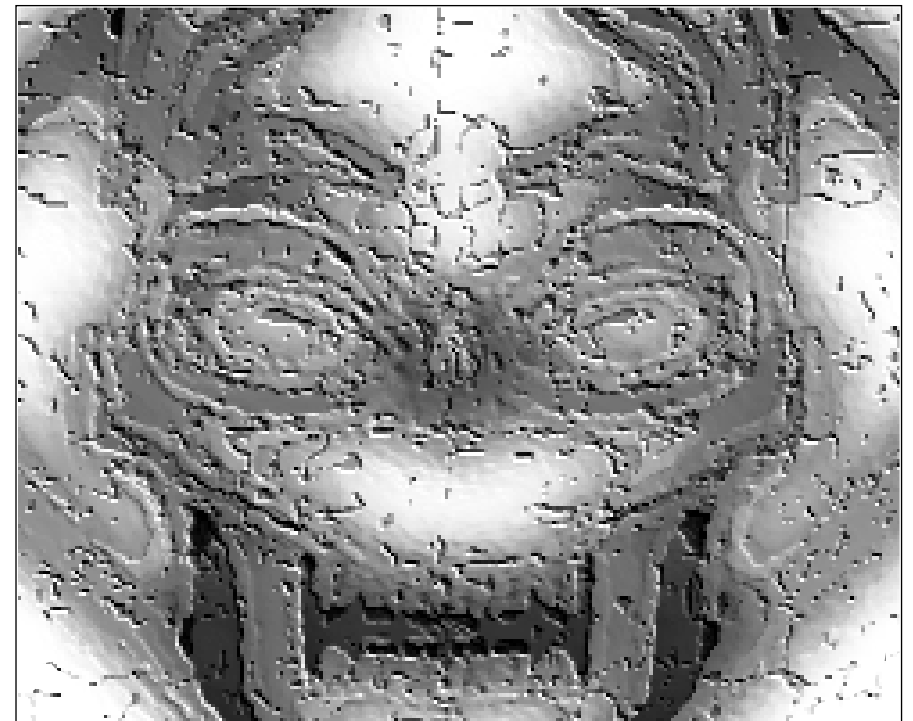




Skrevet af
michael erik næsby
til Fastaval 1996

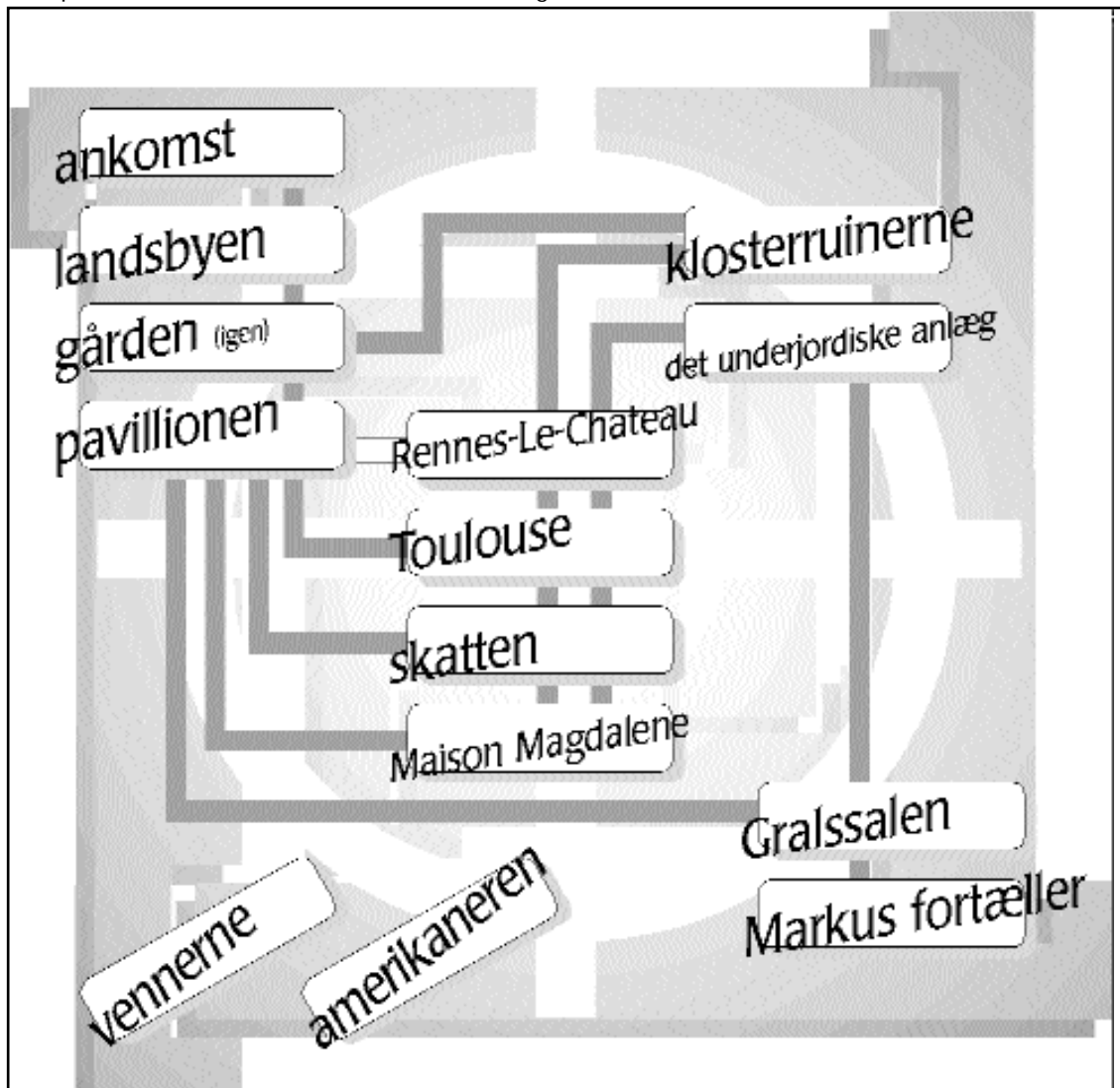
Vogterens Arving



1 Introduktion

Som alle gode scenarier er "Vogterens Arving" et produkt af fri fantasi. Historien tager dog udgangspunkt i en række historiske kendsgerninger, mærkelige begivenheder i for- og nutid samt på en af de store, centrale myter i den europæiske kultur. Selvom denne fortælling

bygger på et større research-arbejde, har mit hovedformål været at skabe et godt, velfungerende og spændende scenarie. Hvor det har været nødvendigt eller hensigtsmæssigt, er hensynet til historisk korrekthed og autencitet uden videre vejet for hensynet til, at scenariet skulle fungere. Jeg har således "opfundet" en lille fransk landsby, omdøbt hemmelige selskaber osv. osv.



spørgsmål

Jeg modtager gerne spørgsmål og kommentater fra fortællere. Min telefon har nummer 75 92 10 85, og jeg er for det meste hjemme om aftenen.

tak

Til prøvespillerne Bent, Trine Heidi, Paw, Claus og Allan samt Rune, Lonnie, Bo, Lasse og Sander for deres tålmodighed, eventyrlyst og gode forslag.

Desuden skal Asta have tak for "Lasacreine".

Kristi krigere ?

Vi befinder os nu i den historiske virkelighed: I 1109 (eller 1118) mødes 9 riddere i Jerusalem, der netop er faldet i "Kristenhedens" hænder. De indkvarteres i templet, hvor de starter den senere så berømte Tempelherre-orden under ledelse af Jerusalems daværende regent Godfrey de Boullion *1. Der er ingen, der ved, hvad de foretog sig i de ni første år af ridderordenens eksistens. Mange mener, at de undersøgte det gamle tempel, og at de her fandt – et eller andet stort vigtigt og betydningsfuldt.

Efter en beskeden start tog udviklingen fart, og Tempelherre-ordenen voksede i løbet af forbløffende kort tid til Europas rigeste og mest magtfulde organisation - kun overgået af den katolske kirke. Men katastrofen stod for døren: i 1187 satte de kristne riddere, anført af tempelherrene, Jerusalem over styr efter en række grove og tåbelige fejltagelser. Ordenen fortsatte dog med at blomstre i Europa. Men Fredag d 13 oktober 1307 arresteredes et stort antal tempelridere i Frankrig for kætteri. Mange blev senere henrettet på forskellige spændende måder, hvorefter ordenen opløstes. Der er meget få troværdige kilder om Tempelherrenes tro*2. Det ser dog ud til, at hvis de overhovedet var kristne, så var de det på en meget speciel måde, – en måde, der på afgørende punkter adskilte sig fra den katolske kirkes lære.

Ingen har siden fundet riddernes enorme rigdomme, eller kunnet afsløre dens hemmeligheder, selvom mange har forsøgt sig. Noget kunne dog tyde på, at ordenens oprettelse var resultatet af en omhyggelig plan, lagt af en gruppe indflydelsesrige franske adelsmænd

introduktion

flowchart

factfile:

*1

Godfrey de Boullion, var en fransk ridder, der blev indsat som den første kristne regent i Jerusalem efter korstogenes indtog byen. Godfrey (eller Geoffrey) var en af middelalderlitteraturens store helte. Her nævnes han på lige fod med Kong Arthur og Julius Cæsar.

factfile:

*2

Blandt anklagerne mod dem, var at de spyttede på korset, at de kyssede hinanden bagi og at de tilbad et mystisk hovede og nogen eller noget ved navn Baphomet. Hertil svarede de fleste af de anklagede riddere, at det var rigtigt nok, men at de selv personligt ikke havde været så meget med til "den slags".

2

og gejstlige, at denne gruppes efterkommere senere var med til at bringe ridderordenen til fald, og at deres efterkommere stadig er aktive.

den hellige dims

En af de mest vedholdende myter i den okkulte og religiøse tradition fra middelalderen til idag er beretningen om "Den Hellige Gral". Traditionen fortæller, at det drejer sig om det bæger Jesus benyttede ved den sidste nadver og/eller, at det skulle være det bæger, som en romersk soldat brugte til at opsamle Jesu blod i, mens han hang på korset. Herefter fortælles det, at Joseph af Arithmetæa skulle have bragt gralen først til Frankrig og derefter senere til England, hvor den skjultes ved Glastonbury.

I de tidligst kendte beretninger er Gralen dog ikke et bæger og har ikke noget med Jesus eller de kristnes Gud at gøre. Historierne er desuden fulde af hvidklædte jomfruer, der går rundt og mumler i skovene, damer, der bor i søer, riddere, der tramper på rødmaledede kors, grimme kællinger, der kører rundt med kærre fulde af hoveder, mænd med mystiske kræfter, forbandelser og magi. Med andre ord synes beretningerne om Kong Arthur og hans riddere og om Percival og hans søgen efter Gralen at have afgjort hedenske kilder. Og de synes at indeholde flere hentydninger til skjult viden, mærkværdige ritualer og mere eller mindre konkrete hemmeligheder...

