ride afsted, væk fra de snærende bånd, som den fattige Ridder Arvild og grevedatteren Jonffu Leneia. Og måske få det, Arvild og Leneia alligevel ikke fik: Fortsat lykke i hinandens arme. HÅ! Tåbelige dagdrømme!

Nej, Let, nyd din sidste frie vinter i Dalskue. Nyd ballerne, de smukke kvinder, og nyd din Sol, sug al den glans fra hende du kan nå. Så har du noget at overleve på i Fossvelde.

Hans liv forekommer allerede at være ved sin slutning. Død for døden. Ubetydelig. Et navn der ikke vil blive husket som andet end sønnen til ham, der gav Fossvelde storhed. Åhr, forpulede verden.

Noget må da kunne redde hans lykke. Måske ikke Sol. Måske hvis han kunne opnå storhed. Hvis han kunne gøre sig sin fars kærlighed værdig. Men der er ingen krige at ride i, der er ingen draget at slå ihjel. Måske kunne han gå i Hertugen af Syd Lenteus tjeneste og drage med på de natlige togter ind i Højfri, som der går så mange rygter om. Eller Vindridder! Han kunne søge optagelse hos Vindridderne. Ridder af Forårsvindens

Ridderorden. Søn i ånden af ham der slog Dragekongen ihjel! Nej, Let ved at han er for gammel allerede. De foretrækker at få deres

rekrutter som seksten årige.

Det eneste han ved, der ihvertfald ikke er vejen for ham er trolddommens verden. Han frygter den. Især den orden som Sol nu søger optagelse i. Ejnhermir O Dalsku A Morgerye, en orden ligeså gammel som Vindridderordenen. Dens grundlæggere kæmpede side om side med Forårsvind, Morgengry og Vindsværd imod Drage. Han kender deres historie udmærket. Igennem mange slægted var lederen af Eijnhermir O Dalsku A Morgerye en af de fornemteste rådgivere for fyrsten. Men igennem de sidste hundrede år har de tabt indflydelse, og siden nederlaget i krigen mod Højfri for femten år siden er de nærmest forsvundet. Men de er her altså stadig - og det er måske Sols redning som troldkvinde. Let ved at hun har haft stort besvær med at finde en mester. Men her lader det til at de har stor brug for nye lærlinge. Men de skræmmer Let. Deres traditioner gør: Hvis Sol bliver en af deres, må hun give afkald på ham. Det ved han. De kræver afholdenhed fra mænd. De betragter nærmest mænd som urene - livvæld i forhold i trolddommen. Deres børns fædre er mænd som er dødsmerket. De tror at hvis faderen dør inden barnets fødsel, så vil barnet have en hel sjæl. Og sjælen er netop grundlaget for deres trolddom. Måske? Måske kunne Let her finde et...Nej! Han vil ikke dø for at der kan fødes en ny trolddomskvinde.

Men nu sidder han her i deres ordenshus. Så vidt han ved er det temmelig uhyørt at mænd bliver inviteret. Og så endda ind i deres helligste sal: Morgengryns Sal. Let er ret nysgerrig. Sol har kun fortalt at lederen har brug for hjælp. Mørke, som lederen hedder, mener at et uvejr er i anmarch. De udtrykker sig altid så råget, de troldfolk. Et uvejr i anmarch! Næh, noget truer Mørkes ordenshus. Det må være det. Det må være truet på livet. Ellers vil hun ikke tillade ham - en mand - og den anden undviede mand - vindridderen - her i Morgengryns Sal. Let glæder sig. Det kan blive et underholdende lille eventyr inden vinteren er ovre, og han skal vende hjem til Fossvelde.

Forord

I dette scenarie beskæftiger vi os med et indre og et ydre plot. Det ydre plot kunne også kaldes for spændingsplotet. Det indre plot kunne kaldes det psykiske plot. Der opbygges hvad baggrund spillepersonernes psykologiske udvikling i scenariet kan foregå på. Alle spillepersonerne til dette scenarie har en fortid, der er et stadigt problem for dem, og for at kunne "løse" spændingsplotet må de klare det problem, de hver især har. Lige netop disse seks personer har en fortid, der er lidt sammenfaldende uden at det er for tydeligt. Deres fortid vil (forhåbentligt) bevirke at de vil få problemer med at samarbejde. Men jeg vil gerne understrege at dette ikke er et af den slags scenarier, der går ud på at spilleterne skal kæmpe mod hinanden - det kan dog blive en konsekvens, men så er det også spillerens eget valg.

Baggrund for ydre plot

En gammel skabning, der siden dragekrigen sluttning har holdt sin eksistens skjult, finder sig nu stærk nok til at entretræ i krigen om Eihland, landet hvor menneskene lever. Hans dørn er en verden hvor intet truer den almindelige mand og kvinde. Hans tro er at Guder og Trolddom altid vil trække fare til mennesket. Han vilje er at udrydde disse to. At forsøge adgangen til Ulvverdenen, igennem århundreder har han færdes i denne verden og i Ulvverdenen for at skaffe sig viden om verdens sammenhænge, for at vokse i værdi, for at finde forundstæder. Idag råder han over en stor indsigt, og taknemmelighedsgejld fra mængden en mægtig mand eller kvinde. Han er rede.

Han behersker selv valse mål af trolddom, men finder sig selv stærk nok til at bruge den. Før han begynder krigen har han tænkt sig en mindre træfning, en føder på fjendens styrke. Han har sat hjulene i værk i Dalskue.

Det ene hjul er en intrige i Dalskue

Intrigen er lidt udviklet. Den har flere lag.

Lag 1

Den ene stormester af Vindridderordenen, Stormester Ærlig og overhovedet for Mind Kirken, Møder Denia, føder at kræfter fra Ulvverdenen truer, samtidig med dette opdager Ærlig at en gammel ukendt trolddomsorden, Lutre O Dragir, eksisterer. De finder anledning til at tro at den trækker den truetende kræft til vores verden. De vil udrydde den i al hemmelighed.

Lag 2

Lutre O Dragir er en gammel ukendt trolddomsorden. Den er grundlagt af, hvad vi her i scenariet kender for Skyggen fra fortiden, en skikkelse fra udverdenen med stor kraft. Ordrenens mål er at bevare trolddommen og bekæmpe dragerne. Drager er næsten uddøde, og trolddommen har ikke siden dragekrigen slået i begreb til at blive alvorligt truet. Derfor har ordenen holdt sig i det skjulte. Men nu har ordenens leder, Eihlmus, opdaget at Denia og Ærlig konspirerer. De har med den anden storme-

ster, Bøgs, hjælp fundet to dokumenter. Samtidig har deres grundlægger vist sig for dem og sagt at al trolddom er truet, i det har han ret - på mere end en måde. Lutre O Dragir forsøger at samle alle Dalskues Trolddomsmagere mod truslen. Planen er at dræbe Ærlig og skyde skylden på Denia.

Lag 3

Bog det hele står Skyggen fra fortiden. Han ønsker at udrydde Magerne, at svække kirkens magt, og genjæse Vindridderne. Dette er et led i en større plan vi ikke vil komme ind på her. Hans to vigtigste redskaber er Lutre O Dragir og Stormester Bøg. Bøg er den der kender det mest af sandheden. Han kender til de to andre lag af intrigen, og Skyggen har instrueret ham om at slå til når Ærlig er død. Skyde skylden på magerne - jagt dem - og anklage Minds Kirke for udelighed. Samtidig forsinker udøvelsen af en ny 2.stormester, så han har frit spil til at rydde op.

Det andet hjul er en lukning af adgangen til Ulvverdenen. Betrøvet denne adgang kan Magerne i Dalskue ikke bruge trolddom.

Her benytter Skyggen sine tre børn. De Tre, som opsøger Vogteren for Dalskue. En Vogter er en skabning, som vogter over grænselandet mellem Ulvverden og Eihland. Det er igennem Vogterens hænder at al trolddom flyder. Vogteren for området omkring Dalskue er en lille pige - et menneskebarn, der døde i Dragekrigen for ca. 600 år siden - siden er hun blevet Vogter. De Tre kender igennem deres fader til Vogterens fortid, og ved hjælp af dette og deres evner sætter de deres angreb i værk. Inden længe er Vogterens Sted spundet ind i deres lægne og hun kan ikke skaffe hjælp fra hverken guder eller forundstæder.

Endeligt beskæfter De Tre Vogterens Hus, og lukker dermed for adgangen til Trolddommen. Hvilket vores hovedpersoner selvfølgelig får at mærke. Dette falder sammen med at intrigen afsløres, og jagen på magerne sætter ind.

På scenariets dybeste plan har vi seks hovedpersoner med deres egne problemer. Dette er måske det vigtigste plan. På grund af de problemer intrigen skaber for dem, kommer deres egne problemer op til overfladen - og kan enten bevirke at de klarer sig igennem i fællesskab eller svigter hinanden.

Dette er hvad scenariet egentlig handler om: Kan man slå bro over kønsforskelle, individuelle forskelle og redde hinanden på trods af egne problemer.

Derfor er det vigtigt at spillelederen altid bruger hovedpersonernes individuelle problemer til at trække dem fra hinanden.

16 Baggrund for indre plot

Overordnet gælder det for dem alle at de har svagheder som kan lokke dem til handlinger der vil sætte dem alle i fare, og de har alle et punkt hvor de kan sættes under pres.

Mørke

Mørke er meget ambitiøs, en anelse fanatisk. Hun kommer af en slægt der altid har dyrket en trolddom, der ikke kender grænser. Hun er vant til at alt skal arbejde for et højere mål. Om der går et par år tabt - enten fordi de dør eller bliver upåklige - kan ikke røre hende.

Hun skal igennem hele scenariet fristes med "løfter" om genjæmsning for hendes orden - med den åbenlyse eller skjulte konsekvens at fx. hendes bror dør.

Overlever hun sig til sin kolde side og offer folk for sagen. Sort Plet: Hendes brors liv i skygge af hende selv.

Sol

Sol har et problem. Hun ønsker ikke at mindes sin barndomningdom. Hvis det sker får hun det dårligt, og mister sin fornemmelse for trolddom. Hun ved ikke hvorfor det er så hårdt at mindes. Men lad mig afsløre det allerede her for dig kære spillerkæder.

Sol er skabt i sin mors død. Som ung var hun i evigt opgeor med sin mor. En dag kom en vandtungsmand til hendes slægtsgård. Han var tydeligvis også adelig. Han var hendes første elsker. Hvor havde hun drømt om det længe. Han havde været der i en uge for hendes mor opdagde det. Sol vilste straks at hendes mor vil gå til fæderen, der straks vil bringe forholdet til ophør. Sol stoppede hendes mor og trykkløse hende om at møde hende i gårdens tårn. Så de kunne tale om det. Kun ved hjælp af falske løfter om bød og god opførelse lykkedes det, og Sol kastede moderen ud fra tårnet, da de kom op at skændes. Ingen ville åbenlyst beskyjde Sol for det, og tre dage efter stak hun af med den intetværende adelsmand, der viste sig at være troldmand - Sols blytløse liv som elskerinde og troldkvinde var begyndt. Derfor er Sol idag afhængig af elsker (også kaldet sex) for stadig at undgå at huske. For tiden har hun sit længst varemende forhold. Hendes elsker er Let, en ung greveson, der elsker hende højt. Han ser i hende alt det han ikke selv tror han kan være: Stærk, ambitiøs og med et betydningsfuldt liv.

Sol har brug for ham til hver nat at drive hukommelsen bort i bed elsker. Især nu hvor hun kommer under pres. Han har brug for hende til at fortælle ham at han er noget i sig selv (og ikke bare en tilfældig elsker). Sol skal lokkes med i forhold til hendes ambition - anerkendt troldkvinde - og presses med hendes fortid, der hurtigt kan komme og plage hende.

Vil hun opfylde sin ambition på bekostning af andre og især på Lets. Sort Plet: hendes mor

Elle

Elle blev voldtaget den første gang hun møde civilisationen. Hun tror hun har lagt det bæg sig. Men når hun mindst ventter det vil minderne komme tilbage og fortælle hende hvorfor hun bor i skoven, og normalt er ligeglad med alt andet.

Derfor vil hun måske være let at lokke til at vende hjem, hvis man overbeviser hende om at hendes lunds sjæl vender tilbage.

Vil hun holde fast i at der er en verden udover hendes skov. Sort Plet: voldtægter

Wolg

Wolg ser sig selv som den gode, trofaste bror. Men det skal vi snart få røkket ved. Hvad han kan ane er at han elsker sin søster, også kadeligt. Hvad han måske vil få at se er at hans søster har offeret hans lykke som mand for sin egen ambitions skyld. Vil der få ham til at ofre hende - på den ene eller den anden måde?

Wolg skal lokkes med kvinder, og han skal presses med indsiget i sin søster kæde.

Vil han tage sit opgeor med sin søster. Sort Plet: tilfældig ulykke og sin uerkendte kærlighed til Mørke

Let

Let har et problem: Han føler sig uvirkelig. Intet han gør synes at have vægt eller betydning. Intet han nogensinde kan gøre synes at ville få betydning. Han vilje ønske det var anderledes - at han, en adelsmand af høj byrd, var en vigtig person.

Han kan lokkes med løfter om storhed, og presses med sit mangel på selvverd.

Vil han vedblive at elske Sol, og vil han finde selvverd? Sort Plet: ?

Klinge

Klinge, føler sig skyldig i sin søsters død. Han vil gøre alt for at holde på den skyld. Så nu har han taget sin første. Ed på sig: Han vil beskytte en anden kinteds liv.

Han kan lokkes med helgegenminger, og presses igennem sin lydelighed til Vindridderordenen.

Vil han kun redde Elle og lade resten i stikken? Sort Plet: Søsters død

Indre Plot

Overordnet for alle vil der ske det at deres fortid eller deres problem, vil vise sig for dem på den ene eller den anden måde.

Mørke vil tjæmsoges af sin moder, der kræver at hun får hold på søgterne. Kun hvis hun viser sin mor bort ved at fortælle at dette er en ny tid, der kalder på nye traditioner vil hun få fred.

Hendes væsentligste mål er at skaffe sin orden sikkert igennem stormen. Hendes største besvær ligger i at få de andre til at makke ret.

Men...

Hun skal også fristes. Hvis og når de tages til fange, vil hun blive tilbudt en handel - vidne hun imod Wolg. Sol og Elle - kan hun selv gå fit - ja - Hun vil endda blive

tilbudt at hendes orden bliver beskyttet af Vindridderne, nærmest underligt den, som deres officielle trolddomsorden - krævere er bære at hun følger deres direktiver for hvilkken trolddom der må udføres.

Sol vil huske mere og mere, hvergang Let ikke er til rådhed, senere selv hvis han er der. Når hun indser at hun er skyld i sin moders død, og tør betro det til Let vil hun få fred.

Sol vil i slutningen af scenariet blive fristet med en mulig-hed for at blive den mægtigste mager.

Elle vil forfølges af maretridet om den ukendte mand. Han vil trænge mere og mere over i virkeligheden. Han vil voldtage hende, som hun blev det i hendes ungdom. Han vil hviske til hende at han har fanget hendes Elsker. Der er forskellige måder for at hende at slippe fri for dette. Ved at hængive sig i kærlighed til en mand, eller ved at opsigge manden fra drømmen og stå ham tilbage eller indgå en pakt med ham (på bekostning af hendes venner) - manden er det skabningen der står bag inrigen i Dalskue, og han er i og så hendes ukendte fader.

Wolg vil pliges af to ting: minder om sin tabte kærlighed, og synet, og drømme om hed elskov (med hans søster). Han bliver ikke fri for dette for han elsker med en villig kvinde.

Wolg skal møde kvinder, der frister ham. Det er din opgave som spilleleder at gribe enhver situation, hvor du finder det passende, og vende den så Wolg bliver udsat for en af disse grundlæggende situationer:

1. En kvinde udsat sig Wolg som et interressant stykke mandfolk, og lægger mere eller mindre kraftigt op til ham.
 2. Wolg bliver alene med en kvinde, der virker indbydende. Understrøg hendes kvindelighed overfor ham.
- Vær desuden opmærksom på at Mørke, er en meget interressant kvinde for ham. Spil på det, når de er alene - eller alle- bedst - hvis du kan skabe en situation, hvor Wolg er alene med en sovende eller magesløs (såret, bevidstløs, bundet etc) Mørke.

Let har ingen synet, ingen maretrid. Hans liv er jo ikke beyningsfuldt.

Den mand skal lære at tilkæmpe sig vrigtighed, men samti- dig skal han fristes af lerkøbt vigtighed.

Derfor: Lad bipersoner overse ham i størstedelen af scenari- et. Vent altid med at spørge ham, hvad han vil, til efter at du har spurg alle de andre spillere - og de forhåbentlig har glemt ham - og han bliver nødt til at sige: Jeg følger med Sol - eller noget lignende.

Til slut i scenariet når magerne jages, når trolddommen er væk, så skal alle bipersoner, der vil have ham til at svige sine venner, friste ham med magt og vrigtighed.

Klinge hjemses af sin søster. Han husker hvordan han flere gange søgte hans hjælp men han havde for travlt. Han slipper først for dette når han gør en stor helegening - så han er på rette spor - forhåbentlig.

Klinge er en mand, der tilsyneladende har styr på sit liv. Han ved hvad hans pligt og ære er, og er stånd til at handle derafter. Men så et skal han ikke have det.

18

Når tingene begynder at gå skævt. Når Magerne forfølges kommer han i et dilemma. Hans Vindridderorden - som er hans et og alt - beordrer ham til at hjælpe i jagten - og - de ved, at han ved, hvor Mørke og hendes søster er. Afslut han har han problemer. Han udstødes, og er han på det tids- punkt, så dum at sige det lige op i Ordenens ansigt, vil den - om muligt - tage ham til fange. Som opstil til denne konflikt, er det udenmærket at lade ham mærke ordenens uvilje mod Mager - som med den nyslåede vindridder i første scene.

En mulig handlingsgang

I Morgengryns Sal

Scenariet starter i Morgengryns sal, hvor alle er samlet for første gang. Forhåbentlig breder der sig en stemning, om den er god eller gensidig misræksom er op til spillerne og dig. Mørke fremlægger sit problem - der er blevet lagt råd imod Magerne, og hendes orden er blevet tilbudt en allian- ce. Mødet afbrydes af en uvelkommen gæst - en vindridder, der stræver Mørke til et forhåbentlig møde - hun er under misræske.

Hvor er vi, hvem er vi, og hvem er ven og fjende?

Derefter vil man enten opsigge Elvira, for at få mere at vide - det får man, derthandl brevkæsling mellem Stormester og Moder. Man vil blive draget ind i planen. Fintle det sidste dokument. Dræbe Stormester og placere falskt dokument hos Moder. Der skal findes folk til alle opgaver: Hvis HP ikke vil kan de få nogle mindre opgaver.

Elser: Begynde at undersøge/tale med diverse personer, for at overbevise sig om det fornuftige - giv spillerne den ene gode grund efter den anden. Modstår de fornufti lange nok - dvs. i 2 dage - så kommer de ikke med i komplottet.

I hvertråd: Man begynder på komplottet, og det hele kører grinitingsfri - næsten lidt for let -

Sammensværgelsens arbejde

Her handler det om at finde dokumentet. Det befinder sig i Moder. Denas eget værelse i hendes dokumentkiste. At komme derind er langt værre med trolddom. Så skyfsånd vil kunne tilbyde at åbne en vej til udværdningen og derefter en vej ind igen - denegang ind i Moder Denas værelse. Når dokumentet er fundet vil man sætte Stormester Bag til at lave en forfalskning.