De første historier om gralen kom frem, mens Tempelherrernes magt var på sit højeste, og inspirationen til historierne kom fra den samme kreds af familier, som stod bag tempelherreordenens oprettelse*1.

Det kan måske være svært at tage alt dette alvorligt, når man er en dansker i denne del af det 20'ende århundrede. Det er da heller ikke meningen med dette scenarie. Men det er måske værd at tænke på, at også i vor tid tillægger mange mennesker Tempelherrerne og Gralen stor betydning. Der er således en (meget høj) frimurergrad, der kaldes Knights Templar (= tempelridderne) og hele gralslegendenden spiller en central rolle i frimurerens lære.

Før jul kunne man i aviserne læse om Soltempellets Orden, og deres særdeles virkelige

masseselv mord, – inspireret af Gralslegenden og af Tempelridderens filosofi. I alt er næsten 100 medlemmer af denne orden blevet dræbt eller har begået selvmord ved rituelle arrangementer med det formål at "besejre døden".

Rudolf Steiner-bevægelsen, der bl. a. driver flere skoler her i landet og overalt i Europa, bygger en central del af deres filosofi på en fortolkning af historien om gralen. Også Adolf Hitler og kredsen omkring ham søgte Den Hellige Gral, som de



tillagde mærkelige egenskaber, og som de regnede med kunne sikre Tyskland sejren i 2. Verdenskrig.

Det er noget af dette materiale, der har inspireret "Vogterens Arving", og som forhåbentlig kan holde både dig, kære læser og dine spilleres opmærksomhed fanget i nogen timer.

I selve scenariet har jeg ikke gjort så meget ud af at markere, hvad der bygger på fri fantasi, og hvad der bygger på historiske kendsgerninger. Generelt kan det dog siges, at Tempelherrerne, beretningerne om Den Hellige Gral, landsbyen Rennes-Le-Chateau og historien om dens præst og hans hemmelighedsfulde skat er autentiske.

Det hemmelige selskab *L'Ordre Secret des Enfants de la Reine* findes i virkeligheden om end under et andet navn og med et andet formål, mens Marcus Frey (mig bekendt) aldrig har eksisteret. Der er mange billag i scenariet. Nogen af dem skal først og fremmest skabe den rette stemning, mens andre indeholder vigtige ledetråde. Der er en samlet gennemgang af bilagene og deres betydning i afsnit 17 på side 21.

2

"Vogterens Arving" handler om en lille gruppe helt almindelige unge danskere, der tager afsted sammen for at holde ferie hos en ven i Sydfrankrig. Fortællingen er næsten uden vold, og bæres af en kombination af spænding, nysgerrighed og en stigende uhygge.

De seks personer har kendt hinanden siden gymnasiet, hvor de bl. a. var med i en klike, der dyrkede rollespillets ædle kunst med deres fælles ven Markus Frey som GM'er. For nogen måneder siden har den forældreløse Markus arvet en mindre vingård efter en ukendt og fjern onkel, der iøvrigt hedder Marcus Frey. (!)

Vingården i det sydfranske vindistrikt, Languedoc er målet for vores hovedpersoners rejse. Det er bl. a. meningen, at vennerne skal være med til at fejre den unge Markus' fødselsdag fredag d.11/, mens de holder ferie på gården, "Lasacrereine" (udtales la sacre reine = den hellige dronning). Ved ankomsten venter der dem i midlertid en overraskelse: Deres ven Markus er forsvundet, der har været brand i en del af vingården – og ikke nok med det: Den lokale politimand påstår oven i købet, at Markus aldrig har været der. Det er ganske vist helt klart løgn, men hele sagen lugter lang væk af røget fisk. – og hvad skal man nu gøre, når den bistr franske strømers temperament truer med at sende én i fængsel?

På dette tidspunkt har karaktererne flere muligheder: I breve til sine venner har Markus Frey eksempelvis nævnt, at han tit sidder i en gammel blå pavillion og arbejder, herfra kan han se et bestemt bjerg, som der knytter sig forskellige spændende beretninger til.

Hvis de vælger at undersøge pavillionen,

plot

introduktion plot

Den Hellige Gral er en sagnomspunden genstand, som siden 1200-tallet har spillet en stor rolle i den europæiske mytologi. I de første historier beskrives den dog slet ikke som et bæger. Illustrationen af forfatteren

Factfile:

*1

Den første forfatter, der skrev om Percival og de andre ridders søgen efter "Den hellige Gral" var Chretien de Troyes. ("Le conte del Graal ca. 1188) Han synes at have levet det meste af sit liv ved greven af Champagnes hof. En tidligere greve af Champagne, var i 1114 blandt Tempelherreordenens allerførste medlemmer.

En af ordenens grundlæggere, Godfrey de Boullion, var en af grevskabets vassaller.

3

vil de finde spor af, hvad Markus har foretaget sig lige inden han forsvandt. Her er bl. a. et foto af Sauniere Berenger, som var præst i en nærliggende lille landsby omkr. århundredeskiftet, et postkort med et mærkeligt maleri af en berømt fransk maler og noget af en dansk avis.

Hvis de vælger at tage til landsbyen La-sacrereine, vil de her få en påfaldende kølig modtagelse.

Hvis de fatter mistanke til politimanden, og hans helt urimeligt barske væsen, vil en undersøgelse af ham vise, at han tilhører en lokal frimurer-loge, som har givet ham visse ordrer. Her vil karaktererne kunne få lejlighed til at følge efter skumle kutteklædte mænd i mørket.

Der er også en hushjælp på vingården, som dukker op efter nogen tid. Hun har visse oplysninger til karaktererne og vil vise sig at svæve i overhængende livsfare.

Markus har der udover i sine breve nævnt forskellige lokale personer, som han har tænkt sig at invitere til sin fødselsdag. En computerkunstner og et rockorkester, som karaktererne kan tænkes at ville opsøge, eller som i nødsfald vil kontakte dem.

2.1 undersøgelsen

Sporene vil alle pege på, at der var noget meget mystisk med Markus' onkel Marcus Frey, og dennes kontakter. bl. a. til præsten i nabobyen Rennes le Chateau. Det hele synes at have noget at gøre med gamle ridderordner, hemmelige selskaber og forsvundne skatte.

På et tidspunkt kommer karaktererne i besiddelse af et brev til Marcus (den gamle) om nogen dokumenter, som nogen har haft stor udbytte af, og som nu er klar til afhentning i en okkult boghandel i Avignon. Da de kommer til boghandlen bliver de vidne til mordet på indehaveren, men det lykkes dem alligevel at tilegne sig dokumenterne, der viser sig at være en mærkelig blanding af gamle stamtræer, ordensregler, medlemslister og andre dokumenter, der har med et bestemt hemmeligt selskab at gøre.

Ordenen, der i scenariet har fået navnet "L'Ordre Secret de les Enfants du Reine" – forkortet O.S.E.R (udtales "osér"), viser sig at

stamme helt tilbage fra tempelherrernes tid, og stadig at være aktiv. På en liste over selskabets ledere finder man en lang række af kendte personer som Leonardo da Vinci, Isaac Newton og Claude Debussy.

Yderligere oplysninger, som karaktererne kommer i besiddelse af viser, at en helt tredje herre ved navn Marcus Frey i 1700-tallet overdrog en bygning i Avignon til sin søn Marcus Frey den yngre. Huset findes endnu og ejes af en Schweizisk frimurer-orden ved navn Grand Lodge Alpina.

Egnens historie viser sig også at spille en rolle. Vedholdende rygter fortæller, at Tempelherrernes berømte skat er skjult et sted på egnen omkr. Lasacrereine. Ligesom det viser sig, at man i generationer har knyttet legender om Gralen til stedet.

Imens karaktererne snuser rundt for at finde deres ven, holder flere grupper øje med, hvad de foretager sig: En stenrig amerikaner dukker hele tiden op, og vil på et tidspunkt kontakte dem for at høre, hvad de ved om Marcus Frey og hans forsvinden. Der er også en ældre herre og hans tjener, som bevæger sig rundt i en kæmpemæssig grå Mercedes. De befinder sig dog uden for karakterernes rækkevidde, og de når kun at få enkelte glimt af bilen. Hvis de kommer tæt nok på, vil de (v. hj. af et bilnummer) kunne spore dens ejere, – den schweiziske frimurerloge. En gang i sidste halvdel af scenariet får spillerne at vide, at den rige amerikaner nu også er død under mystiske omstændigheder.

Der synes også at være en gruppe mørkkledte mænd, der iagttager deres handlinger. Det lykkes dog aldrig vores helte at komme tæt på dem.

2.2 Hemmeligheden

Det viser sig langsomt, at den gamle Markus tilsyneladende har levet i flere hundrede år, og at det har flere af det hemmelige selskabs medlemmer også. Det skyldes, at de siden korstogenes dage har været i besiddelse af den genstand, som legenderne kalder "Den Hellige Gral". Den er i virkeligheden en indviklet maskine, der sammen med et særligt religiøst ritual giver medlemmerne næsten evigt liv. Processen

indebærer, at maskinen overfører nogen kirtler og noget rygmarvsvæv fra en donor, hvorefter modtageren gennemgår en særlig regenerationsproces. Hele ritualet er smertefuldt og ikke ufarligt. Oprindeligt har der da også været en høj procentdel af deltagerne, der ikke overlevede behandlingen. Denne omstændighed har – naturligt nok – i tidens løb afholdt mange fra at tage mod det forjættende tilbud. Det har dog efterhånden vist sig, at chancen for at overleve



forøges drastisk, hvis nærtstående familiemedlemmer benyttes som donorer. Mange af ordenens medlemmer har således ligefrem opdrættet unge donorer med rene slægtslinjer. – En af disse er karakterernes ven, Markus Frey.

Der er imidlertid opstået strid mellem ordenens medlemmer på den ene side og den gamle Marcus på den anden side. Den gamle Marcus, der er "Gralens Vogter" har arbejdet sig frem til en moderne videnskabelig version af det hellige ritual, og han arbejder med en plan om at tilbyde behandlingen til stenrige amerikanske forretningsmænd. En plan som ordenens øvrige medlemmer – mildt sagt

plot

også tak til Michael Baigent, Richard Leigh og Henry Lincoln hvis bog "Det Hellige Blod og Den Hellige Gral" danner udgangspunktet for "Vogterens Arving". Blandt andre kilder skal nævnes "Verden litteraturhistorie bind 2" (Gyldendal). "Politikens Verdenhistorie / Højmiddelalderen" "Den Hellige Gral" af Michael Glendale", hvorfra en række af de bedste billeder stammer.

4

– er modstandere af. Det er dem, der har kidnappet den unge Markus, og som holder ham fanget i huset i Toulouse. De ved nemlig, at så længe de har ham, kan gamle Marcus ikke gennemføre ritualet, og at han snart vil være nødt til at gøre noget ved det, hvis han ikke ønsker at dø for alvor. De behøver således blot at holde øjnene åbne og vente på, at den gamle herre gør sit træk.

Karaktererne er således kommet i klemme mellem de snu gamle og meget magtfulde grupper, og selvom deres opgave kun går ud på at finde og befri deres ven, vil undersøgelsen forhåbentlig være både spændende og tankevækkende.

2.3 Kulminationen

Karaktererne er i løbet af historien blevet indviklet i et net af mærkelige hemmeligheder, mystiske familieforhold og skjulte skatte. De vil dog hele tiden holde fast i deres forsøg på at finde Marcus.

Da de på et tidspunkt erfarer den unge Richard Saint-Clair's tragiske skæbe, opdager de, at det haster.

Mens karakterne har været rundt for at gøre deres undersøgelser er situationen indenfor Ordenen tilspidset. Det er lykkedes at tvinge gamle Markus frem, og man gør nu klar til det gamle ritual. Før det kan gennemføres, skal det dog afgøres, om Gl. Marcus er skyld i forræderi mod ordenens love. Dette afgøres efter gamle ridder-traditioner ved en tvekamp på liv eller død. Mellem ordenens og Marcus Frey's forkæmpere. Alt dette finder sted i det underjordiske anlæg under klosterruinerne, hvor karaktererne har en rimelig chance for at befri deres ven, som ligger bedøvet i en kiste. – Klar til ritualet.

Efter den store tvekamp, der falder ud til ordenens fordel, får karaktererne også mulighed for at befri Markus.

Ordenens stormester betragter karakterernes forsøg på at redde deres ven, som en særdeles ærefuld sag, og han vil derfor give dem lov til at gå, hvis de aflægger et tavshedsløfte, og i øvrigt ikke har fået nogen af ordenens værdifulde genstande op under neglene.



3 karakterer

markus Frey

Hovedpersonen i fortællingen er sådan set den unge Markus Frey (med "k"!). Han vigtigste rolle i historien er i midlertid at være fraværende, så han bliver ikke særligt krævende at spille. Markus er født d. 11/8. 1969 i Frankrig. Faderen var fransk og moderen dansk. Begge blev i midlertid dræbt ved en bilulykke i '72, hvorefter Markus er blevet passet og opdraget af sine danske bedsteforældre og til dels af sin moster. Hun har selv et par børn, som ikke kommer historien ved.

Han har gået på Allerød Amtsgymnasium, hvor han mødte karaktererne og blev midtpunkt i en klike af rollespils-entusiaster. Den unge Markus er særdeles intelligent og besidder en personlighed, som gør indtryk på næsten alle, han møder. Som scenarieforfatter og gamemaster har han gang på gang været i stand til at overraske og underholde grupper af tryllebundne spillere, og hans fortællinger har sat deres varige præg på vores karakterer, der har været blandt hans mest brugte spillere.

3.1 spillernes karakterer

Gruppen består af en gruppe helt almindelige og meget forskellige danskere. De har alle meninger om hinanden og flere af dem har indbyrdes forhold og/eller mangel på samme, som – forhåbentlig – vil gøre dem spændende for spillerne.

Bemærk, at ikke alle karakterer taler særlig godt fransk. Selvom scenariet "foregår" på dansk vil de have lidt svært ved at forstå og gøre sig forstået, og de andre karakterer vil skulle fungerer som tolke i mange situationer.

Sammen med karakterarkene udleveres **bilag 10 - 15**, der er de sidste breve Markus har skrevet til sine venner.

plot karakterer

*illustration:
Markus Frey*

egenskaber for Erik Jensen:

logik: 77
fantasi: 44
psyke: 12-65
sanser: 50
fysik: 33

historie: 65
geografi: 52
græsplæner: 45
fransk: 38
geometri: 78

egenskaber for Henriette Mertz:

logik: 51
fantasi: 57
psyke: 44
sanser: 45
fysik: 56

fransk: 56
historie: 33
førstehjælp: 45
dametøj: 87
charme: 75

**Erik Jensen:
Født 10. oktober 1969**

Gik på Allerød Amtsgymnasium samtidigt med Markus Frey, og kom - på grund af sin store interesse for rollespil af enhver slags hurtigt med i Markus' legendariske klike. Efter gymnasiet, som han afsluttede i '91 med en planmæssig - men ikke sensationel - studentereksamen, begyndte Erik en blandet universitetskariere, hvorunder han bl. a. har studeret datalogi, arkæologi, historie, matematik og geologi. Ingen af studierne har dog beskæftiget ham i mere end 5 - 7 måneder, og han er som regel gået i stå lige før eller efter den første eksamen på det pågældende fag. Den særprægede uddannelsesplan har givet ham den særlige udmærkelse, at han ved temmelig lidt om forholdsvis meget.

På det tidspunkt, hvor han begiver sig ud på den senere så berømte rejse til Sydfrankrig arbejder han på et beskæftigelsesprojekt for unge arbejdsløse, hvor han bl. a. lærer at bruge en plæneklipper.

Han har ingen konkrete fremtidsplaner, men han vil gerne holde op med at slå plæne, inden han bliver 30.

Erik var i to år fast medlem af Markus' rollespilsgroupe, hvor hans mest mindeværdige karakter var rollen som den uheldige med principfaste ridder Arnold Van Mecklenburg.

Han har ikke holdt kontakten til de andre medlemmer i Markus' klike særligt godt ved lige. Men har dog hjulpet Markus nogen gange siden han sluttede gymnasiet. Han har bl. a. været med til at hjælpe ham med at flytte, været medforfatter på nogen af de scenarier, som Markus har leveret til forskellige con'er, og har også været med til at hjælpe, da Markus skulle flytte til Frankrig. Han er den eneste, af de seks rejsende, der tidligere har set vingården "Lasacreine". Han synes at Henriette er sød, men lidt dum, at Ivan er en oplæst nar, at Maria er en spændende kvinde, at Thomas en temmeligt intetsigende fyr, som gerne vil virke flink. Desuden mener Erik, at Toke er en komplet tåbe, der ikke vil blive til noget som helst her i livet.

Han er altså ikke en person med en særlig positiv opfattelse af sine medmennesker. Men da

han for det første er rimeligt god til at holde dette skjult, og for det andet heller ikke er særligt glad for sig selv, er han ikke fuldstændig umulig at være sammen med. Den eneste person, som han respekterer 100 % er (bortset fra Schwarzenegger, Arnold (f.: 1947), U.S. actor and former bodybuilding champion) Markus.

Erik er intelligent og han virker meget flink overfor sine medmennesker. Hans generelle verdenssyn præges dog af en manglende lyst til at

med Henningsen (junior), som er meget sød men ikke særligt spændende...

Henriette har en forkærlighed for romantiske film og har set "Nilens Juvel" flere gange. Desuden har hun anskaffet en kopi af "Broerne i Madison County", som hun i hemmelighed set igen og igen.

Henriette er godt klar over, at ingen af hendes venner betragter hende som noget stort geni, men det synes hun er i orden.



tage – og fuldføre – vigtige beslutninger.

**Henriette Mertz
Født d. 3. februar 1970**

Efter gymnasiet søgte Henriette optagelse på sygeplejeskolen i Allerød, fordi hun "gerne ville gøre noget for sine medmennesker". Det gik dog forholdsvis hurtigt op for hende, at så meget gad hun altså ikke gøre for dem. Efter de obligatoriske år på en eller anden handelsskole kom hun i lære i Henningsens DameMagasin i Allerød, hvor hun er kommet til at betyde meget for byens damer, som hun med sit venlige og åbne væsen har et ret godt tag på. Hun har ikke gjort sig store tanker om sin fremtid, men hvis der dukker en hvid ridder op i hendes liv, vil hun følge ham til Verdens Ende. I mellemtiden har hun en meget hemmelig og ikke særligt romantisk affære

Hun har aldrig interesseret sig særligt meget for rollespil, men var i sin tid voldsomt forelsket i den lille mørkhårede Markus Frey fra parallel-klassen. Så da hun fik chancen for at spille rollespil i hans gruppe slog hun til, og hun var i et års tid fast medlem af gruppen. Her spille hun en listig tyv ved navn Allandro, der vidste mere om magi end godt var, og som udviste et forbløffende overlevelses-talent (ofte på andres bekostning). Hun har holdt forbindelsen til Markus ved lige, selvom det aldrig er blevet til mere end breve og postkort, et par knus og en enkelt varm dans en aften til en gymnasiefest.

Henriette kan – generelt set – godt lide folk, og efter som hun ikke er grim og virker sød og venlig, kan de fleste godt lide hende.

karakterer

*Erik Jensen,
Henriette Mertz
og Ivan Brønsholm*

**egenskaber for
Ivan Brønsholm**

logik: 45
fantasi: 60
sanser: 65
psyke: 56
fysik: 45

fransk: 12
historie: 5
overtalelses-
evne: 87
humor: 75

**egenskaber for
Maria Gregersen**

logik: 80
fantasi: 45
sanser: 77
psyke: 33
fysik: 75

fransk: 65
kunsthistorie: 75
manuelle-
færdigheder: 65
temperament: 85
karate: 75

Hun synes, at Erik er en mærkelig fyr, og har svært ved at sætte sig ind i hans problemer med at finde ud af, hvad han vil. – Det skulle da ikke være så svært. Hun mener han må være et fjols og en kommende totaltaber. Hun tænker ikke så tit på ham, men når det sker har hun nærmest ondt af ham...

Hun har til gengæld en gang været i seng med Ivan (tror hun nok), men det var under alle omstændigheder ikke nogen uforglemmelig begivenhed, som de begge lader som aldrig har fundet sted. (Det var til studenterfesten, og de var begge meget fulde). Hun bryder sig i øvrigt ikke så meget om fyren, som hun synes interesserer sig alt for meget for Ivan. Maria er en af de få personer Henriette ikke kan lide, og selvom Maria altid har været sød overfor hende, kan hun ikke tilgive hende, at hun i en lang periode havde et forhold til Markus, en position Maria havde opnået ved hjælp af sit kønne udseende og sin frembrusende optræden for blot at nævne et par af de ufine midler damen havde taget i brug...

Ivan Brønsholm Født d. 7. april 1970

Afdelingsleder i Superkram i Fredericia, hvor han bruger sin energi på at sælge ragelse til byens indbyggere og på at sikre sig de bedste karieremuligheder indenfor koncernen.

I sin fritid er han næstformand i Fredericia-afdelingen af Junior Chambers, samt legendarisk arrangør af polterabend, pebersvende-mobninger og ungkarlefødselsdage.