Derefter skal Stormester ærlig dræbes. Så snart det er sket og offentligt kendt, går den anden stor- mester igang med at undersøge mordet - helt efter planen - det er ham der skal finde dokumentet.

Imellemtiden er det muligt at nærmest falde over den falskner, der har lavet dokumentet. Han anvender at noget er galt - og at han gerne vil mødes med Mørke, den næste dag.

Drømmen

Det hele starter for alvor med drømmen.

Her er dramaets hovedaktører alle samlet. Der er en skygge for hver af hovedpersonerne, der er den lille pige - og der er de tre søskende, der er der i deres faders arvtide: Fange- piggen og lukke slusen til trolddommens verden.

Næste morgen er der et eller andet helt galt.

Bål og brand

Trolddom virker ikke længere rigtigt. Folk der afsøger udværdningen vil finde veje/veje/veje dertil lukkede. Rejser man bort fra Dalskue By, bliver det igen muligt at finde vej dertil. Man har et møde med falskneren ved middagstid. Han kan for en pæn sum fortælle at ærlig tvang ham til at skyde skylden på trolddomsmagerne.

Samtidig skal komplotlets lydbyrdesløse løbe af stabeln. Hvad nu? Man kan forsøge at forhindre dette? De andre magerne er ikke lige til at få fat på - de er hos fysten eller andet - som efter planen. Går man efter den anden strome- ster eller den orden der startede komplottet vil man støde ind i mennesker der ligner de to brødre fra drømmen. Og man vil til slut på eftermiddagen opdage at stormesteren er på vej til Fysten med det færdende dokument - for at forlange udrejselse blandt magerne - med bål og brand. Rygtet spredes i byens kroer.

Om aftenen ved hele byen det. Og det er et folketrav at smide magerne på bålet - nogle mener at have set drageyn- get - det er magernes skyld - andre har andet at skyde dem i skovene - men Ærligs død er dråben.

Færdig man ude i byen kan Mørke blive genkendt og inden længe vil en folkenægtede være igang med at stable et bål op. Men dette er ikke det værste. Vindriddere leder efter magerne overalt. Så HP kan ikke længere være i deres orden- hus. Fanges de smides de i fængsel indtil de skal brændes - herfra er der forskellige veje ud. De kan gå i skjul enten i den nedre del af byen eller i Murbyen (hvor de stadig er i konstant fare) eller udenfor byen på Højskoven eller i skoven nedenfor daken.

Skjulestedet

Uanset hvor de slipper hen vil der komme en sidste drøm. Den lille pige vil kalde på dem og derefter bliver hun fanget af de to brødre. Hun vil atter opfordre dem til at komme til skjulestedet. Hendes grav.

Skjulestedet er i den dybeste og ældste del af Dru hus. Dette kan man finde ud i ordenens egne bøger - hvor der omtales en lille pige - en dragesøster - blev lagt til hvile som den første i den hule hun så ofte havde brugt som skjul- ksted.

Så det gælder om at slippe ind. Dybest mede finder man hendes grav muret op. Brydes den ned og træder man ind der mørke rum er man på vej til Livværdenen.

På den anden side

Her møder man i et underligt hus de tre søskende - først den ene bror, der vil spinde dem ind i løgne og

19

lokke dem til at opgive, dernæst den anden bror der vil slå dem ihjel - og til slut søsteren, der vil lade som om hun er den lille pige - der er blevet voksen. Slipper man ud af kløve- ne på hende, kan man finde ind til et rum med en blokeret dør. Her er den lille pige. Hun kan fortælle et og andet. Og historien kan rundes af: Trolddommen flyder igen, men der er en del færre til at bruge den.

E J N H E M M I R A F C H R I S T I N E G J Ø R T Z

Dalskue By

Ah, Dalkue, hovedstaden, fystebyen, der lyder sit navn og giver skue over Grønnedal. Øverst fra passet ind til Højstetien, hvor fysteborgen vogter, har man et godt udsyn over både Dalskue By lige under sig og længere ned Grønnedal. Nogle fortæller at står man i Veitblik-tårnet, kan man på en klar dag se helt til Myrind når man skuer mod vest, og vender man sig mod øst, kan man se alle Højmarksens borgre. Således har Dalskue et sted hvor man kan se fra den ene ende af riget til den anden.

Med seve byen har man det bedste til gode. Nu om dage består Dalskue af mange bydele. Lad os starte fra bunden, som når en ryter kommer til byen fra lavlandet.

Grønnedal

Først kommer Grønnedal, som ligger på det sidste flade land før stigningen op mod passet starter. Grønnedal er et ligre med en forvokset landsby. Der er ingen store huse, som længere oppe, kun gårde og småmandshuse, der ligger i klynger. I midten finder man fordet - et aflangt torv - hvor de handelssende ofte benytter en af de mange stalde og kroen. Istedet for at fortsætte hele vejen op til selve Dalskue med hest handelstøget. Der er også her at hæren samles i krigstid for at drage ud, nediminde den skal kæmpe på Højstetien.

Murbyen

Efter Grønnedal passerer man først en bræmme agerland, og man ser så Dalskues bymur tone frem af daldæsen. Bymuren går fra dalside til dalside, der begge er meget stejle og urejsomme, hvilket tyder på at draget har hærget her i drage-tiden.

Men inden man når bymuren, når man Murbyen. Her op ad bymuren finder man de fattiges boliger. I et uftenkomme-ligt virvar af gader, snævringer og gyder færdes de fattige innerlem skure, småhuse og de nyankommes telte. Selv sagt finder man ikke meget af interesse her, kun fattige og de ondt og trængsler der følger med dem. De bor her, da hverken Dalskues eller Grønnedals byråd vil have dem. År for år singer Murbyen sig dog nærmere på Grønnedal.

Lavbyen

Så snart man er indenfor bymuren står man i Lavbyen. Her lever og arbejder Dalskues almindelige borgere - håndværkere, handlende og de mange i byens eller fystens tjeneste. Lavbyen har tre kvarterer. Hver af dem har et torv som midte.

Høstetorvet er byens største. Herfra handles Højstetens prægtige heste sammen med almindeligt kvæg. I gaderne op til finder man kærtemagere, sadelmagere, våbenmagere og al den slags handel som tiltrekker mænd af sadlen. Det er et livligt kvarter, hvor dagens travle handel går over i natens festlige lag i kvarterets mange kroer.

Madtorvet samler al handel med madvarer - og man finder alt lige fra roer, honseeg over brød, kager til hele slagtede køer. Torvet er det mest menneskefyldte for man finder både den almindelige husmor, den travle

krofarer og den snu handelsmand på jagt efter gode tilbud. I gaderne omkring er der bægere, spiseshuse og en enkel slik-mager.

Altoret byder på så stort et væld af varer at de ikke kan rummes op her. Et man på jagt efter en vare man ikke kan finde andersteds er Altoret de bedste bud - men vær på vagt, for mange af de handlende er kreglere, der mener at den eneste gode handel er den vor kunden har betalt for meget. Dette skyldes at Altoret ikke har et forvelde som de andre to. Altorets lang byder kun bodplads ud til den bedst betalende, og ligger ingen begærsninger på hverken den handlende, eller viderhandel med retfærdigheden til bodpladsen. I sidegaderne finder man mange håndværkere, hvor man som regel er sikker på god behandling.

Borgkvarterer/Højbyen

Dette er den fine del af byen. Her finder man de adeliges vintholiger, flotte Gudehuse, rige laugshuse og vindridder-ordenens Gård. Det er her det meste af scenariet kommer til at foregå, da de fleste af scenariets personer bor her. Elvira har sit hus her, Ehlins sit, her finder man Moder Minds Hus og så videre. På bydelens eneste torv finder man også den berømte kro, Ilstevær. Det er en fornem kro, der tilbyder god spise, de bedste drikkevarer, og luksusrose værelser.

Efter den sidste stigning mod højstetien finder man Fyristeborgen, der bevogter passet, og dermed både adgangen til det frugtbare lavland og til Højstetens hestefloke.

Fyristen & Fyrstedømmets historie

HAN SOM VANDREDE ENSOMME VÆJ, HVOR ANDRE MÅ KRAVLE BLINDE I STØVET

OM FYRSTEN

Fyristen besidder en onestående rolle i Dalskue. Mere end noget andet er fyristen et udtryk for selve landet og folket.

Øverst i landet er Fyristen. Fyristen stammer ned fra hellige kvinder og mænd. Fyristen står over resten af folket og er af en guds vdsdom og status. Selv om Qden, kirke og adel støtter fyristen, er fyristen ikke af disse.

Mere end andre herskere, er han adskilt fra folk og adel. Hvor andre landes kldere er mænd - onned adelige - er Fyristen noget andet og mere. Ligesom Dromningen var det - dengang der var Sande Dromninger.

Fyristen er det fremmeste udtryk for "det Gode" i Dalskue. Han er født og udvalgt som udtryk for netop dette. Det Gode har ført ham på vejen, og har hjulpet ham opnå netop de kræfter landets fyste skal have hans tid.

20

han selv kan vælge - det vil sige finde - sin sande skæbne. Høle landet venter på at han kan tage dette valg.

FYRSTE-SLEGTENS HISTORIE

Fyristen nedstammer fra Veitblik, der var en helt i Dragekrigene. Igenem dromningertets tid var Veitblik-stegten en obskur klan af rænkere i Dalskue. Det var dengang en lille by. Klanen var overhoved over passet og dækn. For det næste behovde de ikke lide. Områdets folk klarede deres dage selv, og spurgte kun enkelte gange til råds.

Slægtens liv siden forfædren var i søgningens tegn. Fædre opdrog sønner sammen med piraterne. Slægtens overhovede var anset som profet men ofte tjente de som krigere osv. Dog var der altid en højere vdsdom der styrede deres liv og færdten. Og, hvor de fandt deres vdsdom, ved ingen.

Heller ikke hvordan de fandt deres mager er der nogen der ved. De drog ud i landet og fandt deres koner. Eller skæbnen ville bringe en mager til den der måske sad og digtede eller filosoferede. Hvorom alting var, fandt de hinanden ved første møde - som en genkendelse var siket.

Det skete også at mænd i landet valgte samme vej som Veitblik-fædren. De sagdes at være hans spjælsbrødre.

FYRSTEMAGTEN ORSVÅK

Mange gange var Veitblik-klanens leder den reite mand på det reite sted. Sådan var det også da krisen med Dromningertiget stod på. Den tids klan-leder havde fundet sit kald som forhandler. Svale - hed han. Han havde før stiftet fred i en hård periode i landet, og holdt stormænd fra at gå i krig med hverandre.

Stormændene havde nægret at betale den tribut, Dromningertiget krævede. Og Dromningertigets hær havde sendt en stor styrke ud for at sætte magt bag sine ord. Denne hær marcherede nu over højstetien mod Dalskue og passet.

Nu samlede han stormændene i en fælles styrke mod Dromningertigets hær, der var på vej over højstetien. Svale red ud og modte Herring Rukter og hans hær. Han talte ned Rukter. Men Svale så at Rukter var falsk, og så at han havde medbragt også embedsmand og rådgivere nok til at oprette en eget herredømme som foyed for Dalskue. Men Svale holdt gode minner til slet spil. Han lovede Rukter at den samlede adel ville hyde ham som Dromningertigets udsending, og bød han velkommen til at drage ind i Dalskue. Og Rukter troede Svale og drog stolt og grådig ind med sin overaltalige hær. Men han krævede at Svale skulle være hans gæst indtil da.

Svæ havde sagt, at hvis han ikke kom ene tilbage for Rukter rykkede ind, så var det krig. Og da Rukter rykkede ind i Grønnedalen mødtes han af de samlede stormænd. De sytten stormænd red åbne frem mod Rukters telt. Da lod hornene, og den skjulte hær faldt

over Dromningertigets hær. Se sytten stormænd takt deres sværd og angreb åbne Rukters gartie. Siv faldt, men Svale fik de befrier, og Rukter fik de dræbt.

Dromningertigens træk sig tilbage. Men uden for passet, faldt hestefyrsterne på dem. Kun enkelte nåede tilbage. Men nok til at sprøde ordet og indgyde frygt blandt Dromningertigets krigere.

De ti stormænd der kerede undseagle nu Dromningen, og de udråbte Svale til deres Fyriste.

DET UNGE LAND - FYRSTEMAGTEN EFTENS

I de følgende år og skægsled, kdede Svale og hans efterkommere landet. Stegten fortsatte med at leve i passet ved Dalskue. Og hver ældste søn fandt sin egen vej, sit eget kald og sin egen skæbne. Og de veje der førte dem til denne erkendelse er til stadighed dunkle og ukendte.

Svæls søn Skjold valgte krigens som sit kald. Han bragte hele Dalskue under sin magt, og han bespejrede de ydre fjender der kastede sig over landet, da det ikke var uikel Rigets beskyttelse. Hans mager fik navnet Regn. Hun var bondeopbygger, og hun kdede landet med stor dygtighed mens Skjold var i krig.

Hans søn Igen var Steen. Han var loyalt, og han fæstnede de regler der gjorde landet til land. Han bestemte adelenes pligter over for folket, og folkets pligter for adelen. Han bragte også endelig de lokale Vinridderets Ordenshuse ind i landets liv og fik deres evige hudsikh. Hans mager Hild var synsk, og gav stærke profetier. Under hendes ledelse blev kriterne endelig tro mod fyrstehuset.

Igen blev hans søn. Og han lod veje og broer bygge. Hans regeringstid var i velstandens tegn. Ildet, hans søn, var den største jæger Dalskue havde set. Hans nytte så man da landet blev angrebet af Svanviltene. Både han og hans "spjælsbrødre" ledte kampen. Hans søn Eg var sangler og digter. En stor del af landets kronikler og myter er nedfældet i dets tid.

Således voksede og udbygges des landet som Fyristerne ledte de efter lod det vokste.

DET VOKSNE LAND - FYRSTEMAGTEN INSTITUTIONALISERES

Samtidig voksede Dalskue by, Fyristenslægten fik en palads, og paladset fik en stab af tjenere og rådgivere. Mange ting kom i faste rammer. De ting der ikke lå indenfor fyristens kald møtte rådgivere tage sig af.

Det bestemte Fyristen der hed Kilde, og som tilbragte sit hele sit voksne liv i et par rum i paladsets kælder. I disse kælder grublede han over det Gode og kæmpede med det Ode, og fastsatte regler for at det Ode ikke kunne vinde indpas. Hans mager, der fik navnet Ravn vægtede over landets fred, og var den eneste der kunne tolke Kildes ord.

Den unge Fyriste blev nu opdraget af rådgivere. Og valget af en mager faldt mere og mere i profeters og præsters hænder. Fyristen blev en fjern og næsten

21

mytisk figur, og en figur der blev genstand for kultisk dyrkelse.

Og når han selv kunne være fjern, kunne hans slætsbrødre vise hans tegn. Nogle viste sig dog at være gemene svindlere.

FYSTEN NU

Fysten i Dalskue er Fyrt Alhus. Han søger at samle riget, for at det igen kan opnå en storhedsstid. Han er den der lægter gamle sår, og venter på den dag, hvor landet er sundt igen, så gammel storfærd kan gribes igen.

Hans mæge er en højadelig kvinde fra nabokongedømmet Højflø, som Dalskue tabte land og krig til for femten år siden. Mange var dem der mente at han skulle have valgt en kvinde fra Dalskue. I en tid tænkte man om at Elvira var hans udkårne.

FYSTENS KALD

Fysten i Dalskue er Skæbnens Yndling. Selve den magt, vi kalder skæbnen udvælger den vej han må følge for at lede landet. Det siges om alle, at de kan lytte til skæbnens ord i deres ører.

Men festen er ikke af os. Han vandrer, hvor vi må kravle. Kun festen kender sine egne veje. Hvor han vandrer alene, kan han hans forfædres skygger vise ham stien.

Nogle fyrtier bliver mægtige krigere. Andre bliver dommere og atter andre vismænd. Landet hører i Fyrtierens øre om hans gerning og hans kald. Det Gode vælger Fyrtierne, og den skal føde den ny fyrtier. Og i dette valg ligger det store landet har brug for. Det onde er kun opsat på at der kommer en gal fyrtier. En fredsfyrtier i krigstid, og en krigsfyrtier i fredstid.

FYSTEBARNET

Men fæten holder ikke op hermed. Det Onde vil altid søge at lede den rette fyrtier på gale veje. At få ham til at fejlfærdigt kald. Derfor er Fyrtierens rådgivere i hans tidlige år så vigtige. De må lytte til det Fyrtier siges, og ikke lede hans vej. Og de må beskytte ham fra indflydelse fra sin far - hvis nu tiden har skiftet.

Kun Fyrtierne og rådgiverne siges at være rene til at opdrage Fyrtierbarnet.

Derfor holdes et Fyrtierbarn i streng adskillelse fra alt som kan vilde det. Derfor må alle der ikke er indviet vende deres blik fra et Fyrtierbarn, hvis det Onde skulle have bølget i dem. Der hviler en stor vægt på Fyrtier fra barnsben til Tiden kaldet en gammel Fyrtier bort, så en ny kan komme til. Hvis et alment menneske skulle bære denne vægt, ville sandt blive vanæret og formørket.

FRKSTEMAGEN

Fysten er ikke fri til at finde egen brud eller gom. Det

22

er de vise fra de tre kirker, der søger efter at finde Fyrtierne. Og Fyrtierne kan komme fra mange steder. Dog har Fyrtierne i de mange sidste menneskalder været af ædel byrd. Men måden vælger fælder på er en dyb hemmelighed.

Fysten kan på grund af sit blod ikke formere sig med almindelige kvinder. Kun den der er valgt af Skæbnen og Tiden til at have denne rokke.

At æde med andre, medføder kun sorg og ulykke. Grunden til dette er at det Onde altid vil søge at friste Fysten. Og derfor vil den søge at trække Fyrtierens og til de kvinder det har bragt i sin magt.

Der fortælles tragiske historier om sådanne forbindelser og hvilke væsener de afstedkom blev bragt til jorden. Andre gange er det sket at et afkom af menneske og Fyrtier har færdedes i menneskelig skikkelse og vundet sig stor magt, og skabt store sorger for landet.

Derfor er det også vigtigt at de Vise ikke lader sig forlede i deres valg af Fyrtierne, da de også kan udsættes for det Ondes magt. Og derfor er netop de Vise underkastet en streng tugt, og er udvalgt for deres evne til at modstå det Onde.

SVIGERSKIFTE

De slægter en Fyrtierne udvælges fra, ophæves gerne til stor ære. Andre sømmer og dørte fra dem vælges til brude og gomme for de mest magtfulde slægter. De står også gerne for Fyrtierens husholdning, og de er rene nok til at se på Fyrtierbarnet. Dog kan det ske at et medlem af Svigerslægten fælder som offer for det Onde. Derfor har de Vise åbne øjne på Svigerslægten.

FRKSTE, RÅD OG KANSLER

På grund af de store forskelle der er mellem Fysten, er det svært at sige, hvordan hver enkelt Fyrtier vil regere landet. Ofte vil landets lede fælde over til Rigsrådet, hvor de mægtigste slægter sidder (bl.a. de stadig eksisterende af de Sytten Slægter). Rigsrådene kan også have stor magt i dag-til-dag-anliggender. I visse spørgsmål, kan Råd og kansler bestemme mod Fyrtierens vilje. Således blev det bestemt af Fyrtier Ulv, der var søn af Ravn og Kilde.

SANDE ORD

Fysten leder landet i råd med sine nærmeste støtter. Lov og hævd styres denne omgang, og Fysten må ofte bøj sig for andres mening. Men Fysten kan tale det Sande Ord. Da er Fysten ord lov og hævd, ingen tør så tvivle på det. Men når et Sandt Ord er blevet talt (Sandsagt), da går en del af Fysten til Mind. Og Fysten må så trække sig tilbage. En del af Fysten er så gået over i Tiden og er blevet en del af den. Og det Sande Ord bliver nedfældet i store bøger.

Nogle Fyrtier siger aldrig eller sjældent Sande Ord. Men andre lader til skæbnen tale gennem sin mund med Sande Ord. Det gjorde Fyrtier Bjerg. Men Tiden indhente ham også da han faldt fra paladsets mur. Onde

tunger sagde at Fysten havde Sandsagt at han kunne vandrer på vinden.

SJÆLSRØDDE

I landet er det nogle, der er Fyrtierens slætsbrødre. Når Fysten giver sin Vej tilkender, da står disse ind på samme vej. Ofte er det opdaget, at de på deres vis har fulgt samme vej som Fysten.

Deres liv formet sig nu end mere som hans. Og de bliver hans øjne og ører i landet, de gør hans gerning i landet.

Nogle gale mennesker - eller den forkerte af det Onde - tror sig som slætsbrødre.

Slætsbrødre bliver anset med ærefrygt, når de genkendes og når man tror deres ord. Og ofte må man ro dem på deres ord og gerninger, hvori de ligner Fysten. Men viser det sig at en slætsbrødre ikke er, hvad han udgiver sig for, da er hans liv ofte kort. Sande slætsbrødre søger også døden, når deres Fyrtier død - eller døden søger dem.

Forårsvindens Ridderorden

"Drageslægtes dag. Alle Vindsværds trofaste mænd ned som uvej's tolvskæpper frem mod dragekongen. Foran dem kom Forårsvind. Aldrig var han så stærk i sit ansigt, for over Dragekongen kom Morgengry talende. Dette havde Forårsvind set. Ak denne forunderlige guddom, så frisk var hans ånd så stærk hans fremdrift. Aldrig var han den første, altid strømmede hans kraft stærkere, når gammel fælden skabte søgte at lægge sin skygge. Og nu så Forårsvind og mod ham Vindsværd, hvorefter Morgengry sagde Dragekongen død ved at bringe sit lys mod hans mørke hjerte. Ej engang en kort stund lå der tvil i Forårsvinds hjerte. Han kæstede sin ånd frem i et husende angreb. Ej tænkte han på eget vel. Dragekongens død søgte han. Ej for egen hånd. Blod hans hånd var at den frygtede drage for Morgengry's lys ville fælde. Og således skete det at Dragekongen kun så Forårsvinds mægtige fremdrift, og med tusinders døde stiele glimtende i sine umvorne øjne, kæstede dragen af sin kraft imod Forårsvind. Ak, Vor Forårsvind sank i døden. Men ej var hans offer forgæves, for i samme stund skød Morgengry's lys igennem Dragekongens krop. Og sammen med hendes lys tonede Dragekongen bort fra denne verden. Vor slægt var vi igen og på stedet hvor Forårsvind faldt kaldte Vindsværd alle sande ridere til samling. De kom til ham og bød ham lede dem. Han sagde "Ja, men uden Forårsvind må en ny orden til. En orden i hans ånd, jeg anbringer jer. Vil i sværge ved jert ånd, jert Fihed og jert Sværd at så længe ånden bevæger jer vil i forblive nu mod Forårsvinds ånd og følge hans vej?" En storm af stemmer brød løs "Ja, vi sværger ved ånd, Fihed og Sværd" Vindsværds Orden igen "Ja vid at I er sande ridere af Forårsvindens Orden" Igen brød en storm af stemmer løs "Vindsværd! Vindsværd!" Skrig de "Vindsværd til dig vil vi også allænge vores ed!" Vindsværd havde sit dansende sværd "Igen kan tjene to herrer." "Men Forårsvind er gået bort. Da er hans arv. Til dig vil vi sværge!" Solen glimtede i sværdet da Vindsværd igen talte "Mænd I kræver meget. Så sværge. Sværg at I vil følge Forårsvindens arv. Sværge at I vil følge hans råd og død" Og alle mænd løftede i et deres sværd og hundrede stole glimtede "Vi sværge at følge dit råd og din død nu og altid" Således blev den første ed svoren og således vil du min lærling nu sværge til mig. Jeg anbringer dig: Vil du sværge ved din Ånd, din Fihed og dit sværd at så længe ånden bevæger dig vil du forblive tro mod Forårsvinds ånd og følge hans ånd?"

23

ordenens historie

Siden drageernes tidsalder har kun Gædernes Fortælling og Forårsvindens Orden overlevet i alle Fihedens lande. På Dragekongens tid var Vindriderne hendes yndlinge. Ved hoflet færdedes de som var det deres eget og ude i landet søgte alle Fyrtier råd hos dem. At dette var takket være de første mestere for ordenen. De havde forstået at opbygge en levendigt orden, hvor kun de bedste unge mænd fik adgang.

Efter dronningrigs fald blev de enkelte huse i ordenen selvstændige. De svor som regel troskab til deres egen Fyrtier og udkæmpede hans krig. Når de således mødte brødre fra andre Fyrtierdomme blev kamp ofte meget formaliseret, og den svageste part forsvandt at trække sig når overlegenheden var bevist.

Ordenen i Dalskue Dalskue har alle dage været ordenens mest navnfulde Fyrtierdomme. Mange af de mest kendte har haft en tilknytning til huset i Dalskue, heriblandt Vindsværd. På trods af det, eller måske netop derfor, har huset også været kendt som det mest oplyste. Det var derfor at splittet ledte deres opret og der var mange Vindridere i deres rækker. Ligeledes var Fyrtierdommet Dalskue det første der gjorde sig fri at dronningriget, igen med vindridere i spidsen.

Ordenens Opbygning

Et Hus Ordenen er indrettet i huse. Et hus er en gruppe af vindridere, der er selvstyrende i det daglige. Der er altid en allieret af et andet hus, som regel af stormstevens hus, der har overhøjhed med det. Huset styres af en Mester der har imellem fem og hundrede ridere under sig, alt efter husets alder og ry.

Et hus får sine indlægger fra Fyrtieret til at indhindre skat og anden afgift og en spæden gang fra jordbesiddelse - enten selvbetjent eller skænknet jord. Som regel vil et hus være indbyggende i eller ved en by eller i grænseegne, hvorfra de militært kan beskytte vigtige områder. Sammen med de militære opgaver, har vindriderne også tit beføjelser til at udøve Fyrtierens ret og domme mod og mandtænk, og mand og adelig tænksom. Især det sidste kan bringe dem på kant med de almindelige adelige, der ofte betragter sig som konger på eget jord. Men kender historier om små ordenshuse, der er blevet jævnet med jorden af en vred jordtro.

Normalt opbygges man som væbner for en vindridere. Dette er det første skridt i indvielsen. Igennem en lærtperiode følger man denne ridder, som man kalder

sin mester. Når mesteren antager at væbneren er rede til indvielse ammøder han sit husets mester om tilladelse til at indsværge væbneren som vindridder. Normalt har ordenen meget strenge krav for dette, og det er ikke sjældent at en mand forbliver væbner det meste af sit liv.

Der indgår mange dele i afgørelsen om en ung mand er værdig til optagelse eller videre indvielse i ordenen. Husets Mester må vide om han har fulgt Forårsvinds ånd, om hans evner er prisværdige, bær hvad den lønlige viden angår, og ikke sjældent må Mesteren også overveje om det er en politisk formuftig idé at foretage indvielsen.

Eden

Eden aflægges til en villig Vindridder eller mester. Modtageren har nemlig ansvaret for den nytilkomne: Han står så at sige fader.

Ved eden sværger ridderen troskab mod Forårsvinds ånd og vindsværd, samt at følge alle vindridderens dyder.

Denne edsaf lægelse er skæbnedydt og spillepersonen skal have skæbnepoint nok til at eden kan sættes som skæbnetræk. Dette skæbnetræk er potentielt meget afgørende. Det dækker på et enkelt træk mange dyder, som hvis de efterfølgende giver store muligheder for at få en høj, god skæbne, og hvis de svigtes giver det risiko for en færlig stor ond skæbne.

Vindridderens Dyder - som de ses i Daliskue

Selvopofførende mod (fødders mod)
Re-tfærdighed
Ydmyghed
Ærlighed (tankens mod)
Barmhjertighed
Ordnedsenhed
Lydlighed

Vindridderen søger at henhøre alle sine handlinger til dyderne. Nogle vindriddere lægger mere vægt på nogle dyder end andre, men kun en hovmødig ridder glemmer en dyd.

Ordenens Grader

Grad	Symbol
Væbner	Dobbelbølge (DB)
Ridder	Hestehoved på DB
Vindridder	Sværd på DB
Mester	Trebølge (TB)
Vindmester	Hestehoved på TB
Stormester	Sværd på TB

I Morgengrøys sal

Okay, kære spilleleder, er du parat. Dine spillere har sat sig ind deres personer, du har fortalt lidt om verden og alt det der. Så går vi igang.

Tæppet går. De seks personer står i Morgengrøys sal. Morgengrøys sal er en sal på ca. 40 kvm. Den er simpel. Et lyst, råt trægulv, der altid dufter af sæbe, højloftet med solde-spær, og mod øst store vinduer, der lader morgensolen spille ind over det lange bøgernes bord, der alle dage har været Ordenens samlingspunkt.

Hvad der sker i første omgang er hovedsagligt op til spillerne. Mørke skal sætte dem ind i sagen. Det er din opgave at være hende behjælpelig med at styre slagets gang. Du skal fortælle hende med autoritet, så de andre er villige til at lytte. Er der nogle fakta hun er usikker på, så kom hende til undersætning, og fortal dem til de andre, som om det var selvfølgeligheder, som det ligger under Mørkes værdighed at fortælle.

Da scenariet lige er startet er spillerne sikkert lidt usikre på deres roller, og det kan gå lidt trægt. Derfor har vi en lille ting i baghånden. Hvis der ikke rigtig sker noget spillerne imellem, eller at de er forvirrede går du straks videre med den. Ellers venter du til de vil opføre sig med.

En gæst med en uvelkommen invitation.
En Vindridder melder sin ankomst med højlydt klemmen med dørtokken.

Han hedder Ledenskold og er en nybagt, arrogant vindridder. Han er der for at indstævne Mørke til et møde med Stormester. Ærlig, der har spørgsmålet at stille om ordenens virke. Han vil opføre sig som en arrogant skid, se misbilligende på Klunge (der er i mageres selskab). Udsprungt om formålet med mødet vil han kort sige: At Mindetanken har foranbødiget en undersøgelse, klogt, da der altid må henses tvivl om mageres overholdelse af Minds forordninger om tvoldomsudøvelse.

Han vil gå lang for at provokere en af de tilstedeværende mand til en tvekamp:

- Jeg kan forstå at kvinder tyer til trolddom, svage som deres kroppe nu engang er, men at mænd søger ly i de samme kvinders skøfter er mig ubegribeligt.

- Trolddom er for væsner uden ære.

- Alden er blevet svag i dette land. Det er ikke underligt at vi tabte krigen, sådan som den drages mod gøgl og trolddom. Inden længe har dens unge mænd vel glemt hvad et sværd er.

Lykkes det ham at fremprovokere en tvekamp vil han meddele at han er fri af tjeneste ved middag, og bede udfordrerens møde ham i Vindriddergården, hvor ordenens ære vil søge for at alt går redeligt til. Lykkes det ham ikke, fortæller han selskabet med et skuldertræk.

Hvor er vi, hvem er vi, og hvem er ven og fjende?

Efter mødet i Morgengrøys sal interesserer vores personer sig nok for de ovenstående spørgsmål. De vil enten gå direkte til Elvira, for derigennem at få kontakt til Elhimus - enten for at stille spørgsmål eller for at blive indviet i planen - eller de vil begynde at undersøge sagen på egen hånd, ved at tale med eller observere forskellige mennesker. Gør desuden spillerne opmærksom på at de ved en hel del om Daliskue og byens indbyggere - så har de spørgsmål, kan de i første omgang spørge dig.

Elvira

Denne bekendtske kvinde, centrum for al ånd og kultur i Daliskue, har på trods af hendes store åndsevner ikke været bånd til at gemenskabe at sammensværgelsen hun er blevet tilbudt af Elhimus, er en sammensværgelse i mere end en forstand. Grunden er at hun, lige som mørke har følt at noget var i amatør. Så da Elhimus forlagde hende sagen, var hun ikke længe om at blive overbevist. Her ved scenariets start, det anden uge i Mørkemåned, har hun været en del af sammensværgelsen i to dage. Hun har deltaget i møder med de andre indviende. Hun har indtil videre indvilliget i at virke som kontaktpunkt - da hendes hus i foregen bliver besøgt af så mange.

Besøg

Elvira vil tage imod med kun et par enkelte timers ventetid (kun om eftermiddagen).

Ventetid

I hendes storslåede hus, godt beplant af en voksende hob af tjenestetolk, færdes dagligt mange af Daliskues vigtige mager og kunstnere, ind blandt dette selskab får vores hovedpersoner adgang. De bliver vist igennem trappehaller, gange og endelig et stuebld (saler), hvor en række digtere og filosoffer netop er igang med en større diskussion om Sjærens håndterhelige liv, her får de lov at vente, midt i diskussionens hede:

- Jeg siger dig, Erteje, at sjælen først bliver håndterhelig, når den drages mod Dnu

- Fy, æv, du har overhovedet ikke hørt, hvad de gode mager, og især Elvira har kunne fortælle om deres

vandinger i det Himsdages

- Erteje, der er til gengæld noget æv! - hvad Elvira og de andre taler om er billeder - netop billeder - for sjælen er ubinderhelig.

Man kan vælge at fordrive den halve til flere timer lange ventetid i selskab med nogen af de mange andre af husets gæster - der både smukke kvinder (der kan friste Møgl), og mysgerige, der gerne vil tale om hvedsomhelst, der ligger en på sinde - bær snage lidt i hvad hovedpersonernes ærinde hos Elvira er (Måske kunne Let lokkes til at tale over sig, hvis du får ham til at føle sig betrydningsskuldetræk.

Samtale med Elvira

Hvadenten man har venner i huset, eller har besøgt andre ærinder, vil man opleve husets liv, mens en fjener kdsager en igennem huset. Han viser hovedpersonerne ind til Elvira, der sidder i sin vinterhave. Et rum overdækket med glas, med store glasede fliser, små rdsende bække, et lille springvand - og masser af små træer og andre gvekster. Elvira sidder i midten ved et sofaarrangement ved siden af springvandet, og er aldeles henrivende som altid. Hun rejser sig ved gæsternes ankomst og beder dem tage plads.

Elvira vil sørge for at holde en evt. samtale om sammsværgelsen i et indforstået sprog. Hun er indviet, men vil ikke afsløre detaljer, kun antyde kraftigt at det solde betyker og grunde til at hun er indtrådt i sammsværgelsen. Hun ser gerne på Mørke gør ligeså, og vil også gøre det klart at det er den vej, det går hvis hendes orden igen skal have indflydelse.

Hun er tåber indforstået ved at bruge vage vendinger, som: Der er altid noget der truer en mager...

Jeg har personligt set beviser for at to magtfulde personer i Dalskue smæder tænker...

Jeg er af en fælles bekendt blevet foreslået at vi forener vores kræfter, og, ja, Mørke, jeg ser gerne Morgengryns Orden i den forening...

Vi har vel alle følt at en storm var i vente...

En forening kræver ubetinget forpligtelse til sagen fra alle parter...

Om Morgengryns orden er interesseret i en forening af kræfter, kan jeg arrangere et møde...

Og hun vil ikke bruge ord som sammsværgelse, intrige, komplot eller lignende - i hvertfald ikke om hendes egne bestræbelser.

Vser man sin gode vilje, kan man få hende til at sende bud efter Ehlmus (se denne).

Det er vigtigt for Elvira at overtale andre til at deltage i sammsværgelsen - af to grunde - jo flere de er, jo mere kan de gøre, men også fordi at hun ikke ønsker at hendes egen orden skal rødes ind i det beskæftede arbejde.

Derfor vil hun lade tilbuddet stå åbent, selvom Mørke ikke med det samme går med til et møde. Hun vil understrege at om kort tid er det for sent, og at hun vil ikke glemme, hvem der ikke ville løfte en del af byrden.

Observere

Holder man Elvira under opsyn kommer man til at lade sig. Hun bevæger sig faktisk ikke uden for huset. Dermed er der en kommen og glem at et væld af mennesker. Men ingen der kan vække interesse i denne sag.

26

Ehlmus

Ehlmus kommer man kun i kontakt med igennem Elvira. Når man overfor Elvira har givet tilsagn til sammsværgelsen, kan man få hende til at sende bud efter Ehlmus. Han medbringer så de to dokumenter (Hand-out 1-2), der er faldet i sammsværgelsens hænder og lader Mørke læse dem.

Man kan selvfølgelig skrykke sendebudet eller Ehlmus, når han er på vej hjem. Gør man det fornuftigt afslører man hans bosted. Vses stedet til Sol vil det vike bekendt på hende, uden hun dog kan placere det. (det er den mager, der lænkede hende for at voldtrage hende - bare under et andet navn).

Er man meget iherdig i sin overvågning af Ehlmus, kan man finde ud af at han har to læringer. At han hver aften tilbyder en obskur guddom (hans ordens grundlægger). At han hyppigt mødes med Stormester Bøg (der pumper ham for nærne på magerne i Dalskue under påskud af at vilke hjælp med at finde nedsammsvorne). Derudover er det op til dem egen fantasi - Ehlmus er lidt af skurk - hvilket historien med Sol jo viser - uden dog at være særlig OND.

Andre Magere

Opsøger man andre magere i byen vil en samtale give følgende:

Ehrlart - med i sammsværgelsen, er bedt til møde hos VR, skygges.

Larkoljus - vil ikke have noget med nogen at gøre, alle er paranoide.

Rehmir - er ned, skal til forher hos VR.

Vindridderne

Hos vindridderne kan man ikke komme i tale med Stormester Ærlig, men Stormester Bøg (fyrstens bror) vil gerne tage imod. I en sådan samtale vil han være gevaldig venlig. Han vil beklage mistanken mod magerne, og forklarer at det er Ærligs vilje, selv vil han aldrig gøre noget lignende. Han har aldrig haft noget i mod magere.

Igenem samtalen vil han gøre sit bedste for at overbevise dem om at han ikke kan gøre noget ved sagen, at han er magerne velvilligt stillet, men sålænge Ærlig er der er der ingen tvivl om at de vil blive forfulgt.

Han siger ikke direkte noget løgnagtigt, men alt er lige på grænsen. Han frygter magere, og vil med glæde sende hver og en på bålet.

Under hele samtalen står Bøgs adjutant, en høj tynd mand med sporsk snul og et vidende glimt i øjnene og tagtægger gæsterne.

Skulle der alligevel lykkes dem at opsøge Stormester Ærlig vil han være temmelig brysk. Han vil ikke udtale sig om hvad mødet, Mørke er indkaldt til, går ud på. Du skal sørge for at fremstille ham som en fjende - han opfatter sig måske ikke selv som det - men han har travlt

Observering

Der hersker travlhed blandt vindridderne. Ærlig er ved at gøre folk parat til at opsøge og pågribe de magere, der ikke kommer til samtale af egen fri vilje, og Bøg er ved at gøre sine folk parat til at lave en mindre borgerkrig.

Skygger man Bøg vil man for eller siden se ham opsøge Ehlmus i hans hus (se denne). Skygger man Ærlig vil man dagligt se ham tage til møde med Moder Denta i Mands Hus.