Efter hans egen mening er der kun få kvinder der kan modstå hans uimodståelige charme. Han foretrækker dog at have sin frihed, og det er hans forklaring på, at hans længst varende "faste" forhold holder et par uger.

Ivan kan godt lide at spille rollespil, og har spillet med i mange af Markus' scenarier. Her spillede oftest store stærke væsner/personer, som kunne næsten alt, og som havde en mystisk tendens til sjældent at overleve ret længe.

Han har ellers mange stærke sider. Og det må retfærdigvis siges, at han kan være rigtig morsom, og at han er en virkelig god sælger, der næsten kan sælge is på Grønland, og som de fleste (mænd!) opfatter som en rigtig guttermand. De

fleste kvinder har derimod svært ved at klare mandens åbentlyse savleri, og holder derfor en passende afstand.

Ivans verden er forholdsvis enkelt opbygget. De fleste mennesker er ret tåbelige, dovne og uvidende. De fortjener at blive narret – fx. til at anskaffe sig noget billigt bras fra Superkram. En mindre gruppe har ved hjælp af overlegen intelligens, flid og dygtighed tilkæmpet sig penge og/eller position i samfundet. – Det er typer som



Ivan nærer stor og åbenlys beundring for. Selv mener han at alle andre opfatter ham som en dygtig, charmerende, intelligent og meget morsom Mand. Ivan ejer bl. a. en Nissan Primera i mørk grå-metallic. (Den ligner næsten en BMW!) samt en smart mobiltelefon.

Han har ikke været i seng med Maria, selvom han ofte har haft lyst til det. (Han forstår ikke hvorfor).. Til gengæld har han på et tidspunkt været lige ved at komme i seng med Henriette. Desværre skete der det forfærdeligt pinlige, at han ikke kunne noget, da han skulle. – Han var både nervøs og fuld, så resultatet var særdeles pinligt. Siden har han undgået Henriette mest muligt, selvom hun dog efter alt at dømme ikke har afsløret hans pinlige hemmelighed for nogen.

Ivan synes, at Erik er en taber, som hellere skulle bruge sin tid på noget fornuftigt end at lalle rundt

på en masse universiteter, hvor man alligevel ikke lærer noget. Thomas er efter Ivans mening en fuldstændig ligegyldig person, som dog – mærkeligt nok – har vist sig effektiv i farefulde situationer i Markus' scenarier. Toke er efter Ivans mening også bare en taber, som dog er ret flink.

Maria Emborg Gregersen Født d. 12 december 1968

karakterer

*Maria E. Gregersen,
Thomas Markdahl og
Toke Lauritzen*

egenskaber for Thomas Markdahl

logik: 80
fantasi: 44
sanser: 20
psyke: 50
fysik: 45

fransk: 56
historie: 33
"alternativ"
viden: 75
edb: 90
teknik: 90

egenskaber for Toke Lauritzen

logik: 66
fantasi: 80
sanser: 45
psyke: 50
fysik: 80

fransk: 45
historie: 3
musik: 75
edb: 45
gearløs: 80

gymnasiet. Hendes foretrukne karakter, var en langlemmet, velbegavet kvindelig magiker, som meget konsekvent foretrak at holde sig selv uden for fare, for i sikkerhed at kunne høste frugten af de andres anstrengelser.

Hun har i dag et lidt blandet forhold til Markus, som hun i "sine unge dage" på Allerød Amtsgymnasium var voldsomt forelsket i. En forelskelse der førte til et kort forhold, som blev afbrudt efter et fjollet skænderi.

Markus har dog altid været både venlig og naturlig overfor hende. og det har været helt naturligt for hende at sige ja tak til Markus' invitation om at komme til hans fødselsdag.

I sin fritid dyrker Maria forskellige anstrengende sportsgrene primært airobics, løb og karate.

Maria mener at Erik er en køn, dum fyr helt uden rygmarv, at Henriette er en dum gås, som det er lidt synd for, at hun ikke ser bedre ud, og som hun i øvrigt er ret ligeglad med. At Ivan er forholdsvis utålelig, selvom hun må indrømme, at han kan være ret sjov. Thomas Markdahl er underlig og Toke er nuttet, og kunne være interessant at "udforske nærmere"...

Thomas Markdahl Født d. 10 januar 1970

Thomas har kendt Markus fra før de begyndte i skolen, og har været med i klikken længere end nogen af de andre. Inspireret af nogen af Markus' scenarier, er han begyndt at interessere sig for emner som astrologi, Tarot og gamle religioner. Han har lånt bøger på biblioteket om emnet og har desuden abonnement på bogserien "Alt om det Ukendte". Han har opnået en dyb tiltro til forskellige mineralers, krystallers og stenarters virkning, og han er en af de få, der benytter rosenkvarzt mod skadelig skærmstråling, – både fra TV og fra den elskede computer.

Thomas er Informatik-medarbejder i en dansk banks Århusafdeling, og har naturligvis computer derhjemme, hvor han bl. a. sammen med vennen Fritz bruger meget af fritiden på at surfe på nettet, hente mærkelige filer hjem, og lave programmer, der fx kan bestille pizzaer via fax.

Han er intelligent og kan godt lide at lide at iagtage sine medmennesker i ubemærkethed. Selvom, han ikke er den dominerende type, kan

han dog godt lide at brilliere med sin viden og sine færdigheder.

– Et sted har han dog en lidt uklar fornemmelse af, at andre nogen gange synes han er kedelig, når han taler om sine yndlingsemner. Megabyte, ram, rom og baud eller karma, aura og vibrationer.

Det kan han dog godt leve med, især hvis han kunne kombinere det med en større popularitet hos det modsatte køn...

Thomas mener, at Erik er en begavet fyr, som kan være sjov og underholdende, selvom det ofte er på andres bekostning. At Ivan er en forholdsvis flink fyr, der kan være meget morsom, og som måske nok har kvinder på hjernen, at Henriette er en sød pige, som det ku' være sjovt at lære nærmere at kende, at Maria er en spændende kvinde, som det kunne være sjovt at lære nærmere at kende, og at Toke er en tiltalende fyr med et interessant liv.

Toke Lauritzen Født d. 23 maj 1969

Toke er trommeslager i et fynsk rockorkester på vej mod succes. Det hele begyndte med at han slog på tromme for spejderne i den lille by Ølsted. Det synes han far var fint. Og han kunne også acceptere det, da de første dele af et stadigt større trommesæt fandt vej til Tokes værelse. Efterhånden begyndte forældrene dog at betragte hans venner med stigende forundring og bekymring.

Da Toke senere flyttede hjemmefra, købte bil (Saab 900, meget brugt, 10.000 kr.) uden at have kørekort og til sidst flyttede ind i en campingvogn i et af de andre bandmedlemmers baghave, hvor han nu bor, blev det dog for meget for forældrene.

På Allerød Amtsgymnasium havde han et lidt specielt ry, som den der altid kom i søgelyset, hvis der var noget (elektronisk) der var gået i stykker. I Hans campingvogn, kan man se resultaterne af hans tilbøjeligheder i retning af at skille ting ad, der ikke virker, sætte dem sammen med andre ting, der helle ikke virker, for at opnå noget, der til dels virker. Vognen har således et stereoanlæg med to forskellige højttalere en båndoptagermotor, der driver en grammofon med en næsten konstant og næsten korrekt hastighed og en radio, der ikke kan tage FM, men til gengæld fungerer som lydled

for det TV, som ikke (længere) har nogen højttaler.

Som rollespiller var Toke altid den, der leverede de mest overraskende forslag og foretog sig de mest uventede ting. Hans karakterer betragtede det som en naturlig ting at forsøge at lokke skrækindjagende uhyrer på afvej ved hjælp af spegepølse og gammel ost, at hoppe ud fra høje steder, eller at smide øl på rasende orker.

Toke er ikke særlig høj, og ser ud til at være yngre end han er. Han ser nogenlunde godt ud, og virker tiltrækkende på medlemmer af det modsatte køn. – Det er dog ikke noget han selv tænker særligt meget over. I det hele taget er det ikke unødigt tankevirksomhed, der optager hans tid, som mest bruges til at spille rock og holde campingvognen tæt.

Han synes, at de andre medlemmer i gruppen er OK, selvom de ikke spiller musik.

karakterer scene 1

Factfile:

Tempelridderne kaldte sig de fattige riddere, og selvom den enkelte ridder ikke måtte eje noget, var det dog en sandhed med modifikationer: Både tempelherrene og deres søsterorganisation "De germanske riddere" var styrtende rige, byggede kæmpeborge og savnede hverken vin eller føde.

De germanske riddere, der iøvrigt oprindeligt havde hovedkvarter i Transsylvanien, var kendetegnet af hvide kapper med et sort ligearmet kors mens tempelherrenes var rødt. Mens tempelherrene blev ekskommunikeret af den katolske kirke. Var det nærmest omvendt med deres germanske brødre. De var blandt de første, der sluttede op om reformationen.

4

scene 1

ankomst til Lasacreraine

Lasacreraine (= la-sacre-reine, som betyder "Den hellige Dronning") er navnet på en lille fransk landsby med ca 800 indbyggere beliggende i Languedoc-området. Byen er opkaldt efter et gammelt cistercienser-kloster, som også har givet navn til den vingård Markus har arvet.

Efter en lang og anstrengende køretur ankommer karaktererne trætte og forventningsfulde til den lille vingård. På det sidste stykke af vejen op til gården møder karaktererne en modkørende bil. Det er den længste og bredeste Mercedes, karaktererne har set. Den er mørk gråmetallic og har tonede ruder. Ved ankomsten møder der dem et uventet syn: Der har været brand på gården om natten. det lille tårn er sodsværtet, og taget over den del af gården er styrtet sammen. På pladsen foran gården holder en lille blå Renault med blinklys på taget, og en høj fransk politimand spankulerer rundt på gårdspladsen for at tage notater. Hans navn er George Appilvá, han har et stort flot overskæg og optræder uhæmmet arrogant.

Han fortæller, at Marcus Frey er død for flere måneder siden, og han lader som om, han aldrig har hørt om deres ven: "der bor ikke nogen ung mand ved navn Markus Frey på gården. Der har rigtig nok har boet en pæn ældre herre ved det navn, men han er død for flere måneder siden.

Hvis de fortsætter med deres forsøg på, at finde ud af hvad der er sket med M.F., vil George Appilvá, først lade dem forstå, at de må være åndsvage: "oh! - typiske tåbelige turister! - Tror de måske jeg står her og lyver Dem op i Deres åbne ansigt? - Tror De ikke, jeg har andet at bruge min tid til end at fortælle idiotiske historier til imbecile udlændinge?"