Mind Kirken

Her er man ikke indviet i særligt meget, andet end det en Mindpræstende skal være indviet i. Den eneste der ved noget er Moder Denta. Og hun er ikke til at få i tale. Den generelle holdning til magere er dog fjendsk.

Indvielse

Når spillerne har besluttet sig til at deltage i sammsværgelsen skal de indvies i den. Det foregår i Elviras hus i et mindre mødelokale, godt af vejen for lytende ører. Tilstedes er Elvira, Ehlmus, Ehrlart, Rehmir og Stormester Bøg.

Ehlmus leder mødet.

Han vil sætte dem ind i det hele. Ærligs og Denlas formodt de planer. Hvad det vil betyde for magerne. Han vil rids de historiske fakta op: Minds Kirke har altid hadet Magerne. Han vil fremvise de to dokumenter (Hand-out 1-2) og fortælle at de lyder på et tredje, der nå befinde sig hos Denta - det dokument på skaffes.

Her gør Ehlmus holdt i sin forklaring og gør krav på en underskrift på en officiel Selskabsed. Stormesteren frembringer et stort ark papir, hvor sammsværgelsens mål er nedskrevet, sammen med en ed om at stå fast og bære for at nå det mål. Det er underskrevet af alle tilstedeværende bortset fra bortset fra de tilstedeværende hovedpersoner. Så snart underskriften er ordnet går Ehlmus videre:

Når det tredje dokument er fremskaffet er sammsværgelse parat til det afgørende slag. Stormester Bøg vil sørge for to ting:

At lave en ny, forfalsket udgave af det tredje dokument, der ikke lader tvivl tilbage om hvem der står bag mordet på Ærlig (Denta).

At varetage til Stormester Ærligs bolig mangler om natten, så en mindre gruppe kan entrée og slå ham ihjel.

Den følgende dag, når det bliver kendt, vil de indflydelsesrige af magerne sørge for at opsøge alle med indflydelse i byen, for at vise sin egen uskyld og placere skylden hos Moder Denta. Mens er stormester Bøg officielt igang med at undersøge mordet. Han vil selvfølgelig frembringe de fældende beviser - de tre dokumenter, og hans eget vidneudsagn om at Stormester Ærlig i en samtale to dage før havde fortalt at han frygtede Moder Denta og hendes hårde fremfærd mod magerne.

Mindkirken er således udmanøvreret, og Moder Denta må gå af. Stormester Bøg, der er velvilligt indstillet overfor Magerne er den ene stormester, og med til at udpege den anden.

Derse efterlader to spørgsmål:

Hvem skaffer det tredje dokument?

27

Hvem dræber Ærlig?

Mødet slutter når der er fundet svar på de to spørgsmål.

Her er det så op til dig, hvormeget i du vil presse hovedpersonerne til at påtage sig opgaverne. Du bør lade to ting komme ind i dine overvejelser. Hvor actionmindede er dine spillere, og hvor meget tid har de brugt indtil nu. Et de gået mere eller mindre lige luk ind i sammsværgelsen, skulle det være god tid til at ordne begge sager.

Men i hvertfald skal de presses til den ene af opgaverne - helst mordet. De andre vil hver især have gode grunde til ikke at påtage sig opgaven.

Elvira har pålagt sig at være samlingspunkt.

Ehlmus vil måske godt tage sig af at skaffe det tredje dokument - han er ukendt hos Mind Kirken. Men mordet kan han ikke klare - han har ikke evnerne - elpheter folk til det.

Stormester Bøg har nok med sine daglige pligter og at skaffe forfalskningen.

De to sidste magere påstår at de hverken har evner for mord eller har en jordisk chance for at skaffe dokumentet.

Sammensværgelsens Arbejde

Efter indvielsen er hovedpersonerne forhøjbentlig rede til at påtage sig deres arbejde for sammensværgelsen. Her i kapitlet beskæftiger vi os med de to opgaver, som de kan have valgt at lave. Dokumenttvyeri eller Stormsterdrab. Og lidt med hvad resten af sammensværgelsen er igang med.

Hvad denne afdeling af scenariet er ikke særlig vigtigt, så prøv at undgå at lade det fortabe sig i de detaljer som spillerne har en tendens til at ofre for meget opmærksomhed: militæretaktik, endeløse diskussioner indbyrdes om hvordan opgaven skal klares, endeløse undersøgelser osv. Det gør ikke noget at spilleren føler at det går lidt for nemt - for når vi tager hul på næste afsnit, vil de bestemt ændre mening - og jo større stemningsskift, jo bedre historie. Benyt derimod i dette afsnit enhver lejlighed til at køre lidt på hovedpersonernes egne problemer.

Dokumenttvyeri

Hvad du ved: Dokumentet er hand-ou-3. Det befinder sig i Moder Denlas eget kammer i Minds Hus. Det indeholder ikke noget egentlig bevis, men kun indikerer på Denlas og Ærligheds heistigter. Derimod fortæller det klart og tydeligt at der er en forbindelse imellem dem. Der er meget få egentlige vagter i Mind Hus, men en hullets masse præstinder og kirkefrøner (også kvinder). Du finder et kort bæg i scenariet, der viser kirken overordnede struktur med angivelse af befærdede og særligt farlige områder. Det er op til din egen improvisering, hvordan et rigtigt indbrud skal køres - som sagt - dette er ikke det vigtige i scenariet.

En anden mulighed er at Sol's Skrytsånd drages ind i sagen. Du kan enten lade ham selv foreslå det til Sol - hvis spillerne ikke rigtig kommer ud af stedet, eller måske kommer de selv på ideen. Det kan kan gøre et at åbne en sti til Udværdningen og lukke dem ind i Einland igen midt i Moder Denlas kammer.

Hvad hovedpersoner ved (eller burde vide): Dokumentet er højest sandsynligt i Moder Denlas besiddelse. Aftræken er at det skaffer det, og afleverer det til Stormester Bøg, for derefter at orientere Elvira, så næste skridt i planen kan sættes i værk. Sol, Mørke, Wøl og Let kender til Minds Hus, og ved at der ikke er overvældende mange vagter, men derimod mange præstinder og mange rum.

Et indbrud

Ved dagslys kan man forsøge at tale sig vej ind i kirken. Ennen fluen spillene på nogle gode historier, ellers laver de en række slag for veltalenhed og løgn - sikkert Lær. Eller måske en blanding af de to? Kør to-tre nævnepirrende episoder:

Ved indgangen hvor en tilfældig kirkegænger uskyldigt spørger hvad deres ærinde er - og insisterer på at hjælpe dem - det er det hun er der for!

28

Lidt længere inde, hvor en præstinde spørger inkvisitorisk hvad de laver på enemærkerne? Svares der ikke fornuftigt følger hun dem prænt ud.

Og endeligt ved selve døren til Moder Denlas kammer, netop som de er på vej ind kommer en ung pige og spørger om de leder efter Moder Denla - hun vil gerne finde hende til dem.

Ved natetide kan man forsøge et reelt indbrud. Her er lidt flere rigtige vagter, men ikke mange. Kør lidt snigslag (slag for SM eller VIL/UDH når man skal sidde mureseltil). Lad det være hurtigt overbået - og lad det endelig aldrig komme til kamp - medmindre da dine spillere er de dumme - se på jorden og du gerne vil afslutte scenariet hurtigt.

Efter en tre-fire slag og lidt spænding finder de frem til Moder Denlas Kammer - hun sover som en sten.

Igenem Udværdningen

Bevæger de sig igenem Udværdningen er der to muligheder - den bedste er Sol's Skrytsånd, der så at sige kan bevæge dem lige til døren. Ellers må Elvira eller Mørke igang med deres trolddom, som er lidt mere chancebetonet.

Med Skrytsånden opbevares det som at gå igenom et meget mørkt stort pulterkammer. De skal gå hånd i hånd og Skrytsånden leder an. Giver nogen slip kan de meget hurtigt fåre vild og møde ubehageligheder (frit efter din fantasi). Når de ankommer bliver han tilbage og holder porten åben. Hvis Mørke eller Elvira skal igang, bliver det nok Mørke der påtager sig hvervet. Herendes opgave er at finde et væsen i Udværdningen, der vil lade dem derhen - den hun opnået kontakt med er Se-Spirit (der ikke har noget imod at hjælpe sammensværgelsen på vej, og nærmest står på spring i kulse). Han fortæller ikke noget om sig selv, men vil selvfølgelig være lidt irriterende. Han gør det samme som Skrytsånden ville have gjort - bare lidt mere drillende og stiller som krav til Mørke at hun skylder ham en tjeneste (du får at se senere hvordan han (og du) kan bruge den).

I Moder Denlas Kammer

Moder Denlas kammer er sparsomt indrettet. Der er en stor seng. Et skrivebord. En tojlse. En dokumentkiste, der er låst. Nogen ligger bag kisten (måske opdager de den først, når de beslutter sig for at slæbe af med kisten). Laver de ingen synligt harm, vil de ikke blive forstyret i deres tryvættige arbejde. Døren kan låses indefra - nøglen sidder i døren. Der er ingen vinduer.

Dokumentet ligger blandt et stak andre (gavebreve, tjenestekontrakter etc.).

Stormesterdrab

Pointen i at få hovedpersonerne til at påtage sig denne opgave er at de faktisk myrder en uskyldig mand - uden en jordsk chance for at opdage det, før det er for sent - sådan er livet. Som beskrevet tidligere er Ærlig faktisk uskyldig i det de mistænker ham for. Han og Denla er blot nærvæse over at opdage en hemmelig troldomsorden - og det er den sag de er igang med - og ikke at forfølge samtlige troldomsordener. Uheldigvis har de valgt

en lidt ubehagelig metode, der let kan misforstås - igen - sådan er livet - fuldt af misforståelser.

Som med scenariet er gennemførelsen af dette mord mindre vigtigt for uoverbæret - misforstå ikke - det er vigtigt nok at det gennemføres - men det er ikke det scenariet handler om.

Det eneste du måske skal lade spillerne bruge en del tid på er at diskutere det *rigtige* i at begå drabet - det kunne f.eks. være at Klinge fik moralske skrumpet - men trækker diskussionen for meget i langdrag bør du gå ind og støtte de andres argumentation - Klinge har jo svoret at beskytte Elvira, og hvis det er nødvendigt at myrde Ærlig for det - så må han gøre det, eller i det mindste ikke sætte sig i vejen for at de andre gør det.

Aftræken er at Stormester Bøg sørger for at Stormester Ærligheds nattevagt er fraværende på et nærmere aftalt tidspunkt. Derefter skal de gennemføre drabet og derefter give meddelelse derom til Elvira.

Sagen er ret ligetil. Du finder bagest et kort over Vindhildedagden. På det er der afmærket, hvor det er vagter. Hovedpersonerne kan bruge en eftermiddag på at undersøge deres placering af gårdens indretning. Portvægten er det store problem. De kan eventuelt aftale med Bøg at han skjuler dem på sit kontor sent på dagen, for på den måde at omgå portvægten - og desuden er hans kontor lige i nærheden af Ærligheds sovekammer. På det aftalte tidspunkt (om natten) har Bøg via omvejs sørget for at der kommer en væbner op for at hente gængsagten ved Ærligheds kammer - ånsagen er at der er en masse flydebatter ved porten som skal jages væk.

I Ærligheds sovekammer ligger han og sover sin søde, uskyldige søvn. Selve drabet bliver ikke svært. At ramme en soven-de mand må regnes for Sværhedsgrad 2 - det betyder at næsten samtlige leininger klarer sværhedsgraden og derfor tæller som skadepoint. Hvilket betyder at en mand med 8-9 terninget og et svært gør omkring 13 point i skade i et hug. Det skulle gerne sende Ærlig mere end halvdelen i døden. Man kan selvfølgelig selv vælge hvilken legemsdelen man vil ramme. Efter første hug kan du lade ham slå for UDH med skadegraden som sværhedsgrad - klarer han det forbliver han ikke bevidstløs, men vågner - og man kan lige nå et hug til inden han skriger. Kommer han ikke til bevidsthed er han så godt som død. Når han at skrike, vil man sikkert få problemer med at komme væk - men ikke andet end at banke en enkelt væbner ned eller noget lignende.

Skulle de komme på den ide at bruge trolddom til at myrde ham med, kan du fortælle dem at ingen af dem har nogensinde prøvet den slags, og at de kan regne med at det vil blive meget svært og risikobetonet. De kan selvfølgelig bruge trolddom til at dæmpe støj og lignende.

Resten af slængen

Ihens shovede personer er igang med deres, og de andre selvfølgelig igang med andre ting. Lad os hurtigt gennemgå det.

29

Elvira fungerer som kommunikationsled og rådgiver. Hun kan være behjælpelig med gode råd til hvordan de griber deres opgave(n) an. Og hun kan sætte dem i forbindelse med de andre eller bringe meddelelser til dem.

Elvira overvåger sammen med sine lærlinge Minds Hus (Denla), for at undgå overraskelser - en af lærlinge er endda så fræk at han kommer hver dag og spiller en sinke, der går rundt og spørger efter sin mor - du åbn eventuelt bruge ham hvis hovedpersonerne kommer i problemer under tværet. Hvis hovedpersonerne skal stykke dokumentet vil Elvira sikkert foreslå at de taler med ham. Han kan så fortælle alt om vagter, Denlas kammeres beliggenhed osv.

Kelnir og Ehlart sidder og venter på at hovedpersonerne er færdige med det beskudte arbejde. De har selvfølgelig sørget for at skaffe sig alibier. De vil overhovedet ikke rødes ind i noget - nah - de venter til der skal spredes rygter bagefter.

Stormester Bøg passer sine sædvanlige pligter - og sørger i al hemmelighed for at skaffe en falskner - han vender vi tilbage til - samt at lave afledningsmanøvrer til drabet. Opsøger man Bøg er han meget hjælpssom - bl.a. med hensyn til at gemme dem i kontoret for drabet, men også med rådgivning om og evt. udlevering af et effektivt mordåben foreslår de det selv kan han skaffe gift).

Dog må enhver kontakt med Bøg foregå under altskens hemmelighedskrammer - driv det gerne til ekstrem - han er af gode, men skjulte grunde, temmelig paranoid over at kunne sættes i forbindelse med troldomsmaet.

Falskneren

Efter hovedpersonerne er vendt hjem fra deres drabelige forehavende (eller efter nogen andre har foretaget drabet) finder de en besked til Mørke i Ordhuset. Det er hand-out 4, en besked fra en mand, der påstår at han har forfalsket et dokument, som det kunne have hendes interesse at høre mere om. Hvis hun er interesseret kan hun møde ham den følgende dag på den kendte kro. Ildstedet - ved middag præcis. Han påregner et forskud på et beløb, der svarer til en god riddes værdi, for han vser hans kopi af dokumentet. Derefter kan de diskutere ydeligere betaling.

Det er ikke muligt at finde ud af hvem, der kom med beskeden. Hvis de var hjemme, da den kom, ringede dørløkken, hvorefter den blev fundet skubbet ind under døren.

Hvordan mødet går vender vi tilbage til efter en god nats søvn...

Drømmen

Nu kommer vi til et afgørende punkt i scenariet. Mens hovedpersonerne sover deres utrolige søvn efter mordet og en urovækkende besked fra en ukendt falsker, har de en fælles drøm. Drømmen er skabt af Vogteren, der har en evne til at skabe billeder i menneskers hoveder. Den er hendes mere eller mindre ubevidste nødråb.

Du skal køre drømmen på den måde at hver af spilleren spiller en af personerne i drømmen. De vil fornemme deres alter egoers vilde, følelses og stemning. Drømmens funktion i scenariet er at tydeliggøre at der er mere på spil end en simpel intrige i fystehovedstræden. Drømmen efterfølger af tabet af trolddom skulle gerne sætte lidt skub i spillerens frustrationer.

Herefter følger et kort beskrivelse af drømmen. Det er kun det vigtigste med. Det er - som altid - op til dig kære spiller, leder at elaborere på den.

Drømmen

Ved passet mellem en højsette og en dal vogter tre mænd, tre kvinder (spillerne) og en lille pige. De er blevet ladet tilbage af en lille hær, der er draget ned i dalen og det grønne land. Deres opgave er at vogre passeret mod omstreflende dragenygel.

Det er hen mod aften. De sidder ved deres bål. Den lille pige er deres Drageeseelske. Hun har al sin opmærksomhed vendt mod højsetten, hvor hun søger efter drageanker, så hun kan advare gruppen i god tid. De seks andre er tre troldkvinde og tre krigere. Der er en god stemning imellem dem. De er en del af en vigtig sag: Kampen mod dragerne. Og de er ved at vinde.

Pigen, der er klædt i en rød, strimlet dragt, fortæller at hun beundrer troldkvindeerne, og at hun har fået at vide fra Morgengry at hun engang vil komme til at Vogre Trolddommen.

Der kommer stemmer fra højsetten. Den lille pige kan ikke opdage hverken drager eller dragenygel. Hun siger det må være undslupne træle. Uanset hvad gruppen så ellers gør, kommer tre mennesker glænde, to brødre og en kvinde. De fremtræder ekstremt fædeligt og vil gerne søge natlejlighed på bålet. Når alle igen sidder ved bålet fortæller den ene bror at de har en lille overraskelse i deres tasker - og de to brødre rækker ud efter deres tasker og åbner dem - den lille pige skriger - og de to brødre trækker dragenygel op af dem. Den ene efter den anden, der straks vokser sig store og angriber. Pigen skriger: *Nøj, det skete ikke, nej stop, jeg er Vogteren!* Hun begynder at løbe, men kvinden griber hende. Pigen skriger på hjælp.

Hvis nogen angriber og slår kvinden der holder hende, slipper pigen fri og spærret af hvad hun kan. For hun forsvinder i mørket råber hun: *Kom til mig i Skjuleet.*

Drømmen stopper.

Næste morgen

Når man vågner næste morgen fornemmer alle magerne at noget er helt galt. Beskriv det som en nægende

fornemmelse, som om luften de indånder er blevet en anden natlen over. Men de kan ikke rigtig sætte fingeren på hvad det er - for en af dem søger Udværdenen - der er ingen. Alle vjæp er lukket, der er ingen kontakt.

Begynder de at spekulere over sammenhængen med drømmen, er de inde på det helt rigtige. Interesserede de sig for hvad de hørte den lille pige råbe i drømmen - Jeg er Vogteren - vil Mørke og Sol have en mulighed for at mindes at de læste om noget lignende, mens de var ved at granske beretninger fra drage-tiden. En hurtig gennemgang af bibloket efter morgemaden ville kunne frembringe en lille bid af en beretning, der lyder interessant: (Hand-out 5). Læg mærke til at det er hvad de finder ved en hurtig gennemgang. Bogen den stammer fra er i en meget dårlig forfatning. Den kan ved en senere, mere grundig undersøgelse, finde andre brudsstykker af beretningen (Hand-out 6).

Men lad dem ikke dvæle for meget ved det - husk dem på at de har en invitation til Ildstedet på slæget Middag.

Bål og Brand

Nu går vi igang med det næstsidste afsnit, der vil bringe hovedpersonerne fra at være de jægende til at være de jagede. Stormester Aftig er død. I løbet af natten er adgangen til Udværdenen - og dermed trolddommen - blevet lukket.

Alle magere kan føle det, og opdager det til fude i løbet af dagen. Men ingen ved hvorfor eller hvordan det er sket. Planen for sammentrængelsen for denne dag er at de indvilde opsummer forskellene af Dasklues vigtige personer, for at diskutere mordet på Aftig - og derigennem gode jorden for at det er Møder Denhas skyld. Planen er videre at Bøg foretager den officielle undersøgelse af mordet, og at han om aftenen afslører dokumenterne for fysten, samtidig med at han lader lygter sive.