Hvis karaktererne stadig ikke vil forlade stedet, vil George Appilvá skifte strategi. Han vil foregive at blive mistænksom. Han vil se karakterernes papirer, udtale sig om deres mulige ægthed, og om det mærkelige i, at karakterne dukker op på stedet, netop på et tidspunkt, hvor der har været

brand. Han vil tilsyneladende gøre sig klar til at arestere dem for brandsstiftelse, dokumentfalsk og for at forstyrre den offentlige orden.

Situationen kan tilspidnes og den vrede (og i øvrigt bevæbnede) politimand kan tilslut insistere på at tage dem med på stationen. Denne scene skal ikke have for lidt!. Det må gerne skinne igennem, at politimanden godt ved, at han lyver,



men at han i øvrigt betragter dem som idioter. Uanset hvad der sker, får karaktererne ikke lov til at komme ind på gården, og den vrede mand er fuldstændigt urokkelig.

Politimanden handler udelukkende efter odren fra en lokal frimurer-loge, han er med i. Logen tæller også en del andre mere eller mere betydningsfulde personer i byen og på egnen, og den kotrolleres af O.S.E.R.

5

scene 2

de lokale

Efter at have hørt på den gale politimand i nogen tid må karaktererne forlade gården. Der er nu flere muligheder for at komme videre. Den mest nærliggende er at tage til den lille landsby nedenfor gården. Som fortæller kan du understrege overfor spillerne, at de er trætte, sultne og tørstige efter den lange og hårde tur, planlagt af Ivan B.

Der er tilfældigvis en kro i landsbyen, som i øvrigt virker som et snusket og lidt henfaldent sted, selvom 4-5 større og mere velholdte huse tyder på, at der i nogen dele af byen kan findes en vis velstand. Foran kroen spiller nogen ældre herrer petangue – et spil med kugler af metal. Ved borde udenfor kroen sidder en lille gruppe sortklædte endnu ældre mænd og et par lige så gamle koner med få tænder. Når karaktererne nærmer sig klapper de alle fuldstændigt i og giver sig til at kigge demonstrativt på forskellige dele af horisonten, deres negle, en avis. Petangue-spillerne står tavse og lader nysgerrigt som ingenting.

Inde i kroen hersker en kæmpekvind i en stramtsiddende kjole af et ubestemmeligt, nærmest sort materiale. Hun optræder uforskammet overfor karaktererne og fortæller dem, at de vil få det meget bedre i en anden by, at hendes mad er uspiselig og at værelserne, hvis karaktererne spørger efter dem, koster 500 franc for en nat. Hvis karaktererne bestiller noget at spise, vil hun forsvinde ud i køkkenet og blive væk i lang tid. Til sidst vil de dog kunne få lov til at spise noget udemærket mad og sove på nogen rimelige værelser.

politimanden (igen)

George Appilvá's opførsel er så mærkelig, at den kan lokke karaktererne til en nærmere undersøgelse. Hvis de er smarte vil de kunne finde frem til, hvor han bor fx. ved at skygge ham fra politistationen.

9

scene 1

scene 2

Godfrey de Boullion's segl.

Bemærk symbolikken med halvmåner og stjerner. Bygningen er Jesu' grav.

Factfile:

Den ældste eksisterende frimurerloge, blev oprettet i 1700-tallet i London. Men frimurerbetegnelsen og visse af dens kendetegn kan spores længere tilbage. Bevægelsen har i dag flere millioner medlemmer og afdelinger næsten overalt. Deres filosofi og ritualer holdes strengt hemmeligt, ligesom det er umuligt at skaffe oplysninger om medlemstal og økonomi. At dømme efter frimurerens bygninger synes de dog ikke at lide af pengemangel

Han har en lille lejlighed i et hus i udkanten af byen. Her vil hans værtinde/husholderske kunne fortælle, at han går ud næsten hver aften.

Om aftenen vil han gå til møde i et lille frimurer-kapel. (Kapellet er mærket med frimurernes symbol: en passer og en vinkel og et lille messingskilt bærer teksten: "Serapion's Orden"*) Karaktererne véd ikke umiddelbart, hvad det betyder med mindre en af spillerne kender symbolerne. I nærheden holder en stor grå mercedes med Schweiziske nummerplader.

George Appilvá vil befinde sig et par timer i huset, hvor han vil mødes med Roland Saint-Clair fra O.S.E.R. Kort før George Appilvá tager afsted, vil også den store grå Mercedes forlade stedet. Bilen giver intet spor af ejerne, men nummerpladen kan identificeres (fx over et computernetværk): den tilhører den Schweiziske frimurer-loge "Grand Lodge Alpina".

Hvis karaktererne får mulighed for at undersøge George Appilvá's lejlighed, vil de her finde en lang grå kjortel med fine sølvkanter.

myndighederne

Hvis karaktererne skulle finde på at henvende sig til myndighederne i Lasacereine om den påsatte brand eller om deres forsvundne ven, vil de enten blive mødt af George Appilvá eller af folk med nøjagtig samme instilling.

Hvis de i stedet vælger at henvende sig til myndighederne i Toulouse, der er den nærmeste større by, vil de i første omgang blive mødt med en normal reaktion. De vil dog hurtigt blive stillet om til en, der vil behandle dem som utroværd galninge: "Jamen det kan jeg da godt se. De er da et alvorligt problem (fnis). Ved de hvad, vi ser på sagen, så snart vi er færdige med den flyvende tallerken, der lige er landet udenfor byen"...

posten

Det er stort set ligegyldigt, hvad karakterne foretager sig. Det er umuligt, at få nogen af byens indbyggere til at indrømme, at de nogensinde har hørt om den unge Markus Frey. Nogen vil være afvisende, mens andre vil være ret venlige – indtil karaktererne begynder at stille spørgsmål om deres ven. Man må gerne lade

bageren, frisøren og slagteren m.v. reagere meget påfaldende. Men damen på posthuset (eller en anden, karaktererne henvender sig til,) bør være "tilflytter", som måske ikke har så mange oplysninger, men som ikke er bange for at tale med fremmede.

6 scene 3

gården – igen

Det mest nærliggende for karaktererne vil nu være at tage tilbage til vingården om aftenen, for at se om de kan finde spor efter hvad der er sket med deres ven.

Ved deres ankomst vil de finde gården forladt, og de kan gå ind uden problemer. Indvendigt er gården blevet indrettet i en slags middelalderstil med store granit søjler, stentrapper og stenbeklædninger. Der er flere ridder-inspirerede malerier og middelalder-våben og rustninger. En hel del af dette er for nyligt (af unge Markus) blevet pakket ned i kasser og/eller stillet til side. På gulvet i den temmelig store hall, finder man en mosaik med et billede af en rose og et kors samt indskriften "O.S.E.R".

I køkkenet finder de tegn på, at nogen har forberedt deres ankomst. Der er indkøbt madvarer til 7-8 personer, og der er stillet forskellige flasker frem.

Det vil vise sig, at Markus tydeligvis har boet på gården indtil for ganske nyligt. Bl. a. er et rum på loftet blevet ombygget til et stort arbejdsværelse, hvor plakater og diverse rollepilsbøger, planer, og kort viser, at han har arbejdet med scenarioskrivning. Alt er dog rodet igennem, og man kan se, at nogen har ledt efter noget. Der er også et computerbord og en printer, tilsluttet et afskåret printerkabel. Men der er ingen computer. I papirkurven findes en stor mængde afbrændte papirer.

Der er en stor stue, med et langt bord og en række våbenskjoldlignende segl på væggene under loftet. Her ser man bl. a. Tempelherrens segl med to ryttere på en hest, Godfrey du Boullions segl, et segl fra Dronningens Børn m. v. (bilag 2) samt billeder af riddere og af dronningen

(bilag 1).

branden

Der har været brand på gården. Hvis karaktererne undersøger brandstedet nærmere, vil de se, at det især er gået udover et ret omfattende bibliotek, der har fyldt de to nederste etager af det lille hjørnetårn. De fleste bøger er tilsyneladende blevet flammernes bytte, men en mere omhyggelig undersøgelse vil vise, at der ser ud til at være brændt færre bøger end, der mangler. Samtidigt synes askerester af gamle klude i biblioteket at tyde på at branden var påsat. Det, der er sket, er selvfølgelig, at nogen har fjernet de mest værdifulde af gl. Marcus' bøger og brændt resten. Det er sket for at skjule, hvad gl. Marcus' bogsamling faktisk indeholdt: Bøger af Paracelsus og Nostradamus samt værker om alkymi og gamle kætterske skrifter om Guds sande natur må ikke sættes i forbindelse med den pæne ældre herre egnens indbyggere kendte.

brevet

På et tidspunkt vil karaktererne finde et brev, der viser sig at være til gl. Marcus. Det (bilag 4) handler om nogen papirer boghandleren har lånt i forbindelse med noget research, og som har været meget udbytterige.

kælderen

Alle vingårde har en kælder. Her produceres vinene og de lagres på store tønders. Gl. Marcus fulgte en meget traditionel vinfremstillingsproces, og kælderen er fuld af store fade (tønders) med vin. Kælderen viser sig at være i to etager. Den nederste er interessant. Den synes at omfatte dele, der er meget gamle, og den er større end den øverste.

For enden af en gang finder man et rundt rum, med en inskription på gulvet: Sator Arepo Tenet Opera Rotas* (se s.14). Den fungerer som en kodelås. Hvis man aktiverer de rigtige bogstaver i den rigtige rækkefølge, åbnes en skjult dør. (Kode-ordet er "O.S.E.R." efter "l'Ordre Secret de les Enfants de la Reine"). Bilag 7

scene 3

scene 4

factfile:

Arkadien er et område i Grækenland, hvor der i antikken levede et folk, der dyrkede naturguden og guden Hermes. Hermes er bl. a. gud for videnskaberne og de okkulte hemmeligheder. Desuden siges der at løbe en underjordisk flod gennem Arkadien, og brugen af navnet har sikkert haft en symbolsk betydning eller skjult mening. Ordene "Et in Arcadia Ego" samt hentydning til Arkadien forekommer flere gange i Poussins billeder og i periodens kunst i det hele taget.

10

husholdersken

På et tidspunkt enten mens de er på vingården eller mens de opholder sig på kroen, vil karaktererne blive kontaktest telefonisk af Leanne Lianot, der er Marcus husholderske. Hvis karaktererne på et tidspunkt beslutter at ringe fra landsbyens til vingården vil de også komme til at tale med hende. Hun er meget bekymret for sin chef, den unge Markus. Det lyder som om, hun har nogen vigtige oplysninger, som hun dog ikke vil komme med over telefonen. Hun vil aftale at mødes med dem på landsbyens kirkegård samme aften.

Når/hvis karaktererne finder hende på det aftalte sted, vil de finde hende død. Hun er blevet skudt af Gl. Marcus' medsammensvorne Dex Rumin. – Pænt og nydeligt mellem øjnene ved hjælp af en pistol med en lille kaliber.