Dette er da også hvad der vil ske i løbet af dagen, bortset fra at de dokumenter Bøg viser fysten, bevæjer at det er magerne der står bag. Og at han lader det ske til slut på eftermiddagen. Bøg rådgiver fysten til at lade ham fortælle alle de magere, der står bag drabet. Det får han med nogen møje lov til.

Møde med en Falsker

Dagen efter drabet på Stormester Aftig sidder der ved middagstid en skrivekaf fra Hestetorvet og vender Mørke på Ildstedet. Han hedder Ega og håber stærkt på at komme til at tjene en pæn stak penge på at sætte sin viden så dyrt så muligt til Mørke. Han har medbragt en kopi af det dokument han i al hemmelighed fortæskede for Stormester Bøg (hand-out 7). Han har deponeret kopien hos kroværten i en forseglet konvolut. Kroværten har fået besked om kun at udlevere det til ham selv - eller hvis han skulle forsvinde eller dø - til fysten. Han ved at det er farligt, hvad han er igang med, men han har to gode grunde til at gøre det alligevel. Han mistænker, med rette, stormester Bøg for at stå bag mordet på Aftig - og det byder han sig ikke om. Og han anser sig selv for en dæmnet mand - og en sådan må jo have en anstændig levefod - men desværre er han kun skrive. Dette er hans mulighed for at tage et spring op af samfundsskigten.

Han regner med, og håber på, at mødet vil gå på følgende måde. Mørke ankommer - aften - de sidder og snakker lidt over et glas varmt vin over på vinterkøkken. Han vil fortælle at han blev hyret til at foretage en forfalskning af en højst-tående vindfridder - og alle ved jo at de ikke kan lide magere. Denne forfalskning - dvs. en kopi af den, er han villig til at sælge til Mørke - hans pris er tre fystier (hvilket svarer til værdien af en god ridehest). Han vil ikke gå ned i pris, og vil fortælle det med både værdien af de oplysninger kopien indeholder - og hvor farligt det er for ham. Når de når til enighed - og han har fået betalingen - henter han kopien hos kroværten, og overleverer den til Mørke. Han vil opfordre hende til at læse det med det samme. Når hun har gjort det vil han tilbyde at afsløre hvem der var hans kunde (2 fystier) - og være vidne for Mørke overfor fyste eller anden øvrighed (10 fystier). Han vil i samme åndedræt anvende hvilke konsekvenser sådant et dokument kan have for magerne - hæl og brand.

Han vil under hele mødet opføre sig meget dæmret, og forvente det samme fra sin modpart.

Udtrykker mødet sig på nogen anden vis, vil det enten gøre ham meget nervøs eller skuffet - alt efter hvad udviklingen er. Han har *virkelig* pinagt det hele i forvejen - men bare ikke tænkt over at det ikke kun var op til ham.

Han kan i yderste konsekvens bakke helt ud, og nærmest vende på en tallerken, hvis han bliver dårligt behandlet. Han er meget inod at følge med andre steder hen - for ikke at tale om at tage med til Ordenshuset, han er bange for at blive holdt fanger eller tortureret med trolddom - man ved aldrig med magere.

Vil de senere i kontakt med ham, fortæller han, at de kan finde ham hver dag på Hestetorvet.

Penge kan let hurtigt skaffe fra sit hjem i Dasklue. Hvis han ikke er til rådighed, eller er fortaumet, kommer det nok til at knibe - for alle andre er der en uhyrlig smug.

Fremtiden for Ega

Dukker de ikke op vil han i løbet af dagen forsøge at kontakte dem. Selvfølgelig i al diskretion og forsigtighed. Enen med nye beskeder eller ved at være på dem uden for Ordenshuset.

Han har også forsøgt at kontakte Elnia, men har ikke kunne få hende i tæke endnu. Hvad han ikke ved er at en af Bøgs håndlangere, der ofte holder til i Elnias hus, har opsnapet hans besked - den er nu på vej i Stormester Bøgs hænder. Det betyder at han nu må på afvejen vil blive opsoget enten hjemme eller på hestetorvet af en deling vindfridder, der vil bringe ham i sikker forvaring på Vindriddergården. Dette kan sikkert kun forhindres, hvis hovedpersonerne overtaler ham til at gå under jorden (han skal virkelig overtale!) eller at de overtaler ham til at følge med dem (næppe sandsynligt) eller hvis de lader en vagthund følge ham diskret.

At stoppe en skovbrand man selv har antændt...

Har hovedpersonerne fået oplysningerne af Ega, er de sikkert temmelig interesserede i at gøre et eller andet ved sagen. De fleste vil nok vælge at prøve at stoppe Bøg, for han tænkt godt op under bålet. De har selvfølgelig et vigtigt våben i kopien af dokumentet, og i Egas vidneudsagn. Problemet bliver at anvende det fornuftigt for det er for sent. Rent faktisk vil de ikke kunne nå at gøre noget der har betydning for dette scenario - sådan er livet så uretfærdigt - men bliver scenariet brugt i kampagne sammenhæng, er det nok mere interessant om de får eksperimentet kopien og videre-udsagnet videre til fysten eller andre vigtige personer. Car hovedpersonerne en virkelig god indsats i den henseende, kan du også lade udgangen af dette scenario, være mere optimistisk end det er lagt op til - godt nok er mange magere brændt på bålene, men galaksen er stoppet nu, og Bøg er ved at blive landsforvist.

Det kan selvfølgelig også være at de vælger en voldelig løsning - så! Vil de have ram på Bøg, bliver det svært for dem. Han lærdes hele dagen i selskab med mindst 7-8 andre vindridere. Og spørgsmålet er om sagen alligevel ikke kommer for dagens lys - og så ser det ikke pent ud at de også har myrdet den anden stormester.

En tredje vej, er at de albrede nu stikker halen imellem benene og forsvinder ud af Dalskue - det er den mest sikre udvej, men også den der kaster det dårligste lys på magerne. Vælger de denne løsning, er det helt op til dig, hvad der skal ske indtil du tager hul på sidste afsnit.

Resten af dette afsnit vil beskæftige sig med på hvilken måde, hovedpersonerne kan forsøge at stikke en kæp i hjulet for Bøg, og endeligt hvordan magerne jages.

De andre Mager

Opsøges de andre mager i sammensværgelse - hvadenten det er for at advare, anklage eller søge råd og hjælp - finder man ingen af dem hjemme. De er alle - som en del af planen - ude i byen.

Det kan være at dette ikke får hovedpersonerne til at miste modet, og at de giver sig til at lede efter dem over hele byen.

Elvira er på Fyrsteborgen. En meget naturlig sag for hende. Hun plejer i løbet af dagen at række af sine forbindelser der - hun får dog ikke mulighed for at møde fyrst Alhus selv - hans mager er noget skinsyg på Elvira. Er man heldig at overtale en af hendes tjenere til at fortælle hvor hun er, og opsøger man hende der, vil hun blive en kende overrasket, når de byder ind i et møde imellem hende og to hofmænd. Det er ubehageligt at se dem dukke uventet op - det er jo ikke en del af planen. Denne følelse vil præge deres møde. Elvira vil efter nogen overtalelse (svært at overtale hende i andres påhør) følge med sådels. Hendes reaktion på hvad de har at fortælle vil være besyrelse, der bringer hende så meget ude af færdning at hun ikke kan samle tankerne om en plan. Hun kan dog være hovedpersonerne behjælpelig på flere måder. Hun kan skaffe audiens hos fyrsten - med noget besvær, når det skal være i en fart. Hun kan hjælpe med at organisere en eventuel flugt. Sætter man hende i sving med noget eller inddrager hende aktivt, vil hun snart gå i panik - det er første gang at hun har begået så stor en fejl - noget der står hendes stolthed og hommod hårdt. Hun vil så hurtigt forsvinde - for at organisere en flugt for hendes egen ordens mager.

Opsøger man hende ikke, bliver hun som den første mager taget til fange af Bøg på Fyrsteborgen.

Elhimus er på besøg hos handelsfolk i Lavbyen, og bliver meget svært at finde. Kender man hans bolig vil man kunne finde ham hjemme hemdent aften, hvor han er ved at pakke sine ting. I dette bliver han afbrudt af enten hovedpersonerne eller en flok vindridere - eller måske begge parter. Medmindre hovedpersonerne redder ham, er han på vej til bålet inden længe.

Kelmir er ude at gøre sine hoser grønne hos Drukinken

og en stribe af lærde i Dalskue. Man kan være heldig at finde ham hos Drukinken, hvis man selv kommer der. Ellers er det nok håbløst at få fat på ham. Han bliver taget til fange på gaden ved aftenstid, hvor han er på vej hjem fra en god middag hos en af byens lærde.

Elhart er selvfølgelig ude at snakke med kunstnerne. Det er ikke fordi de har nogen særlig betydning i Dalskues magtspil, men det tror han nu altså. Han er så godt som umuligt at finde. Han hører rygter mens han sidder på en kunstnerkro i Lavbyen. Han tror ikke på det og her op til Elvira hus - lige i favnen på en deling vindridere.

Hos Fyrsten

En fornuftig tanke er at få givet kopien til og fåt Egals vidneudsagn for fyrsten. Det medfører dog nogle problemer. Fyrsten er ikke lige sådan at få i tak. Det kan man vælge at gøre forskelligt ved.

Man kan aflevere dokumentet og navnet på vidnet hos en hofmand. Han vil så bringe det videre til fyrsten. Det sker dog først om en lille uges tid - men det fortæller han ikke af sig selv.

Eller man kan få nogen til at lægge et godt ord ind. Elviras ord vejer tungt nok til at hun kan gøre det - eller let kan påstå at han er der i sin faders ærinde, for Grev Valdes ord vejer mindst lige så tungt.

Eller man kan lste sig ind på fyrsten. Det kræver lidt snilde. Han er omgivet af en række vædske og gange befolklet med vægter og hoffolk. Et vellykket forsøg vil sikkert ende med at én af dem fik sig talt forbi, kravlede på yderrummen eller noget i den stil og smed sig for fødderne af fyrsten - med en bøn. Hør på mig!

Der er tre veje til fyrsten i hovedtræk. En ting er sikkert: Man kan spille en masse tid på intrigante hoffolk, kedelige bureaukrater og yndige hofdamen. Og tiden er knap.

Når man frem til fyrsten vil han tage imod dokumentet og navnet på vidnet, men han vil ikke høre på lange forklaringer - han er en travl mand. Han vil bede den venge hjemme, indtil hans folk har fundet vidnet (hvilket de selvfølgelig ikke gør i tide, for inden kommer Bøg til sin bror med sin falske homningtunge, og masser af vidneudsagn og dokumenter - og da fyrsten ikke har fået en sammenhængende forklaring fra hovedpersonerne, flyter han til sin bror - ja, verden er uretfærdig).

Aftæmende Moder Mind

Utrøjlig nok er den bedste idé sikkert at gå til Moder Denla. Man vil med lidt tålmodighed og insisteren kunne få foretræde for hende såst på dagen. Hun vil lytte til dem, og fortæller de det meste af sandheden, vil hun to dem (husk en moder kan altid høre på hendes bøn) lyve. Får de hende overbevist, vil hun bede dem blive i sikkerhed (hendes og deres) i Minds Hus, mens hendes folk finder Egag. Går man med til det, lykkes det faktisk. Hendes folk kommer tilbage med Egag - men også med ny om at byen vrimler med vindridere og rygte. Moder Denla vil se at det er for sent at gøre noget i første omgang. Derfor vil hun opfordre hovedpersonerne at undgå både og forblide Dalskue indtil videre, luvns, folklæner hun, vil hun foretrække fyrsten sagen og stoppe forfølgelsen.

32

Alt dette lyder nok som om at Denla pludselig er meget glad for magerne - tro ikke det - hun bryder sig bare ikke om Bøg, og er klog nok til at tro en sand historie selvom den er langt ude. Men hun vil nok alligevel være lidt harm på hovedpersonerne over den brand, de har været med til at starte.

Vindriderne

De andre Kirker

Der er de to andre Gudshuse i byen: dødsuden Dnus Hjem og krigsguden Karas Hus.

Det første er det mest interessante sted for hovedpersonerne. Låover at stede de døde til hvile, sørger Drupesterne også for at stort arkiv og bibliotek. Her kunne man vælge at deponere kopien - eller give den til en Drupester, sammen med historien og Egals navn og opholdssted. Det sidste vil medføre noget i stil med, hvad der sker hvis man går til Moder Denla - bare lidt langsommere. I det hele taget er Dnus Hjem et fortræffeligt sted at søge ly, råd og hjælp. Præsteskabet er noget af det mest uparliske man kan finde i Dalskue. Og de hjælper gerne folk, de kan se er i ægte nød - også uden at stille for mange spørgsmål. Det er for hanndt at forfulgte har skjult sig i flere uger i de dybe kryper.

Et rygte, et bål, en by i brand

Godt! Lad os få sluttet dette afsnit. Når du mener, der er gået tid nok med at fumle rundt og forsøge at slukke skovbranden, skal du sætte tempoet i vejret og bringe tiden frem til lidt efter aftenstid. Bøg har været ved fyrsten, og har nu sat sine plegoryldende, flittige vindridere til at fange magerne - husk han kender næsten alle mageres navne og bosted for Elhimus. Samtidig løber rygten om at det er en sammensværgelse af magerne, der står bag mordet på flittig, igennem byen som en ildbrand. Folket er i oprør. De har længe følt at der var noget råddent i deres elskede Dalskue. Nu kender de råddenskabets navn.

Snart vil det første bål blusse op i byens mørke vintergader.

Det første bål

Før eller senere bevæger hovedpersonerne sig igennem byens gader. Her vil de blive vidnet, og måske deltagere, i den første befatte over en mager.

Larkoljus, mageren der ikke ville have noget med sammensværgelsen at gøre, er blevet genkendt på åben gade af en tidligere klient. Det er lige uden for en kro, som klienten netop kommer ud af. Inden længe vil hans drikkekamrater slutte sig til ham, og Larkoljus vil blive omringet. Han vil blive svinet til indtil en af problemet tager sig sammen til at råbe: "på bålet med ham!". Derefter går det stærkt. De mange hænder skaffer hurtigt nok brændte til et stort bål, og der hentes sprit fra kroen til at antænde det med. Samtidig vil Larkoljus blive holdt nede af to tomsvende. Kort efter er det bål på bålet og Larkoljus bindes til en pæl og smides på det.

Hvorfor dñe hovedpersoner kommer ind i denne episode er op til dig. Jo tidligere, jo større mulighed har de for at gøre noget ved det.

Vælger de at blande sig, skulle episoden helst ende med

33

at de styrter afsted med elker uden Larkoljus - men iverthald med en voksende pøbel i hælene, som snart skal få tiltrukket sig nogle vindridere.

Vælger de at holde sig udenfor, får de sikkert grumme dårlig samvittighed - du kan senere så dem i hovedet med lidt ond skæbne. Men de er højst sandsynlig blevet overbevist om at det græder om at komme ud af byen. Elker iverthald skyde sig.

Forfulgt

Lanset hvad de gør efter Larkoljus-episoden vil de blive forfulgt så snart de stiller snuden for meget frem. De kan ikke søge tilflugt i Ordenshuset - det er under overvågning af tre byvædere, der hængur i den åbne dør. Der græder om for dig at gøre det dem klart at her kan der kun være tale om flugt. Sørg dog så vidt muligt for at de ikke bliver fanget, og hvis de gør, så lad der være rigeligt med muligheder for flugt før de ender på bål eller i fængsel.

Flugt

Hvor søger man tilflugt?

Låkenfor Byen: Den vilde natur (koldt), en tilfældig bondefamilie (en anelse raskabelt), Fossvetle Grevskab (lidt langt væk - 1 døgns tilfærd eller to dage, og måske ikke lige efter læses smag). Grevskabet Egart (endnu længere væk - 3 lange dages ridt) eller Murbyen (skummelt, men sikkert). Indenfor byen: Dnus Hjem (besejmt muligt og en glimrende ide - vil det væg sig), et tilfældigt pakhus (isshakvdt). Fossvetles Vinterbolig (fljmsagses dog af vindridere, der ikke helt ved om de kan tillade sig at lryde doren ind). Det er de muligheder jeg umiddelbart kan se. Moder Denla vil ikke tage imod dem, og de fleste andre steder er meget risikable.

Når de endelig har fundet sikkerhed et sted, har de tid til at snakke lidt om hvad pokker der gik galt, og hvad de skal gøre. Der kommer lidt ro på - og snart er det nat. Når de går til ro, er vi parate til den drøm, der vil sonde dem ind i sidste afsnit.

Skulestedet

I søvnen finder de svar. Vagteren bliver denne nat spærret inde i sit hus. Mens det sker, sender hun sit sidste nødtåb ud til Enland.

De ser i drømmen den lille pige i sine røde gevandter sidde i en grøtte. Hun skammer sig ned bag en sten. Synsvinken i drømmen er et par skridt foran hende. Bøg sig i mørket kan man nu høre først skuld, og derefter stemmer - to mænd. Pigen er helt bleg og lyser op i mørket. Hun tryser svagt. Stemmerne fjerner sig lidt igen. Pigen begynder næsten ubehørligt at synge en børnevise. Med et lyder der bæftar: "Der, hvor, hun er der!". og hurtige skridt nærmer sig bagfra. Pigen trykker sig, og springer så frem lige som mændene når frem i synsfeltet. De griber hende. Hun skriger. Den største af dem siger: "Nu er det slut, vogter. Vi har dig. Du slipper aldrig igen." Den anden trækker en kniv kniv frem. Pigen vender sig mod den der drømmer, og siger ganske roligt: "Søg vejen til mig her.

hvor jeg dør, det er den sidste vej, der er åben." De to mænd hører det ikke, og snitter hende med kniven. Hun skriger "Åh, så kom dog - il, for det er for sent".

Og de vågner med hendes skrig.

Den sidste vej

Hvad hun bejder dem om er at finde hendes grav, for det er der fri adgang til Udverdenen, og lige passage til hende Sted. Hendes grav er den ældste i Drus Hjem i Dalskue.

Hvordan hovedpersonerne græter det, ved jeg ikke. Men der er et par muligheder.

Uddragene fra "En vej til Trolddommens hjerte" viser frem til det. Man kan muligvis gætte der udfra de første uddrag, og næsten helt sikkert udfra de efterfølgende. Men dem har hovedpersonerne sikkert ikke fundet endnu. Det kan de gøre nu. Det er muligt at synge sig ind i Dalskue (hvis de ikke allerede er der), og bankе vægterne ved deres hus ned - eller synge sig forbi - for derefter at udsøge sig uddragene i deres bibliotek.

Føler du at det tager for lang tid, er der to andre muligheder.

Såfremt de har Ea eller Frina med sig, kan en af dem give det afgørende spor. Ea er synsk og ville kunne se enten hvor den lille pige blev myrdet, eller hvor de bør søge henne (Drus Hjem). Frina vil tilbyde at dø - på den måde vil hun passere over i Udverdenen, og derfor vil hun sende et sidste budskab til Mørke, om hvor der er åbenet henne.

Den sidste mulighed er at lægge en guldråd ind - simpelt-hent! En tråd lige direkte til Vogterens Hus, der går herfra hvor drømmen nåede dem, igennem Drus Hus og hendes grav, og videre ind Udverdenen. Så er det bare at følge den.

Hvadenten der sker det ene eller det andet, kommer de forhåbentlig til Drus Hjem før eller senere. Her kan de enten byde ind, eller banke en præst op, og tvinge/overtale ham til at vise Hjemmets ældste grav. Den befinder sig dybest inde - ca. 70 meter inde i klippesiden - den er muret op med granitstumper, mørtel er porøs, og på en af stenene er der udmønstet et drage-øj. Bryder man igennem muren finder man et mørkt rum bag, der lugter indelukket. Det er utroligt mørkt. Det hjælper ikke at lyse derind, eller smide fakler eller lignende derind. Hvad man ser ind i er Udverdenen. Når man træder igennem er man inde i scenariets sidste afsnit.

P Å D E N A N D E N S I D E

På den anden side

Vi er nu gået igennem til Udverdenen.

Et sæt og sælsomt landskab, hvor alt på en gang ligner og ikke ligner den hjemmevernede verden. Alt beærer en betydnings, der måske stikker dybere. Det er op til dine lytter, og din fornemmelse af spillemets, hvordan du vil beskrive Udverdenen, jeg tænker selv på tre inspirationskilder, når jeg har spillet i Udverdenen. Fra det personlige univers: drømme, og fra malerkunstens univers: Surrealismen og Hyperrealisme.

I hele dette afsnit foregår der højst sandsynligt, en del opsplining af hovedpersonerne. Hvordan du vil håndtere det, er op til dig selv.

Du kan enten hve folk ind og ud af døren.

Eller du kan krydsklippe. Søg så vidt muligt for at alt for afslørende begivenheder først sker i alles påhør, når det er for sent for andre at gribe ind - livstræld i første omgang. Eller du kan kombinere de to måder - min anbefaling.

Huset

Efter en kort rejse igennem et mørkt landskab, lægger de mærke til en bygning i det fjerne. En STOR bygning, og sær. Den ligner måske et barns legetøjshus. Skæve vinduer, for store døre, mange glade farver.

Det er Vogterens bolig.

Udfra kan man se eller mærke en særlig kraft. Man ser måske tynde gyldne tråde ud i landskabet i alle retninger, man ser at trædene alle er bristefærdige - en gang imellem sprænger en af dem.

Vogterens forbindelse til Udverdenen er ved at blive endeligt afsløret af De Tre. Man kan røre ved trædene og undersøge dem nærmere. Lad undersøgeren slå lidt for Skæbne. Trolddomskunst eller hvad du synes er passende. Fortæl derefter om hvilke blikke der skalber i hovedet på undersøgeren - stikord: en lille pige i nød, mørke, smukke blomster der vækser, kilder der løber tør osv.

Enhver berøring medfører at De Tre ved at der er græsier på vej, og er derfor parat med deres planlagte forsvær.

Har man ikke advaret De Tre:

Når man kommer til bygningen, er der ingen problemer i at komme ind. Enhver der, ethvert vindue går let op. Indentor er der en svag klæng i de store stuer af musik; hører man efter lyder det nærmest som børnesange, hvert stue har sit eget særpreg - i have, møbler og udsmykning. Måske skifter rummene plads indbyrdes, for det virker som om der ingen logisk sans findes her. Går man i cirkel, vender man sjældent tilbage til samme rum.

Lystdød

Med et finder man sig selv i samme rum med et yndigt væsen. En lyshåret kvinde sidder i et rum med

blomster og små bække. Hun sidder yndigt ved en lille dam, og plukker blomster fra bredden.

Dette er Lystdød, der har slået sig ned for at odelægge rummet og dermed lidt af Vogterens kraft. Da hendes sind er meget let onskeligt, går hun, påvirket af rummets stemning, yndigt til værks, og plukker blomster som en ung kvinde på en solbeskimet eng ville have gjort det.

Prøv overfor spillerne at påvirke dem til at angribe hende uden varsel - men ikke mere skult end at de opfatter at du prøver på det, og derfor tror at det er en fælde. Ansy at hun er for smuk til at være sand, at hun drøber de små staklels blomster osv.

Så snart hovedpersonerne gør sig bemærket, fårer hun forskrækket op og ser skræmt på dem. Hun er et øjeblik rådvild - hun havde ikke ventet deres komme, men hurtigt fatter hun en plan:

En løgn, et spil

Hun hader som om hun er vogteren - skulde de spørge om hun ikke burde være en lille pige er hende løgn at hun har taget en anden skikkelse. Hun fortæller sin forskrækkelse med at hun igen og igen angribes af utroligt kraften - ja hun frycter at det er en drage, der står bag! Så snart hun (du) mærker at de stærker deres mistænksomhed, kaster hun sig i armene på Wölg, og udbyrder noget i stil med:

"De har lagt stærk trolddom over stedet her - ja over mig - jeg er bundet og kan ikke opfylde min pligt...det er mig der er vogteren af grænselandet - i har sikkert mærket at trolddommen har mistet sin kraft i Dalskue - jeg har brug for hjælp - der skal en mand til at forløse mig!!"

Herefter vil hun overtale Wölg til at være akse med sig. Alt efter hvor mistænksomme de er vil hun gå ind eller rindre direkte tilværges. Hun vil være meget vag om hvad hun mener med "forløse", og enten anvende at det er et trolddomsritual eller at det har noget med sex at gøre - foreningen af mand og kvinde.

Hvis de ikke ryger på limpiden, og afviser hende vil hun blive fornemmet som en teenager, og bede dem gå deres vej. Men Wölg vil føle hende kalden hæk tilen - kom til mig Wölg, forlad dine troløse venner og find mig!

Et opsligende Kys

Så snart hun er akse med Wölg, vil hun bede ham kysse hende af, og derefter gå ud i dammen, og bede ham følge efter - nøgen. Når de står der vil hun glide ind i hans favn - kysse ham - mere, og mere opsligende.

Det er op til dig og din fornemmelse af spilleren, hvor erotisk - eller hvordan erotisk - du vil køre denne sekvens.

En sidste løgn

Opdages hendes onde hensigt mens hun er ved at opæde Wölg, vil hun forsøge sig med en sidste løgn. Hun vil påstå at det er de onde kræfter der forvilder og korrumpere hendes trolddom. Hun ville spille aldeles fornuft og angertfuld. Hun vil opfordre dem til at gennemsege huset efter dragekrampet, inens vil hun ventte grædende ved dammen.

En note

Det er vigtigt at du spiller hende lidt overstyret igennem hele denne scene, for at give de stakkels spillere en chance for fornuftige løgner, og komme den stakkels Wog i undsætning.

Til slut

Slipper hun afsted med at æde Wog, eller undslipper hun et angreb, vil hun opsøge sin brødre og sætte gang i deres forsvanplan.

De Tre's forsvær

Først lukker de med trolddom huset af. Det vil enten kræve trolddom at komme ind eller brutal styrke. Hvis nogen kommer ind vil de møde De Tre en efter en. Først Se-Splint, der vil udnytte sin evne til at se folks svagheder til at lække dem fra deres fortlævernde. Derefter møder de Vredebringer, der vil søge at dræbe dem, der ikke faldt for hans broders løgne. Og endelig, som sidste bastion kommer Lystdød. Hun vil spille Vogteren, og dræbe så mange som muligt, og derefter lade som om de har reddet hende - og bede dem tage hjem.

Lukket dør, lukket vindue

Alt døre og vinduer er som foresøgt. Det kræver et fortsat slag med enten noget trolddom (Vil + Trolddomskunst SG6) eller fæststrø (STY, SG5) og fem succeser. Et der bare et slag uden styrke, starter man forfra, da vinduet eller døren foresøgl sig tæt igen.

Spilten i øjet

Når man har strejlet lidt om møder man en lukket dør med et skilt på. Der står med barnlige bogstaver:

HER SØGES AUDIENS VED VOGTEREN

Abent altid
Hofmesteren

Banker man på lyder et myndigt - kom ind. Går man lige ind eller flere ind på engang møder Se-Splints baktre blik én, og han beder én venne til det bliver éns tur eller banker på som et ordentligt menneske.

Han vil nu behandle hver enkel af hovedpersonerne efter tur.

Det er op til din egen fantasi, hvordan hans kontor er. Som et nymt magthaver kontor, eller som et bemyndelses, eller som et sessionskole, eller som et psykiatkontor, eller som...

Kør denne sekvens med spillerne udenfor døren. Og lad dem så komme ind en efter en. Lad dem der har været igennem møden, blive siddende og høre det næste offer. Men få dem til at love at holde kæft - placér dem evt. så det nye offer ikke kan se dem.

Se-Splint vil søge at overtale hver og en af hovedper-

sonerne om at det han eller hun har brug for er noget helt andet end at møde Vogteren. Hans strategi er at få personen til at afsløre sin egentlige grund til at være her. FX:

Let: for det fordi han har brug for at gøre noget vigtigt, fordi han elsker Sol.

Dernæst vil han tilbyde en anden løsning, der kan flydylde ønsket. FX:

Let: vil han forklare at Let kan blive en mægtig person - ja han er faktisk lige netop den person, som Se-Splints fader leder efter til være hans udsending i Danmark - han vil anbyde at hans fader er en mægtig skikkelse - ja nærmest en Gud - og at alle Lets problemer kan fjernes af banen så - ja undskyld ordsplint - let som ingenting. Han vil udnytte Lets fremtid med historiens vingesus - den mægtige adelige, en skikkelse, hvis eksempel vil kaste lys ned igennem historien.

Et par stikord om mulige tilbud til hver af hovedpersonerne:
Sol: Alverdens viden om Trolddom.
Wog: Den kvinde han lyser.
Mørke: Genvejning for hendes Orden.
Klinge: Et møde med sin søster (=han bliver sendt til Dnus hjem - som død)

Eller: Genforening med hendes skovs sjæl (=han bliver sendt derhen, hvor de er - i en drages mave)

Dette er kun forslag. Det er som altid op til din fornemmel- se, hvad der skal spilles på overfor hver enkel.

Går man ind på hans forslag scender han én gennem en af de to andre døre i rummet, og beder én venne der, mens han behandler de andres ønsker. Han forklarer at han eller hans brøder vil komme og se til at alt bliver ordnet som altid. Selv om der er flere af personerne, der går den vej, ender de ikke i samme venteværelse.

Insisterer man på at møde Vogteren, går han til sidst ind på en auditions - og sender én videre til sin brøder - Vredebrin- ger.

Som det ses er strategien at spille gruppen op. Dette kan kun undgås, hvis nogen undervejs ser igennem løgnen, og nægter at gå ind på spillet. Det er måske ikke engang nok - Se-Splint vil så forsøge at sende vedkommende videre til sin bror. Men er man stærk nok, kan man tage en kontrolant- on og kalde dem der venten udenfor døren endnu til hjælp.

Dem der venten i hvert deres venteværelse, vil blive hentet af Se-Splint eller Vredebringer og bragt enten tilbage til den håndgribelige verden - de vil blive bragt lige i hænderne på Stormester Bøg, der enten vil spærre dem inde eller, hvis offeret stadig tror på løgnen, bruge vedkommende til at udrådte de sidste magter.

Vredebringer

Bliver man sendt til audiens, møder man Vredebringer. Der foregår i et stort, bart rum, med et enkelt bord, nogle stole, to store lyselager, et par mindre. Han vil

forsøge rummets døre. Da Vredebringer er en mand af ære, vil han venne til det er kommet folk nok, til at han mener at det er en næsten lige kamp. Så vil han trække sit sværd, og derefter udsætte de tilstedeværendes vrede, for at dræbe dem.

Horidan du kører kampen:

Et der en mand mod en mand, så kør det i detaljer.

Et der flere imod Vredebringer, så kør et par kampomgange, hvor du fokuserer på en af dem. Og skift så.

Vigtigt er at betone Vreden. Lad Vredebringer spotte dem, træk gerne på den viden om hovedpersonernes inderside - det gør Vredebringer igennem sin bror. Sprøj hæk tiden til hvad hovedpersonerne føler for deres modstander - lyder det som vrede - ja så er alt SG:6 for dem. Men pas på at sammenhan- gen ikke er for tydelig - ellers er det ikke sjovt for spillerne at opdage det.

Vinder man - ja - så er alle døre åbne, og man kan gå igang med at udforske resten af huset.

Er man ved at tabe kampen - kan du overveje at lade de resterende høre de trængtes nødråd - og gøre det muligt for dem at komme til undsætning. En forhindning kan være Se-Splint, der prøver at bortforklare råbene. Det er blot en symbolisk kamp, der sker ingen virkelig skade, men det er en del af prøven for at opnå audiens.

På jagt efter Vogteren

Når Vredebringer er død eller jaget på flugt, når Se-Splint har set nederlaget i øjnene - så stoler de på at deres søster ikke kan overvinde indtrængerne.

Huset er ligeså åbent for hovedpersonerne. Men før eller siden støder de ind i Lystdød - næst fordelagtigt, når og hvis de har været at dele sig for at gennemsege huset - så vil hun opsøge nærtende - eller der hvor de er i overlat.

Hun vil forsøge at gennemføre samme spil, som i afsnittet **Lystdød**.

Hvis hun allerede har gjort det, afhænger meget af hvor godt hun gjorde det. Et der klart for hende, at de ikke vil to hende, må fremgangsmåden ændres.

Hun vil så lade som om hun er bevidstløs eller noget i den stil - ihvertfald så forsvares, at de umuligt kan finde på at angribe hende. Hun vil så derfra prøve at starte det samme spil.

Gjorde hun det overbevisende i første omgang, vil hun tage tråden op derfra.

Har hun endnu ikke mødt hovedpersonerne, er fremgangs- måden præcis som i det ovennævnte afsnit.

Horidan hun tackler kvinderne:

Kvinderne hopper højst sandsynligt ikke på det samme nummer som mændene - det skulle da lige være Sol. Derfor må der en anden strategi til. Hun vil spille på

deres moderlige følelser, og få dem til at tage sig i deres favn for at trøste hende. Et hun der, vil hun gå igang med sit dødelige kysser. Som højst sandsynligt vil udarte sig til en ren kamp på vilje.

Meget er her overladt til dig. Du kender hende fra for. Brug hende. Spil på alle hovedpersonernes svagheder.

Et barns sang

Har hovedpersonerne overvundet alle forhindringer - enten dræbt De Tre eller fået dem til at flygte - vil de kunne høre en barnesang - svagt - men alligevel tydeligt nok, til at man kan følge den til sin kilde. Her finder man en dør, der er bartræder med møbler - ingen trolddom her - men en rigtig, håndgribelig bartræde - okay, så håndgribelig som de kan blive i Livverdenen.

Bag døren lyder en pige-stemmes sang. Og når man går igang med lydte døren, begynder hun at råbe og skinge: Bliv væk, forbandede krøp! osv.

Selv efter man har ryddet døren, har hun svært ved at tro på at hovedpersonerne ikke er De Tre i en eller anden fork- lætning. Hun er efterhånden blevet udsat for så mange af deres løgne at hun har svært ved at stole på noget. Træk denne situation så lang ud som muligt - faktisk så langt så at spilleren tror at det hele er ved at gå i vasken på grund af deres manglende evner til at forklare sig. Først i det øjeblik tror hun på dem, for hun kan se at de har opgivet, og er på vej væk - noget De Tre aldrig ville gøre: Uppåve en løgn ???? Aldrig!

Nu er tiden inde til lidt forklaringer. Hovedpersonerne kan forklarer hvad der er sket i Danmark, og hun kan forklarer hvad der er sket her. Til slut vil hun - med trolddom - prøve at se situationen i Danmark - den er ikke god. Der er magere på bælene og i fængslerne.

Hun vil rådvild og forvirret. Hovedpersonerne vil sikkert komme med gode råd. Efter lidt samtale og diskussion vil hun bede dem om at tage tilbage i hjemmelighed. For fra bunden at opbygge en ny trolddomsorden i Danmark. Hun vil ikke høre tale om at tage tilbage og befr de fængslede magere - de har selv bragt sig i fedtet med dem deres dumme intriger - hun vil nøjes med at give dem trolddom- men tilbage, så de kan forsige at befr sig selv.

Nøj, hun beder dem skjule sig blandt bønder i lavlandet, og det samme flygtende magere op. Når de er nået til emgled, vil hun vde dem vejen til Lavlan- det, en lille skovso i en lille skov i nærheden af Frosselveid.

Scenariet slutter når hovedpersonerne står der, og siger til hinanden:

Hvad nu?

BipersonsGalleri

Moder Denla

Overhoved for Mindrikken i Dalskue. Følger dens tradition og ser stærkt til Magerne. Har lavet en pagt med Stormester ætling om at bekæmpe en trolddomsorden, som de anser for farlig. Lutte O Dragit. Hun står på god fod med Vindridder-ordenen og Fyrstehuset.

Hun er lidt af en skrap tante - og det moderlige forstår hun som fornamende.

Sma: 4	Huk: 5	Ind: 2	Vil: 4	Udse: 3
Udse: 4	Str: 2	Udh: 2	Smi: 3	Beh: 2
Færdigheder: En hel del				
Skæbne: 4 / 2				

Stormester Ætling

Det fingerende overhoved for Forårsvindens Riddertorden i Fyrstedømmet Dalskue. Var en af de få Vindriddere, der kæmpede formentligt i den store krig mod Højfi, og nyder stor respekt. Ætling er grundlæggende set ætling - så ætling man kan være, når man leder en mægtig orden.

Ætling er 57 år gammel, og stadig ved godt helbred.

Sma: 2	Huk: 6	Ind: 1	Vil: 5	Udse: 2
Udse: 3	Str: 4	Udh: 3	Smi: 4	Beh: 2
Færdigheder: Hvad en læber og en kriger nu har brug for - fra 2-6 point.				
Skæbne: 8 / 9				

Stormester Bøg

Den anden stormester for Vindridder Ordenen i Dalskue, men mere af navn end gern. Han er fyrstens bror - hvilket måske forklarer hvorfor han er blevet stormester. Han er intrigt, fej og ælvertids andre ting - og man må håbe at han ikke bliver fyrste. Hvis fyrst Alhus dør, Han er en dygtig manipulator, en rigtig vendekåb, der forstår at tale andre efter munden. Han er 39 år gammel.

Sma: 5	Huk: 2	Ind: 4	Vil: 3	Udse: 4
Udse: 2	Str: 3	Udh: 2	Smi: 4	Beh: 2
Færdigheder: Diverse kriger færdigheder på omkring 3, smat live-maanplure på 5				
Skæbne: Et dult sm 5, 2 / 1				

Ehlnus (alias Læst)

Hele hans liv hviler på en løgn. Lutte O Dragit, den trolddomsorden han har lagt hele sit liv i, er et redskab i hænderne på Skyggen - der vil udslette al trolddom. Ehlnus er en sammensat figur. Han har både gode og dårlige sider. Han brænder for trolddommens verden, for at bekæmpe de drager - men er på den anden side egoistisk, og en anelse sadistisk. Måske bliver man det af at være leder af en HEMMELIG orden hele sit liv. Han er 35 år.

Sma: 2	Huk: 4	Ind: 1	Vil: 3	Udse: 2
Udse: 2	Str: 5	Str: 2	Udh: 4	

38

Sma: 2	Beh: 2
Færdigheder: Diverse trolddomsting (1-5 point) og andre vidensfærdigheder (2-4)	
Skæbne: Kæmpe for sin sag (7) og Egoist (4), smat (5) - 7 / 9	

Elvira

Elvira er en skikkelse der nærvendigt må gå over i historien. Hun har revolutioneret Trolddommen i Dalskue. Hun har gjort den meget mere anærgelig blandt adelige, hun har bragt et simpelt budskab bredt ud - Ejthentroldom er for dem, der søger at holde sjælen ren. Udover sit virke som troldvinde, har hun også været mæcen for mange kunstnere. Deril er hun kantsatisk og smuk. Det er ikke underligt fysten bejlede til hendes gunst en overgang. Hun er 35 år.