Hvis karaktererne kigger sig lidt omkring på kirkegården, vil de blandt en bunke gamle gravsten kunne finde en sten med en delvist udhvisket indskrift. bilag . På stenen har der oprindeligt stået "Marcus Frey / 1783-1863 / Et in Arcadia Ego* / O.S.E.R" Nu er stenens budskab til eftertiden imidlertid mere tvetydigt. (bilag 8)

bilag

Bilag 1 og 2 viser eksempler på kunstværker, der kan ses i huset. Bilag 4 er et brev fra en boghandel i Toulouse. Bilag 7 er fra vingårdens kælder. Bilag 8 en stenplade fra et nedlagt gravsted.

Pavillionen ser ud til at omkr. 100 år gammel.

På forhøjninger er anbragt et gammelt skrivebord og et par hvidmalede kurvestole. På bordet står en termokande med (kold) kaffe, og der er en tallerken med en delvist spist og helt indtørret mad. I skrivebordsskuffen ligger bl. a. nogen spændende fotos, nogen mystiske skriblerier og et par postkort.

Her har Markus noteret ordene "Sator Arepo Tenet Opera Rotas" nogen gange på et stykke



papir. Det kunne ligne et forsøg på at lave eller løse en kode. (bilag 8)

Der er også et gammelt foto af nogen mennesker (bilag 9). Det vil vise sig at forestille Bérenger Saunière med en gruppe venner. Han var præst i nabobyen, Rennes-le-Chateau omkr. århundredeskiftet. Her siges han at have fundet tempelherrernes enorme skat. Han byggede en stor villa til sig selv, restaurerede kirken på den mest særprægede måde og lavede nye veje til byen. (Den grinende mand i midten af billedet er Marcus Frey).

Et gammelt dokument, der bekræfter, at en Marcus Frey har overdraget et hus i Toulouse til en anden Marcus Frey (Bilag 5).

De finder desuden en forside fra en sektion af Århus Stifttidende, der fortæller om en forsker, der mener, at mennesket vil kunne komme til at leve længere (bilag 6). Forskning i livsforlængelse er "big business" i dagens virkelige verden, og ikke mindst i USA bruges der store summer på dette emne.

Et postkort med et mærkeligt billede kaldet "Et in Arcadia Ego" (eller "hyrderne fra Arcadien") er også blandt genstandene. Det er malet af en ret berømt fransk maler Nicolas Poussin omkr. 1640. (Bilag 9) Tittlen er latin og betyder ordret: "Og jeg i Arkadien".* På kortet har Markus skriblet ordene "et spørgsmål om synsvinkel?". Hvis man fra pavillionen kigger ud over landskabet kan man i horisonten se en bjergtop, der nøje ligner den, der er med på billedet (bare fra den anden side). Her ligger landsbyen Rennes-le-Chateau.

I pavillionen er der også nogen papirer, der ikke har noget med sagen at gøre, men som indgår i M.F.'s planlagte scenarie (bilag 15), et visitkort og nogen forskellige kvitteringer (bilag 16) heraf en fra en mekaniker i Rennes-le-Chateau, hvor Markus har lejet en firhjulstrukket bil. Desuden finder karaktererne et visitkort fra en advokat ved navn Dex Rumin. Han har været advokat for gl. Marcus og har stået for arvesagen. I virkeligheden er han en af Marcus Frey's allierede – og en gangske farlig mand.

scene 4

Tv.: Foto af Rennes-le-Chateau.

Th.: Kort, der viser de vigtigste byers indbyrdes placering. Bortset fra La-Reinesacre, er steder og navne autentiske

factfile:

**1 Da Richard Wagner skulle skrive Parzival, tog han bl. a. til Rennes-le-Chateau for at samle materiale. Senere undersøgte også nazisterne området, men uden held.*

7

scene 4

den blå pavillion

I sine breve til karaktererne har Markus nævnt, at han nogen gange sidder i en blå pavillion og skriver. Pavillionen befinder sig på vingårdens jorde i en slags naturlig(?) fordybning, der minder om et amfiteater.

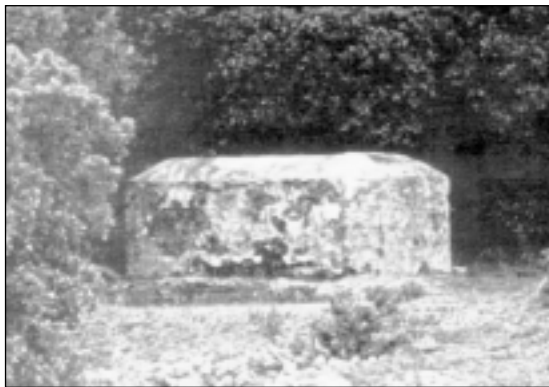
Den er fremstillet af sten og træ og er bemalet i blåt med mønstre af sølv. Bygningen er rund minder lidt om blanding af et tempel og en scene.

Rennes-Le-Chateau

En mærkelig lille landsby, naboby til Lasacrereine, hvor præsten Berenger Sauniere siges at have fundet tempelherrenes skat. Hele området har siden præstens fund været genstand for skattejægeres opmærksomhed.

I følge visse overleveringer skulle Den Hellige Gral befinde sig i området omkring byen*1. Også fra gammel tid siges tempelherrenes skatte at være blevet ført til slottet ved bjergtoppen Bézu 5 km fra Rennes-le-Chateau og skjult her i underjordiske gange.

I hvert fald skete der i 1891 det, at byens præst,



Berenger Sauniere startede en meget påkrævet restaurering af landsbyens kirke. Under dette arbejde fandt han, skjult i en søjle, fire mystiske pergamenter.

To af disse indeholdt en række kodede budskaber, som satte præsten på sporet af et eller andet. Han tog til Paris og kom bl. a. hjem med en reproduktion af Poussins billede af hyrderne ved graven. Kort tid efter begyndte den lille bys fattige præst at bruge penge i den helt store stil. Der blev anlagt veje op til byen. Han opførte en stor villa til sig selv og ombyggede kirken fuldstændigt. Han begyndte også at dyrke en hel del selskabelighed bl. a. andet med en række fremtrædende medlemmer af datidens okkulte

selskaber.

På grund af sit ekstravagante forbrug og dets uforklarlige baggrund blev han først forflyttet og siden suspenderet. Sauniere ignorerede sine overordnede og ankede sagen til Vatikanet, der gav ham medhold, således at han kunne fortsætte sit mystiske virke.

Den 22. januar 1917 døde Sauniere under mystiske omstændigheder. På dødslejet tilkaldtes en præst fra et nabosogn, som efter at have hørt Saunières skriftemål nægtede at give ham den sidste olie. – Noget helt uhørt i den katolske verden.

Det mest besynderlige er næsten det, Sauniere gjorde ved kirken. Det er altsammen udført som førsteklasses håndværk og er af en ret høj kunstnerisk kvalitet. (Jeg har desværre ikke kunnet skaffe billeder fra kirken i Rennes Le Chateau. Men den efterfølgende beskrivelse skulle passe til kirkens udseende i dag):

Over portalen er en inskription på latin, hvor der står: "Terribilis est Locus Iste", der simpelthen betyder: "Dette sted er forfærdeligt".

Når man træder indenfor mødes man af en skrækindjagende skikkelse. Det er dæmonen Asmodeus, der holder en skål med vievand frem til den besøgende. Han har fuglenæb, horn i panden og lange skarpe klør. Asmodeus er ikke nogen tilfældig demon. Han er vogter af hemmeligheder og skjulte skatte, og skal i følge jødiske overleveringer have været med til at bygge Salomons Tempel.

Resten af kirken er dekoreret med traditionelle katolske motiver, der dog alle har en eller anden påfaldende afvigelse. En tilskuer til en vigtig begivenhed i Jesu liv bærer skotsk kilt. En begivenhed, der burde finde sted om dagen er afbilledet med en nattehimmel som baggrund o.s.v.

Folk i byen er vant til, at besøgende turister interesserer sig for Berenger Sauniere og hans mærkelige kirke, og de fortæller gerne om den manden, der er noget af en lokal berømt: Diverse ældre mænd ved navn Pierre Lambert eller Claude Rencard på kroen og gamle damer, der fx hedder madame Clemare, og er klædt i sort, vil berette den mærkelige historie om præsten, der fandt en skat. Forklaringerne vil begynde med

"min far sagde.." eller "mor har selv set..." og de vil ikke vide ret meget andet end, at Sauniere tilsyneladende fandt en skat og brugte en masse penge. Den mest udbredte teori er, at skatten findes omkring den gamle tempelherre-borg ved Bézu.

De vil fortælle, at andre for nylig har spurgt om det samme. Bl. a. en rig amerikaner og en nydelig ung mand. Sidstnævnte er Markus, der besøgte byen tirsdag d. 28/7, og kørte lidt rundt, blandt andet for at finde graven fra Poussins billede, og se tempelherreborgen ved Bézu. De vil genkende Markus efter karakterernes beskrivelse og vil sige, at byens pensionerede præst Jean-Pierre Revé ved mere om det hele. Både de gamle og præsten vil kunne genkende Poussins billede af graven, og kan angive hvor den findes. Den har været der "altid"., og ingen véd, hvornår, den er lavet, eller af hvem. Men de kan til gengæld fortælle, at den er et yndet udflugtsmål for turister og skattejægere.

Han viser sig at være en hyggelig gammel mand. Han fortæller hele beretningen om Berenger Sauniere, og kan desuden identificere den grinende mand på billedet fra Den Blå Pavillion (**bilag 9**) som Marcus Frey. Billedet er fra omkr. århundredeskiftet. Manden er ca 30 år på billedet. Markus' onkel "døde" d. 1/4. 95. Hvis præsten har ret, var gl Marcus således godt 114 år gammel ved sin død. Bemærk: Den gamle præst ved ikke, at manden på billedet skulle være død for nylig.

Om Tempelherrene og deres skat kan Jean-Pierre Revé fortælle: Da ridderordenens medlemmer blev aresteret i Frankrig fredag d. 13. oktober 1307, skete det efter en omhyggelig og hemmelig plan: En af tempelherreordenens mest betydelige stormestre, Bertrand de Blanchefort, kom fra egnen. Hertil skal han i 1156 have importeret et større antal tysktalende minearbejdere, der lavede noget mystisk i nogen gamle miner fra romertiden. Da udgravningerne bliver undersøgt i 1600-tallet afsløres det, at de i hvert fald ikke har været ved at grave guld. – De synes i stedet at have været ved at konstruere et eller andet.