Sma: 3	Huk: 5	Ind: 4	Vil: 4	Udse: 4
Udse: 6	Str: 2	Udh: 3	Smi: 4	Beh: 4
Færdigheder: Lidt af næsten alt, bortset fra våbenfærdigheder og sort magi				
Skæbne: Samvæspunkt (5), Forløser (3) og Hovmod (3) - 12 / 3				

Reimur

Reimur er en af de få magerne, der ikke er en del af Elviras Kreds eller Mortens Orden. Han er en stille og rolig mand, der gerne vil leve sit liv i fred sammen med de 3-4 lærjlinge han plejer at holde sig. Han er 49 år.

Ehrlart

En anden af de selvstrængere magerne. Ehrlart er KLINTNER, mener han selv, trolddommen er den eneste sande kunst. Han prøver år efter år at skabe varige trolddomsfaenomerer - svævende røde roser og andre underlige - men de forsvinder efter en tid. Andre har prøvet at fortælle ham, at det kun var gudene der kunne få trolddomsskabte ting til at være, men han tror den ikke. Fordi han er så eccentric, har han kun sjældent en lærling. Han er 52 år.

Larkoljus

Et også selvstrængere mager. Han er en ensom ulv, der ofte rejser omkring. Derfor har han ingen interesse i sammensværgelse. Han er temmelig ligeglad med andre. Men hvis hovedpersonerne insisterer på at tale med ham om sagen - vil han fristade dem at blande sig ind i den, fordi det er politisk, og det skal en ordentlig mager holde sig fra. Han er 43.

Falskneren

Hedder Egan, og er en tilføj-skriver på hestetorvet i Landbyen. Han er smuk, og da han har lavet forfalskningen, der placerer skylden for Ærligs død, hos magerne, ser han en mulighed for at blive rigtig rig. Han ligger en besked hos dem alle - mager til den hovedpersonerne får - de andre reagerer ikke på den, så når han møder hovedpersonerne gælder det om at presse prisen op. Da han er et dannet menneske vil han gøre det så finfølede så muligt. Han er 25 år.

38

Sma: 2	Huk: 4	Ind: 1	Vil: 5	Udse: 2
Udse: 2	Str: 2	Udh: 3	Smi: 2	Beh: 4

Færdigheder: Skrive 5, Forsatse 4, slås 2
Skæbne: 1 / 3

Ea

Er en af de tre troldvinde i Morgengræs Orden. Desværre krydser hun frem og tilbage over grænsen imellem normalt og varvid. I dette scenarie er hun ikke tilfældig den store rolle. Hun er temmelig varmt og for tiden og hyler en del op om om pige der bløder (Vogteren). Hun har mere eller mindre muret sig inde i sit lille hus i Landbyen. Hun er 31 år.

Sma: 4	Huk: 6	Ind: 6	Vil: 1	Udse: 4
Udse: 4	Str: 3	Udh: 2	Smi: 4	Beh: 3
Færdigheder: Diverse Trolddoms (1-6)				
Skæbne: Vamod (9), Synske (4) - 2 / 13				

Frina

Hun er Ordensens ældste mager. Hun har været syg i et halvt år nu, og holder sikkert ikke vinteren over. Hun er af adelig familie, og bor derfor i et større hus i Borggårdet, hvor et par fæstefolk tilser hende. Hun kan, om nødvendigt, leve ind i scenariet af spillene og udvirke sin sidste trolddom. Hun er villig til at ofre sit liv på den måde, og en sådan trolddom kan derfor blive ganske mægtig.

Se-Splint

Er den ene af De fire børn af Skyggen og en menneskekvinde. De er opvokset i Udværdenen. Se-Splint er den ene af tvillingebrorene.

En høj liddende skikkelse i en lang smudsig frakke. Hans ansigt er aflangt som skikkelse, og bærer altid et vidende smil. Han ene er at han instinktivt føler folks fejl - ser splinten i deres øje. Han kender deres sorte hemmeligheder - hvad de er flove over. Det er hans eneste glæde i livet. Han siger det aldrig lige ud til dem, men antyder kun ting, der får dem til at tænke på deres fejl.

Så længe hans modstandere ikke er klar over hans evne, og derfor ikke er bænd til at afvise deres egen skyld vil alt de gør mod ham være uden hele deres kraft (høje sig).

Sma: 6	Huk: 4	Ind: 6	Vil: 4	Udse: 2
Udse: 4	Str: 3	Udh: 3	Smi: 3	Beh: 3
Færdigheder: Se-Splint 7, kæmpe 4 + diverse andre				
Skæbne: Se-Splint 8				

Vredebringere

Den anden tvillingebroder. Hans skikkelse er ikke fast. Den skifter alt efter hvilke mennesker han står overfor. Men et er sikkert. Det er altid den skikkelse som de anser for at være mest provokerende. Vredebringere evne er at frembyde vrede og udnytte den. Angriber nogen med vrede i sind, vil de altid spille deres bedste kræfter og alt vil være sværere for dem.

Han frembringer vrede ved at fornærme, ved at trække på sin tvillingebroder. Se-Splints, viden om dem.

Sma: 4	Huk: 4	Ind: 4	Vil: 4	Udse: 2
Udse: 4	Str: 6	Str: 5	Udh: 5	
Skæbne: 4				

39

Færdigheder: Diverse kamp 3-7
Skæbne: Vredebringere (8)

Lystød

Langt den farligste af de tre er søsteren. Dødløst. Hun skifter aldrig form, er altid den samme smukke kvinde. Hun har et lyst, bølgerne langt hår, lys brun hud, der smyger sig over hendes forførende kød. Hendes ansigt er det sødeste, hendes stemme spæd, klædningerne som skræpper der smelter i forgrunden.

Men hendes sind skifter. Hun bliver af sind, den person som man ønsker at finde. Som regel med mænd en hjælpeløs kvinde i nød, der lige netop har brug for dem, for at blive lykkelig igen. Men i det øjeblik man tror mest på hende, er tætsat på hende skifter hendes sind igen og hun ønsker dem død. Det er med mænd som regel i det øjeblik de kysser hende, ligger nogen med hende eller hvad den mand nu opfatter som det tætteste. Da glider hun tæt ind til ham og fortsætter jangsomt ind i hans krop i en kamp imellem viljer. Taber han den vinder hun helt ind i ham og æder hurtigt hans krop op medfødt, indtil hun igen er fri af den - og han er borte - sjæl og krop.

I Vilgstriden vil hun blive ved med at fortælle ham at hun elsker ham, at det er den eneste måde at redde hende på, at ... men manden oplever alle mulige ting der rækker det modsatte. Han ser sin egen sjæl skrumpet, ser hende æde den op, og hans vilje kæmper mod at sig selv (dog med SG 6). Taber hun kampen løber hun grædende borte.

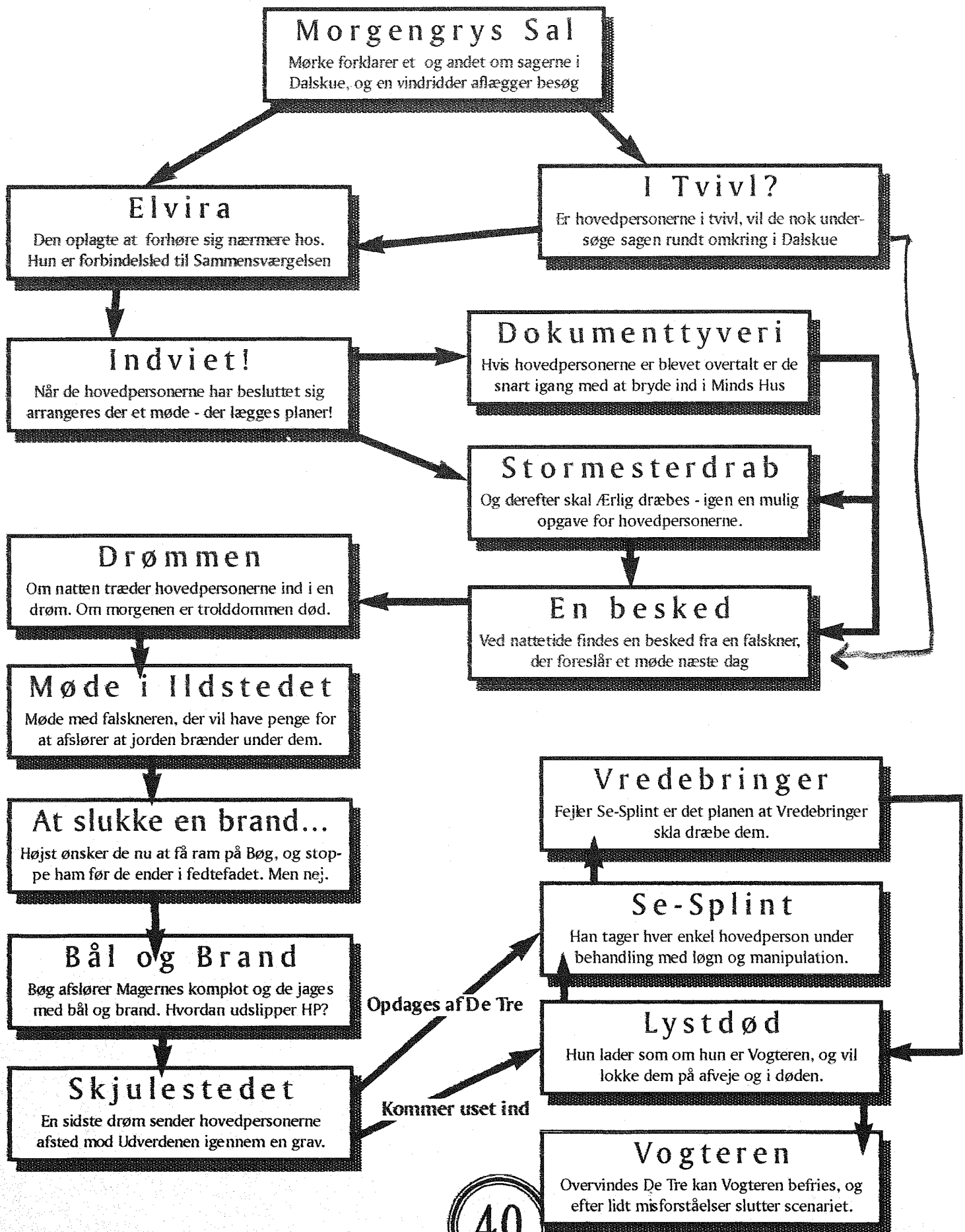
Sma: 5	Huk: 1	Ind: 5	Vil: 5	Udse: 5
Udse: 5	Str: 3	Udh: 4	Smi: 5	Beh: 4
Færdigheder: Kæmpe 4, Gæb 6 + diverse				
Skæbne: Dømt (8), Jægt (4)				

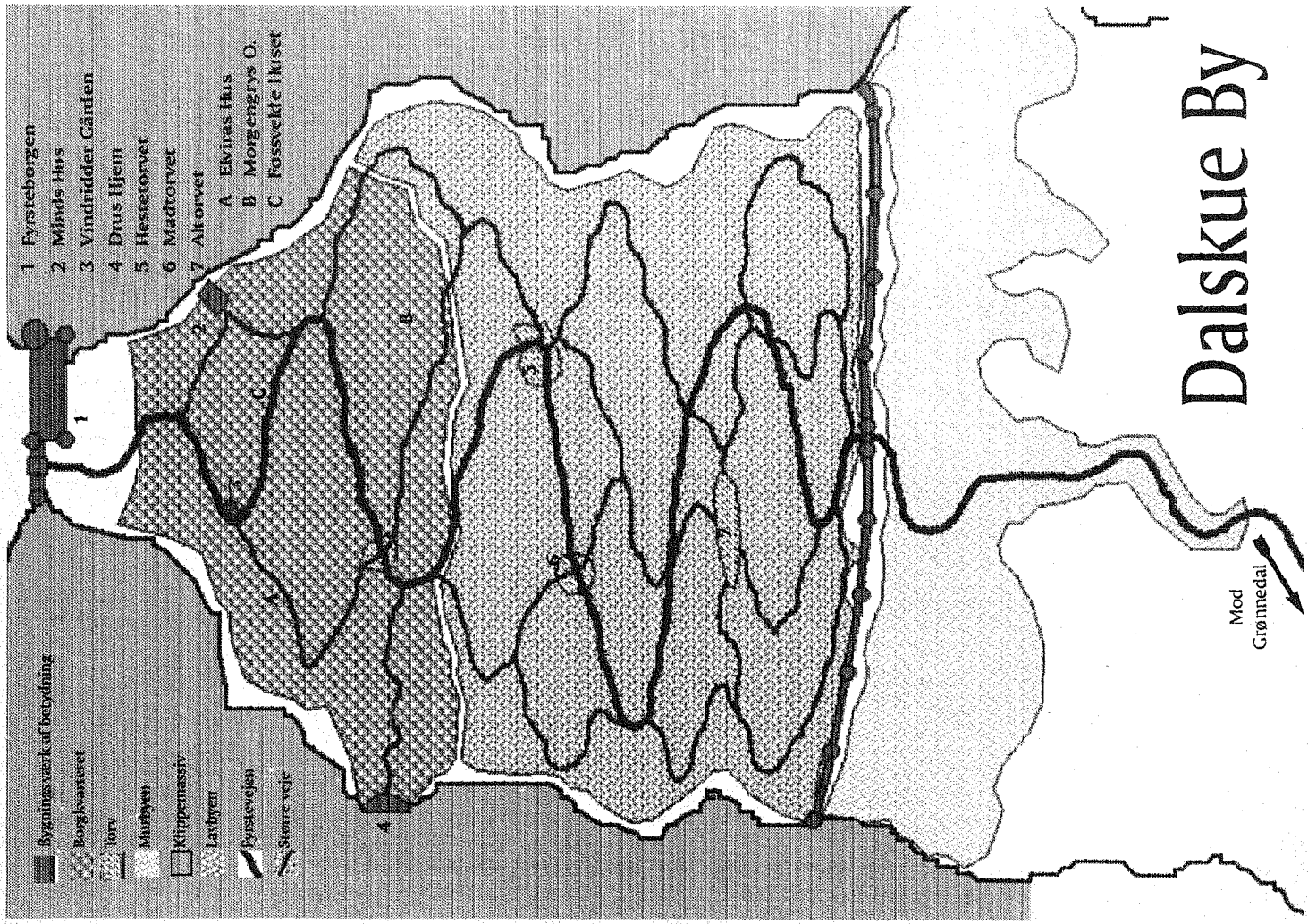
Vogteren

Hun er et lille barn, der i dragetegn var Dragesæter. Hun kunne se dragerne vilje, deres planer og tanker, og var derfor et vægter våben for dem hun kæmpede sammen med. Hun døde uden en Dru præst drage-krigens ende, og blev ikke sendt til Dru Hjem, men flakede omkring i grænselandet. Hun blev ikke som de fleste andre trukket længere ud, fordi hendes kræfter var stærke nok til at hun kunne bestemme sine egne skridt. Som tiden gik voksede hendes indsigt og kraft - frt af en tyngende krop og den voksedes indslævede hørsvant - og hun blev Vogter af Dalskue, da den gamle Vogter trak sig.

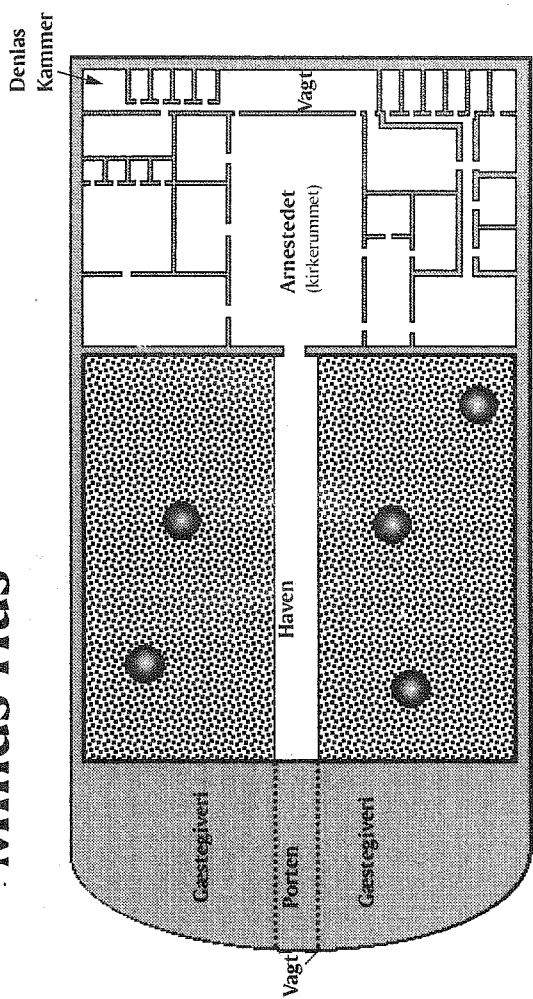
Hun fremstår som en lille bæg pige på omkring 7 år med sort hår, klædt i røde strømper af klæde - den karakteristiske dragit for en Dragesæter - hun er ofte meget tavs og taler mest med gestik og blide, men når hun en spæktel gang taler lyder hendes stemme en smule rusten og skingert. Trolddomsmagernes kendskab til hende er begrænset og faktisk ingen kender til at hun er Vogter. De der har mødt hende, eller hørt om hende anser hende for en særlig, en lille sjæl med store kræfter, der vandrer i Udværdenen. Enkelte har prøvet at binde hende til sig, for at udnytte

hendes kræfter, men det er aldrig lykkedes for nogen. Ingen af de tre Troldvinde har mødt hende, men Mørke har hørt om hende.

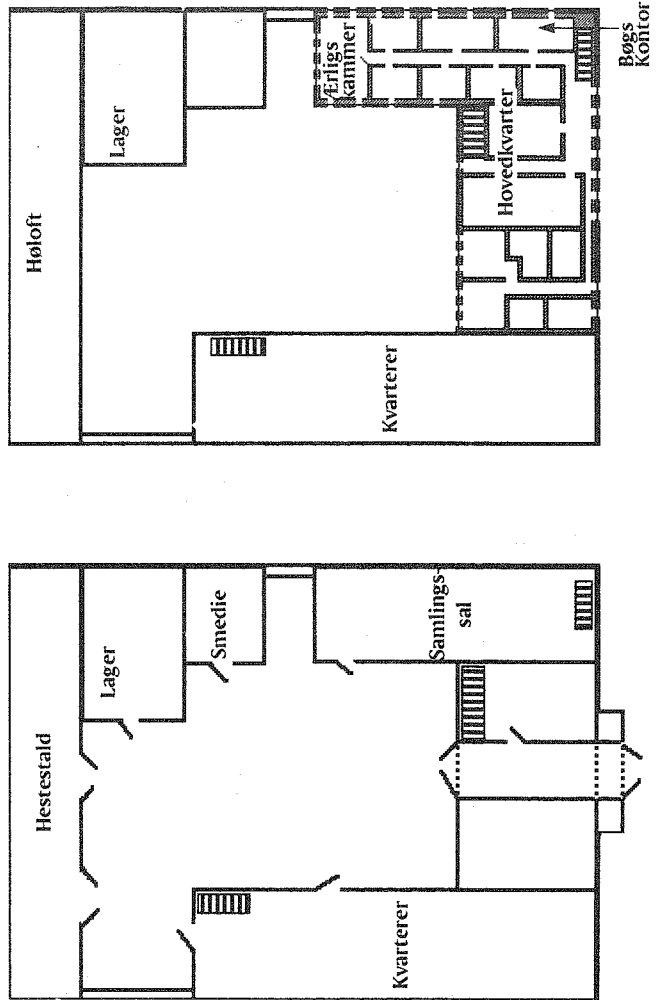




Minds Hus



Vindriddergården



(HA5)

Læsbare brudstykker fra bogen "En vej til trolddommens hjerte" en krønike af Rielde Eijnhemmir:

Jeg hørde fra stammen ved passet en sær beretning, som jeg ikke kunne få til at stemme med min viden om trolddommens verden. Det var en af deres seersker, der betroede mig dn. Hun fortalte at det fandt sted ved dragekriagens slutning...