Vedholdende rygter har siden hævdet, at

*illustration:
Graven fra Puossins
maleri.
*I dag er graven i
virkeligheden blevet
jævnet med jorden af
folk på jagt efter det
sagnomspundne guld...*

Tempelherrerne havde begravet deres skat i bjerget ved Bézu, den eneste tempelborg, der gik fri i 1307. Ikke mindst efter Sauniere Berenger's opdagelse, har stedet været hjemsogt af skattejægere og nysgerrige.

I scenariet er baggrunden for Saunieres mystiske skat, at han ikke blot opdagede O.S.E.R.' hemmelighed, men at han desuden kunne opspore en del af ordenens glemte kostbarheder, som var bortkommet for dem under den franske revolution. Berenger Sauniere er i dag medlem af ordenen.

graven

I byen findes den mekaniker, der lejede bilen ud til Markus. Han hedder René Le Viere, og med mindre karaktererne fortæller andet, vil han tro, at de skal på skattejagt. Det synes han er i orden. Han har tjent godt på skattejægerne, og han vil måske prøve at forhandle sig til en andel. Mekanikeren vil kunne fortælle, at unge Markus spurgte efter graven på Poussins billede, og om den kunne ses fra byen (Hvis man kravler op i tårnet på Chateau d'Hauptpoul, et lille slot, der ligger midt i Rennes-Le-Chateau, kan man se graven.)

Mellem Rennes-Le-Chateau og Lasacrereine findes den grav Poussin har malet på det mystiske billede. (bilag 17)

Omkring graven finder karaktererne tegn på, at nogen af flere omgange har gravet huller i jorden. Ligesom det ser ud til at nogen har været ved at hakke huller i stenes sider. Det er dog længe siden, og har sandsynligvis ikke noget med sagen at gøre...

Fra området kan man se både Rennes-le-Chateau, Bézu og Lasacrereine*. Hvis man står rigtigt svarer udsigten ganske nøje til Poussins billede.

9

scene 6

Toulouse

I den blå pavillion finder karaktererne to papirer, der kan give grund til at tage til Toulouse. Der er et visitkort fra en advokat ved navn Dex Rumin. og et dokument, der viser, at "Marcus Frey" i 1703 har overdraget et hus i byen til "Marcus Frey".

Desuden finder karaktererne på et tidspunkt et brev, hvori et "alternativt" forlag kaldet "TaroT" samme sted takker for lån af nogen mystiske dokumenter.

Karakterne tager til Toulouse...

Tarot

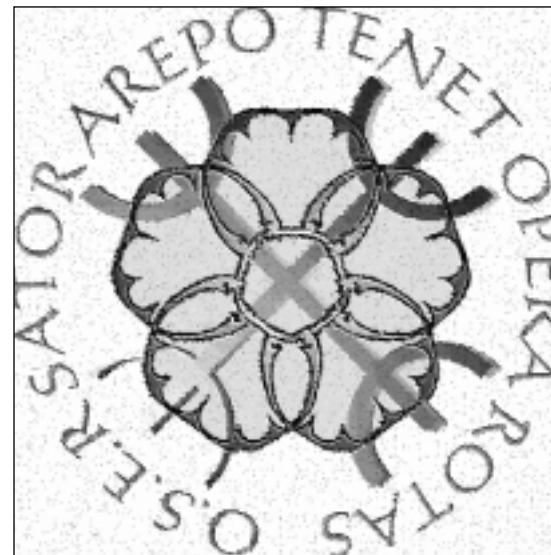
Hvis de ringer hertil, vil de få nogen mystiske svar. Forlagets direktør, Rene d'Auguste har for nyligt talt med gl. Marcus, og han har ingen grund til at formode, at denne i virkeligheden skulle være død. Samtidigt opfatter han oplysningerne i papirerne som meget følsomme og vil meget nødtigt diskutere dem med fremmede. – Især ikke før den planlagte bog er kommet ud. Samtalen med forlagsdirektøren skal efterlade spillerne med det klare indtryk, at han véd mere end han vil sige.

Bag en forholdsvis beskeden facade finder man en enorm mængde bøger. Her kan man læse om de rumvæsener, der har bygget pyramiderne og om hemmeligheden bag tarotkort og krystalkugler, magiske urter, auralæsning og fordelene ved at gå med en stjerneformet ring i næsen. Der er også en stor afdeling med antikvariske bøger. Nogen af disse er udstillet i montere. Man finder alkimistisk originalmanuskripter, Nostradamus' forudsigelser og gamle håndskrifter. Bag en skrånke står den 59-årige Rene d'Aguste. Lidt krumbøjjet, lettere overvægtig og med briller, der sidder lidt for langt ude på næsen: "Goddag mine damer og herrer. Hvad kan jeg gøre for Dem?".

Når de fortæller ham, hvorfor de er kommet, vil han kigge sig forskrækket rundt i forretningen og tage dem med ind i baglokalet. Han vil stadig prøve at undgå, at fortælle dem noget.

En kunde vil kort efter bede ham hjælpe med

at finde nogen bøger. Han vil undskylde overfor karaktererne og sige, at han snart kommer tilbage. Der går imidlertid lang tid, og da vores venner beslutter at undersøge sagen, viser det sig at den rare boghandler og forlagsdirektør er gået til de evige bogmarker: En eller anden har dræbt ham med et velrettet dolkestik. Alt efter, hvordan karaktererne opfører sig i situationen, kan denne del af scenen forløbe på mange forskellige måder. Det vigtige er, at René d'Auguste bliver myrdet,



mens karaktererne ikke ser det, og at de får mulighed for at være alene i boghandlen.

Gerningsmanden forsvinder uden spor. Hvis karaktererne beslutter at informere myndighederne, vil disse opføre sig "helt normalt". Karaktererne bliver udspurgt omhyggeligt, deres papirer bliver kontrolleret, og de bliver bedt om både adresse, telefonnumre og nuværende opholdssted.

I den eneste aflåste skuffe i skrivebordet i TaroT's ret rodede baglokale ligger en flot blå lædermappe mærket med et kors og en rose samt ordene "Sator Arepo Tenet Opera Rotas" og bogstaverne O.S.E.R. præget i sølv. (se bilag 3, 18, 19 & 20) Den indeholder en blandet samling af papirer. Der er stamtavler,

scene 6

*Illustration:
Mærke fra omslaget af
Les Dossiers Secrets.*

*Toulouse: Sydfransk by
med omkr. 350.000
indbyggere og en
meget gammel historie.
Central by i regionen
med gode vej- og
togforbindelser til alle
dele af Frankrig.*

factfile:

Katharerne eller albigenserne var en stor og faretruende kætterbevægelse, der stod meget stærkt i Languedoc indtil det såkaldte Albigeniske korstog, der varede fra 1208 - 1244 bombede katharerne og hele regionen tilbage til stenalderen. Da en officer under belejringen af byen Beziers spurgte Vatikanets udsending, om hvordan de skulle kunne skelne mellem Katharer og kristne, skal denne have svaret: "Dræb dem alle. Herren vil genkende sine!"

13

medlemsregler for O.S.E.R. samt et udvalg af andre tekster. Dette er Les Dossiers Secret. De er samlet til brug ved uddannelse, optagelse og indvielse af nye medlemmer. Sammen med mappen ligger en gammel smukt indbundet bog også i blåt og sølv: Wolfgang von Eschenbachs "Parzival".

Dex Rumin

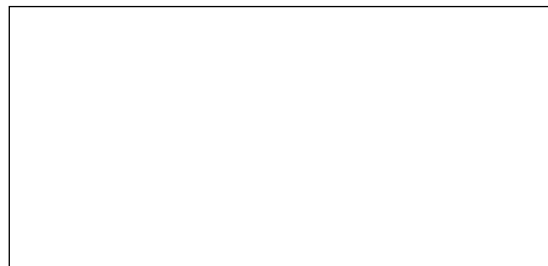
En anden grund til at besøge Tuolouse, kan været visitkortet fra gl. Marcus' advokat. Han er i virkeligheden dennes alierede, og har flere slags forskellige slags mel i posen, – ingen af dem er helt rene. Han var en effektiv og hensynsløs officer under Napoleon. Og havde samtidigt en interesse for alkymi og okkult viden, der bragte ham i forbindelse med gl. Marcus.

Siden har han været denne trofaste håndlanger, og har gennem tiderne opbygget en solid formue. Han har ved et besøg hos unge Markus prøvet at overtale ham til ikke at skille sig af med onkelens kunstgenstande. Det var også ved denne lejlighed, at han efterlod sit visit-kort. Markus fik under deres samtale en ubestemt mistanke til advokaten, og har derfor gemt kortet. Efter besøget indledte han sin undersøgelse af onkelens forhold.

Hvis karaktererne opsøger Dex Rumin, vil han fortælle dem, at han ganske rigtigt har besøgt deres ven. Han vil fortælle, at det ville have været imod gamle Marcus' ønske at skaffe sig af med de mange gamle kunstgenstande, og at han (advokaten) ville prøve at overtale ham (Markus) til at respektere sin afdøde onkels ønsker. Samtidigt vil han prøve at give vores helte det indtryk, at unge Markus var en lettere sindsforvirret ung mand. Og han vil slutte af med at tilbyde dem billetter og penge til en hurtig hjemrejse.

Dex Rumin's kontor ligger i et stort moderne højhus, der er opført i sort glas, stål og sort marmor. Selv sekretæren sidder i et enormt kontor med sort og hvidt marmor, og hendes skrivebord er en stor sort marmorblok med en sort computer. I rummet kan man også se en række kunstgenstande bl. a. af ægyptisk oprindelse. En stor dobbeltdør i en slags batman-film-stil fører ind til et endnu større kontor.

Her finder man bl. a. et maleri af Poussin. Det er værd at bemærke, at navnet "Dex Rumin" er et anagram for "Rex Mundi", som betyder Verdens



Konge og er de gamle kætterske katarers* betegnelse for djævelen. Dex Rumin har selv valgt navnet, og han synes, at det er meget velvalgt. Han er en person, som det kan være farligt at spille smart overfor.

10 scene 7

amerikaneren

På forskellige tidspunkter hører karaktererne om den rig amerikaner, der bevæger sig rundt i det samme område som de selv. Han har stillet nogen af de samme spørgsmål, som de selv har, og han søger tilsyneladende Marcus Frey.

Det kan ikke undgås, at karaktererne på et tidspunkt møder denne mand. Fortælleren kan fx lade ham dukke op, hvis historien kommer ind i et dødvande. Hvis man behandler ham rigtigt, kan han også være en kilde til oplysninger.