...Drageseerske, en sær evne, der oft tilfaldt pigebørn af stammens slægt, og lige denn pige, var ganske...

...efter hun havde kommit sig af sine sår, fortsatte hun væk fra kamppladsn sammen med sine nærmeste slægtninge. Restn af stammen var draget i forvejn for at slå lejr i daln...

...de bragte hendes døde krop ned i daln fra passet. De fortalte at de havde ilet af al magt, for hun havde stadig været ved lin, da de drog af, og de ville have haft Dru mandn til at sende hende til Druus hjem. Men indn hun døde, sagde hun, at det ikke var galt om de ikke nåede tlet, for hun ville blive og være Vogter for al trolddom omkring dalen...

(HA6)

Flere læsbare brudstykker fra bogen "En vej til trolddommens hjerte" en krønike af Rielde Eijnhemmir:

...man sagde om hende at hun var den drageseerske, der advarede Forårsvind mod Dragekongn, men ingn ved det længere med sikkerhed, men et er sikkert, hun var den mest seende i stammen...

...men alligerel var alle ude af sig selv af fortvivlelse. Hun kunne ikke komn til Dru. Hende af alle. Verdn var ikke blevet retfærdig, blot fordi Dragekongn var død...

...man eneds om at lægge hende til hvile, der hvor hun faldt. I huln hvaltevs oppe mod passet, hvor hun søgte sit sidste skjul mod drageynglet...

...og slutteligt indtiede man det stedet til Dru, og bandt sig med ed til altid at bruge det, som port til hans hjem. Dette var med et svag håb om at hun alligerel...

...årene efter fandt magerne i stammen at der vitterligt var en vogter af trolddommens veje. De mærkede at kraften nu strømmede renere, og søgte vogterns råd, og fandt...

(HA1)

Tolvte Dag i Stormmåned i 17 året i Fyrst Alhus' Tid

Frue Denla, Moder i Mind

Jeg kalder til dem, ihukommende de ord, de sagde til mig ved hoffet denne sommer. Ja jeg føler det også. En kraft bevæger sig, og truer os fra det Hinsidiges. Og lige som dem undres jeg over Dalskues dygtige mager. Hvorfor taler de ikke. Føler de det ikke. Og hvis de gør, hvorfor siger de intet. Er det dem har vækket Det? Jeg har ofte i den senere tid tænkt på de gamle spådomme, der ligger i vores Hus' arkiver. Spådomme fra Vindsværds tid, nogle med ham som vidne, der fortæller at en tid vil komme igen, hvor drager vil vende tilbage. Igen trukket hertil af trolddomskræfter. Jeg ser yngre Vindriddere gå i Magernes ærinde. Jeg ser dem følge deres mindste vink, ser dem have tillid og lægge stor visdom i deres ord. Det kan man have, men ikke som vindridder. En vindridder stoler kun på Vinden, og selvfølgelig Moderens stemme.

Kort sagt. Mit hjerte føler samme frygt som Dem, Moder Denla.

Jeg foreslår at vi mødes for at lægge råd op sammen. Om to dage rider jeg med fire betroede mænd ud på højsletten. Mød mig om muligt ved det gamle vagttårn.

Deres Ærbødigts

Ærlig

(HA2)

Anden Dag i Mørkemåned i 17. året i Fyrst Alhus' Tid.

Kæreste Stormester Ærlig,

Jeg mener at vores drøftelser nu er kommet så langt at vi kan gribe til handling inden længe. I de seneste dage har jeg fået underretninger om de kredse vi drøftede sidst. Og alt tyder på at vores antagelser holder stik. Der må ruskes op, der må ryddes op for at ukrudtet ikke får lov at kvæle havens smukke blomster. Det er gået for vidt denne gang.

Min tillid er stor til dem, men jeg må desværre forlange et fælles papir, underskrevet af os begge, der erklærer at vi i denne sag står last og brast. Dette er et krav fra Minds Råd i alle affærer, hvor jeg vil handle i al hemmelighed. Så snart det er sket kan vi gå til værks. Jeg vil få et forslag sat op til vi mødes næste gang. Det siger sig selv at vi vil opbevare vores tidgave i dybeste hemmelighed, medmindre at jeg skulle gå hen og dø eller du og dine skulle svigte. I førstnævnte tilfælde vil det ikke nå længere end til Minds Råd, i det andet...

Kærligste Hilsner

Denla

(HA3)

Femte Dag i Mørkemåned i 17. året i Fyrst Allhus' Tid

Troskabsed

Mellem

Stormester Ærlig

↳

Fru Denla, Moder i Mind

Vi sværger ved vores adgang til Drus sidste hjem at
bistå hinanden i denne sag

At opspore alle medlemmer at den trolddomsorden,
der går under navnet Lutre O Dragir, kredsen der
dræber dragen, for derefter at tvinge dem til at
afsværge deres trolddom eller tage deres liv i forsøget
derpå.

At lade dette forblive en hemmelighed imellem os, og
dem vi gør til vore betroede.

At sætte alt ind på dette, undtagen vores Orden og
Kirkes fortsatte velfærd.

Dette erklærer vi i Drus påhør, må han kaste os ud om
vi svigter, på denne dag og befæster det med vores blod
og sande navne

Denla

Ærlig

(HA4)

Til den agtværdige Marke, overhovede for Morgengrøys Orden

Jeg skriver til dem i noget jeg påregner at være en vigtig sag
for dem og deres. Som følge af en mere dult side af mit hørv,
har jeg udført en forfalskning af et dokument.

Jeg mener at omstændighederne omkring og indholdet af denne
forfalskning kunne have væsentlig interesse for deres ordens
videre levede. Af gode grunde vil jeg ikke gå ind på detaljer her,
men tro mig på mit ord.

Såfremt de er blevet nysgerrig kan de finde mig på den gode kro
ldestedet imorgen middag - på sløget.

Under sådanne hyggelige forhold kan vi diskutere sagen
nærmere.

Jeg påregner at få et forskud på tre fyrster, før jeg lader dem
se min kopi af det omtalte dokument. Derefter kan vi diskutere
yderligere belønning.

Deres hengione

Den Ydmyge Skriver

(HA7)

Den syvende dag i Høstmåned i fyrst Alhus' 17 år.

Troskabsed

Mellem magerne

Elvira af Lyskredsen

Mørke af Morgengryns Orden

Ehrlart Mageren

Rehmir

og

Larkoljus af Dalskue

Vi sværger hinanden troskab ved Drus navn i denne sag, må ingen af os svinge.

Den falsknavnede Stormester Ærlig og hele hans virke skal vi i samdrægtighed omstyrte ved utrættelig indsats. Om nødvendigt ved hans død.

Vores midler skal virke i det skjulte, og ingen af os vil bedrage den anden.

Målet skal være nået inden udgangen af dette år.

Elvira Mørke Ehrlart Rehmir Larkoljus

Resultatet af Blindtesten

Starten i Morgengryns Sal går fint, hvis man sørger for at give Mørke til en spiller man anser for at kunne lede mødet.

Derefter går det ikke så godt. I perioden fra starten og indtil mødet med falskneren, kan man risikere at det bliver lidt rodet. Rådet her er at du skal lade være med at hænge dig for meget i præcis hvordan intrigen er skruet sammen. Det vigtige er bare at spillerne føler at der er en intrige igang, og at det er meget skummelt. De kan faktisk vælge at stille sig på hvilken side de vil - resultatet bliver det samme - de bliver hængt op på mordet sammen med de andre magerne.

Efter falskneren melder sig går det bedre. Du skal dog, så vidt muligt køre drømmen, så den ikke bliver til en fortælling, men istedet til en mere almindelig rollespilssituation.

Herefter roder de sikkert en hel del rundt. Det er fint. For du sidder med denne lange ende. Når du føler de har rodet rundt længe nok, lader du dem få den sidste drøm.

Når de så kommer til Vogterens Hus, og bliver udsat for De Tre's løgne, er det vigtigt at du giver dem en chance: Når de har været inde hos Se-Splint, så lad alle vente, så at sige i Limbo, før de bliver ekspederet videre. Dette er for at en enkelt af dem kan nå at redde alle, ved at gennemskue Se-Splint, og de i samlet flok kan møde Vredebringer.

Og et sidste råd: Sørg for at holde tempoet oppe. Dette er et scenarie, der kan gå hen og blive meget langt, hvis du giver spillerne for meget snor.

Mette Finderup

Kommentarer fra forfatteren

Mørke er leder af Ejhemmir Morgerye O Dalsku - i daglig tale: Morgengrys Orden. Hun kender derfor Dalsku By og dens vigtige personer særdeles godt. Og det gør du jo ikke som spiller. Derfor kan du støtte dig til spillelederen, som er klar over dit problem. Han eller hun vil så vidt muligt støtte din autoritet ved at give oplysninger, så det ikke ser ud som om det er dig, der er dum.

Brug af trolddom: Hvad der kan ske ved brug af trolddom er en rimelig fri ting - og tager derfor også en del realitet at håndtere - så lad vær ned at kaste om dig med trolddom - brug det kun når der er en god tid, og det er en rimelig god historie - eller meget nødvendigt.

Det er din opgave at være leder for de andre. Her er lidt ekstra viden om forholdene:

Dit Ordenshus huser dig selv, din bror, Wolg, Sol, Elle og sikkert snart også vindrideren, Klinge.

Din orden består af dig selv. Ea den vanvittige (og bor i et lille hus i lavbyen) og Frina den gamle (som er adelig og bor et hus i Borgkvarteret, hvor hun passes af tjenere). Og måske Sol.

Elviras orden. Lyskredsen, tæller mange magere - en del af dem er dog ret dårlige - og hun er den mest berømte mager i os, og så i Dalskud. Hun er klog, hun er kvik, hun er smuk - ja, der er ikke det, hun ikke er. Hendes budskab var været: Den der dyrker fjernhermitrolldom, holder sin sjæl ren. Et godt budskab, der er nået vidt omkring.

Udover hende er der tre selvstændige magere i Dalskue, Schlarf, der er lidt til en side, Relmir, der er en flink fyr, arkoljus, der holder sig for sig selv.

Der findes tre kirker i landet. **Minds Kirke**, modergudinden, den altdominerende - som altid vogter over magernes sind og væren og laden, **Karas Kirke**, Krigsgudinden, vindridderens kirke, der ofte er uforstående overfor magerne, og **Drus Kirke**, dødguden ned det sidste hjem, der altid holder sig udenfor politik og mægtkampe.

å er der fyrsten. **Fyrst Alhus**, der nu regerer på syttende år. Han kom til da hans far døde i krigen med Højfi. Ved overtagelsen af Sydentens hjælp fik han stoppet krigen, og fik Højfi og selvom der havde været snak om ham og Elvira, var han en erfarsfyrste, der forsøger at læge landets mange sår og dårligdomme. Men som du ser det, går det ikke særligt godt - han modarbejdes af Mind Kirken og mange af de Adelige.

[illegible]

Fastaval/ Ejnhemmir		W o l g		S p i l l e r	
Kampagne/Scenarie		N a v n			
Alder: 44 Køn: Han .. Erhverv: Ordenstjener Bopæl:Dalskue By					
Fremtoning: En kraftig bygget mand med sorgfulde øjne, og et smil til dem der frønger.....					
Snarrådighed		Klogskab			
2	2				
Vilje		Indføling			
1	4				
Udseende		Udstråling			
3	2				
Smidighed		Behændighed			
4	3				
Styrke		Udholdenhed			
5	5				
Færdigheder		Færdigheder			
Håndværk (Snedkre, tømre, læder)		4			
Hestetækte		3			
Sværdkamp		4			
Holde 3 mand hen i kamp		4			
Afvæbningsfarte		3			
Afvæbning		3			
Ride hest i kamp		3			
Troldeomsviden		2			
Bevæge sig uset		3			
Personlighed		Personlighed			
Stemmeføring		Når han har noget på hjerte er stemmen sikker, ellers er den snublende og utydelig.			
Talesprog		Taler aldrig i generelle vendinger, men er altid konkret.			
Kropssprog		Ivrig gestikulation når han har noget på hjerte - ellers ikke			
Vendinger		"Jeg ved ikke..." "Måske...det-øhh..." "Der skal gøres sådan - det er den eneste måde"			
Kærlighedsløs		6			
Skæbneløs		5			
God skæbne i alt		9			
And skæbne i alt		9			
Vigtige Evner		Vigtige Evner			
Afvæbningsfintning (SG:5)		7			
Afvæbning (SG:5)		8			
Sværdkamp (STV/UDH+SJ +10)		9			
Ydøben		SJ HV GK SE			
Sværd		+3			
Personlige Data		Personlige Data			
Social status		Almindelig borger			
Økonomi		Tyndslidt			
Forpligtigelser		Tjeneste til Ordenen			
Familie		Mørke, hans søster, er eneste nulevende			
1		2		3	
4		5		6	
7		8		9	
10		11		12	
13		14		15	
16		17		18	
19		20		21	
22		23		24	
25		26		27	
28		29		30	
31		32		33	
34		35		36	
37		38		39	
40		41		42	
43		44		45	
46		47		48	
49		50		51	
52		53		54	
55		56		57	
58		59		60	
61		62		63	
64		65		66	
67		68		69	
70		71		72	
73		74		75	
76		77		78	
79		80		81	
82		83		84	
85		86		87	
88		89		90	
91		92		93	
94		95		96	
97		98		99	
100		101		102	
103		104		105	
106		107		108	
109		110		111	
112		113		114	
115		116		117	
118		119		120	
121		122		123	
124		125		126	
127		128		129	
130		131		132	
133		134		135	
136		137		138	
139		140		141	
142		143		144	
145		146		147	
148		149		150	
151		152		153	
154		155		156	
157		158		159	
160		161		162	
163		164		165	
166		167		168	
169		170		171	
172		173		174	
175		176		177	
178		179		180	
181		182		183	
184		185		186	
187		188		189	
190		191		192	
193		194		195	
196		197		198	
199		200		201	
202		203		204	
205		206		207	
208		209		210	
211		212		213	
214		215		216	
217		218		219	
220		221		222	
223		224		225	
226		227		228	
229		230		231	
232		233		234	
235		236		237	
238		239		240	
241		242		243	
244		245		246	
247		248		249	
250		251		252	
253		254		255	
256		257		258	
259		260		261	
262		263		264	
265		266		267	
268		269		270	
271		272		273	
274		275		276	
277		278		279	
280		281		282	
283		284		285	
286		287		288	
289		290		291	
292		293		294	
295		296		297	
298		299		300	
301		302		303	
304		305		306	
307		308		309	
310		311		312	
313		314		315	
316		317		318	
319		320		321	
322		323		324	
325		326		327	
328		329		330	
331		332		333	
334		335		336	
337		338		339	
340		341		342	
343		344		345	
346		347		348	
349		350		351	
352		353		354	
355		356		357	
358		359		360	
361		362		363	
364		365		366	
367		368		369	
370		371		372	
373		374		375	
376		377		378	
379		380		381	
382		383		384	
385		386		387	
388		389		390	
391		392		393	
394		395		396	
397		398		399	
400		401		402	
403		404		405	
406		407		408	
409		410		411	
412		413		414	
415		416		417	
418		419		420	
421		422		423	
424		425		426	
427		428		429	
430		431		432	
433		434		435	
436		437		438	
439		440		441	
442		443		444	
445		446		447	
448		449		450	
451		452		453	
454		455		456	
457		458		459	
460		461		462	
463		464		465	
466		467		468	
469		470		471	
472		473		474	
475		476		477	
478		479		480	
481		482		483	
484		485		486	
487		488		489	
490		491		492	
493		494		495	
496		497		498	
499		500		501	
502		503		504	
505		506		507	
508		509		510	
511		512		513	
514		515		516	
517		518		519	
520		521		522	
523		524		525	
526		527		528	
529		530		531	
532		533		534	
535		536		537	
538		539		540	
541		542		543	
544		545		546	
547		548		549	
550		551		552	
553		554		555	
556		557		558	
559		560		561	
562		563		564	
565		566		567	
568		569		570	
571		572		573	
574		575		576	
577		578		579	
580		581		582	
583		584		585	
586		587		588	
589		590		591	
592		593		594	
595		596		597	
598		599		600	
601		602		603	
604		605		606	
607		608		609	
610		611		612	
613		614		615	
616		617		618	
619		620		621	
622		623		624	
625		626		627	
628		629		630	
631		632		633	
634		635		636	
637		638		639	
640		641		642	
643		644		645	
646		647		648	
649		650		651	
652		653		654	
655		656		657	
658		659		660	
661		662		663	
664		665		666	
667		668		669	
670		671		672	
673		674		675	
676		677		678	
679		680		681	
682		683		684	
685		686		687	
688		689		690	
691		692		693	
694		695		696	
697		698		699	
700		701		702	
703		704		705	
706		707		708	
709		710		711	
712		713		714	
715		716		717	
718		719		720	
721		722		723	
724		725		726	
727		728		729	
730		731		732	
733		734		735	
736		737		738	
739		740		741	
742		743		744	
745		746		747	
748		749		750	
751		752		753	
754		755		756	
757		758		759	
760		761		762	
763		764		765	
766		767		768	
769		770		771	
772		773		774	
775		776		777	
778		779		780	
781		782		783	
784		785		786	
787		788		789	
790		791		792	
793		794		795	
796		797		798	
799		800		801	
802		803		804	
805		806		807	
808		809		810	
811		812		813	
814		815		816	
817		818		819	
820		821		822	
823		824		825	
826		827		828	
829		830		831	
832		833		834	
835		836		837	
838		839		840	
841		842		843	
844		845		846	
847		848		849	
850		851		852	
853		854		855	
856		857		858	
859		860		861	
862		863		864	
865		866		867	
868		869		870	
871		872		873	
874		875		876	
877		878		879	

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
støjlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Ålrod siver ud fra kroer og bedste-
borgeres hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumster en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Klinge

Buk her!

Buk her!

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
stejlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Ålrod siver ud fra kroer og bedste-
borgeres hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumsterer en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Let

BURGER

BURGER

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
stejlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Alrod siver ud fra kroer og bedste-
borgers hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumster en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Mørke

BURGER

BURGER

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
stejlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Alrod siver ud fra kroer og bedste-
borgers hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumster en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Sol

BURGER

BURGER

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
stejlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Alrod siver ud fra kroer og bedste-
borgeres hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumsterer en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Elle

BURRAY

BURRAY

Vi er på vej ind i slutningen af Mørkemåneden, årets sidste måned. I Dalskues
stejlegader ryddes sneen hver morgen af byvægten, og snart myldrer byen med liv.
Duften af kage, varm vin med kanel og stegt Ålrod siver ud fra kroer og bedste-
borgeres hjem. Snart er det højtid, hvor man mindes Dragetiden og den nød
folket led da. Men bag dette hyggelige billede fornemmer du noget andet. Både
blandt fremmede og bekendte har du set mange flakkende blikke. Og i dig selv
rumsterer en uro. Hvad kan man sætte sin lid til?

Wolg

BUR RAY

BUR RAY