Amerikaneren hedder Bobby O'Neil og er "Investeringsrådgiver". Han er overvægtig og svedende og går med cowboyhat. Han repræsenterer en gruppe meget velhavende amerikanske forretningsfolk, som gl. Marcus på et tidspunkt har kontaktet for at sælge oplysninger om sin forryngelseskur. Der er imidlertid gået kludder i nogen ting, og nu står amerikanerne uden kontakt til Marcus Frey. Bobby O'Neil er taget til Sydfrankrig for at finde ud af, hvad der er sket, genetablere kontakten og/eller skaffe hemmeligheden på anden vis. Han er ikke dum, og vil være svær at narre. Han ved, at hans gruppe er blevet kontaktet af en mand med tilsyneladende overbevisende forryngelseskur, som han gerne ville sælge, at denne mand derefter er forsvundet under

mystiske omstændigheder, og at andre forsøger at hindre ham og hans venner i at få fat i hemmeligheden.

Bobby O'Neil ved dog slet intet om den unge Markus Frey, og vil derfor i begyndelsen tro at vores helte og han snakker om den samme person. Han vil desuden tage næsten alle midler i brug for at finde frem til Marcus Frey's hemmelighed. Men han er ikke en morderisk type, så han vil ikke slå nogen ihjel. Han vil tilbyde vennerne store pengesummer, hvis de kan komme med anvendelige oplysninger, og han vil lade sin bodyguard/chauffør (mr. Morgan) undersøge området omkr. vingården, hvis (han tror) han kan gøre det ubemærket. Til dette formål vil han benytte forskellige måleapparater, og hvis han får chancen vil han (måske) aflytte gården.

Kort efter at karaktererne har første (eller anden) gang, vil de et sted se amerikanerens store hvide limousine, som på mystisk vis er kørt galt: En dramatisk scene med en rygende bil, der er ved at blive trukket op fra en kløft, mens ambulancer og politibilere med blinkende lys holder omkr. stedet. Hvis det virker bedre, kan man lade karaktererne tilfældigt falde over en avisforside (**Bilag 22**) med omtale af ulykken i stedet. Pointen er, at Bobby O'Neil kommer ud for et tilsyneladende belejligt uheld, og at karaktererne skal have det at vide, et sted i begyndelsen af sidste halvdel af scenariets afvikling.

11 scene 8

vennerne

I sine breve nævner Markus nogen mennesker, han har lært at kende i området: Et rockorkester og en computer-kunstner. Det er en stor fordel for karaktererne at komme i kontakt med disse folk.

Karaktererne kan godt bruge lidt praktisk, lokalkendt hjælp. Hvis spillerne ikke gør noget for at kontakte dem, må fortælleren lade dem dukke op på på markus' vingård på et passende tidspunkt. Det virker dumt, hvis karaktererne

scene 6

scene 7

scene 8

S A T O R
A R E P O
T E N E T
O P E R A
R O T A S

En version af denne indskrift kan bla.a. findes i den etiopiske by Axum, hvor den lokale kristne tradition hævder Pagtens Ark opbevares. Hertil skal Tempelherrerne have sporet (eller bragt) den omkr. 1200. Kirken rummer i hvert fald flere inskriptioner og symboler, der tyder på deres tilstedeværelse. bl. a. den ovenstående. Teksten KAN betyde noget i retning af: (skæbne)hjulets værk holdes for tilstrækkelig (retfærdighed eller) dom. Skæbnehjulet er en del af middelalderlig filosofi, og genfindes bl. a. i Tarotkortene, hvor det symboliserer livets skiften.

14

får både den ene og de andre foræret på denne måde. Hvis de skal "serveres", må fortælleren vælge "et sæt" fra!. Hvis karaktererne selv vil opsøge dem, er de meget nemme at opspore. De pågældende skille sig meget ud, og alle ved, hvem de er, hvor de bor og hvornår de sidst har skiftet strømper!.

Den mest udbytterige er:

computerkunstneren

Henri de Landard er 21 år og har været noget af et vidunderbarn i Paris. Nu er han i midlertid flyttet til Sydfrankrig for at komme væk fra alt hurlumhejet. Her bor han i et gammelt hus i nærheden af Lasacrereine.

Henri er kunstner, og han arbejder på at gøre sig selv mere "kunstnerisk". Det betyder, at han går med mærkeligt tøj, ring i næsen og sjældent barberer sig, han forsøger også at optræde utraditionelt: Han siger du til folk, han ikke kender, drikker af flasken og sidder på gulvet. I virkeligheden er det blot for at dække over, at han i faktisk er ret usikker – især overfor medlemmer af det modsatte køn. Hvis man sætter ham foran en computer, skifter han personlighed, og det stråler ud af ham, at han nu er på hjemmebane.

Han har indrettet sig med et stort atelier, hvor han har en arbejdsstation fra Silicon Graphics og et par meget kraftige PC'ere. Her eksperimenterer med laserlys og multimedieshows, og herfra står han via Internet i kontakt med hele Verden. Han eller nogen af hans venner fra nettet vil kunne skaffe alle slags tilgængelige oplysninger.

Han vil kunne finde ud af, hvem der står som ejere af bygninger og køretøjer, han vil kunne undersøge, hvad der er sket med gl. Marcus o.s.v.

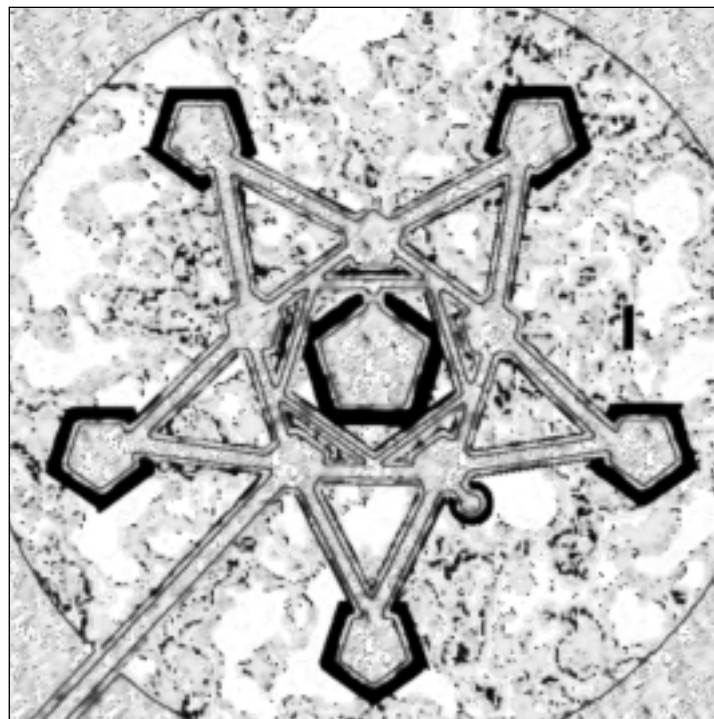
(I appendix a finder du en oversigt over de oplysninger Henri Landard kan skaffe sig adgang til)..

rockorkesteret

Orkesterets navn er Les Etrangers (de fremmede), og de spiller en ret rå rock med en guitarlyd, der fylder en del og skærer i lytterens nerver. – Det er lige noget for Toke, men han er også den eneste af vore venner, der kan holde ud at høre på dem.

Bandet består af tre unge mænd og en kvindelig

trommeslager. De er alle tynde, sortklædte og meget langhårede. De er ikke dumme, men kommer fra en lidt anden verden, og er ikke særligt praktisk orienterede. Hvis karakterene kan lave precise aftaler, om hvad de skal foretage sig, vil de dog gøre hvad som helst indenfor eller udenfor lovens rammer. Skygge folk, prøve at slå nogen ned, aflede opmærksomheden fra et eller



andet o.s.v.

Fortælleren opfordres til at benytte dem som et underholdende indslag: Fx vil en af dem midt i en overvågning kunne vende sig om med et stort grin og sige: "Det er vel nok spændende, hval!" eller "er det nu, vi ska' synge?". De vil glemme deres opgaver, hvis de er for kedelige, og de vil gøre en række underholdende men ikke fatale fejl, hvis de skal hjælpe karaktererne med et eller andet.

"Les Etrangers" består af Leon Racazelle på guitar og sang, Jeanville Crenton på guitar og sang, Wea Ekardi på bas og Jeanne Leville på trommer.

12 scene 9

klosterruinerne

På vingårdens jorder ligger ruinerne af et gammelt cistercienserkloster, som har givet navn til både byen og vingården.

Der er intet påfaldende ved ruinerne, bortset fra, at nogen enkelte dele virker overraskende velholdte. Det er nemt at komme dertil, stier og diverse trapper er omhyggeligt vedligeholdt.

Her findes også de næsten intakte rester af et rundt kapel bygget i tempelherre-stil og med adskillige sarkofager prydet med skulpturer af døde riddere. Kapellet er mere velbevaret end resten af klosteret. Begge synes dog at være fra omkr. 12-1300-tallet. (bilag 23 viser passende eksempler)

Fra kapellet er der adgang til et hemmeligt gangsystem. Gangene er lavet i dybeste hemmelighed samtidigt med klosteret og kapellet. De minearbejdere og håndværkere, der i sin tid udførte arbejdet for tempelherre-ordenen ligger begravet i anlægget. På væggene i gangene ses det karakteristiske dødningshoved-symbol.

Det er vigtigt, at fortælleren lægger vægt på stemningen her: Hemmelige gange er en rolle-spilskliche: Men for det første var Tempelriddere med til at opfinde begrebet, for det andet foregår dette ikke i en eller anden tilfældig *fantasy*-verden men i en realistisk samtidsværd, og for det tredje har konstruktørerne gjort meget for at stedet skulle virke uhyggeligt på den besøgende. Hvordan ville du måske selv have det, hvis du pludselig befandt dig i et tilsyneladende meget gammelt underjordisk ganganlæg med dekorativt anbragter skeletter og dødnings-

scene 8

scene 9

Stentavle fra Maison Magdale, der viser de hemmelige gange under klosterruinerne i Lasacrereine: Gangene er ca 2 m brede. Der er omkr. 50m mellem de femkantede rum. Der er kun en synlig indgang til det midterste store rum. Her er der næsten 10 meter til loftet. Det hele er i gotisk stil med høje vælvede lofter, granit søjler og forskellige freskodekorationer. Anlægget er opbygget i 1200-tallet men vedligeholdt, ombygget og restaureret med omhu og ærefrygt flere gange siden.

15

hoveder. (bilag 24)

For at komme ind, skal man finde den rigtige sarkofag og gøre det rigtige ved den: Poussins billede indeholder en ledetråd: En af de døde riddere hedder tilsyneladende Hugues d'Arcadie. Ligesom de andre sarkofager er hans forsynet med et skjold. Det bærer inscriptionen: "Sator Arepo Tenet Opera Rotas"* (se s. 14) sammen med et billede af et hjul. Bogstaverne på skjoldet er af metal og sidder tilsyneladende løst. Hvis bogstaverne O.S.E.R (evt "rose") trykkes ned, kan sarkofagens låg skubbes tilside. Her under finder man en trappe der fører ned til det underjordiske anlæg. Det første man ser for enden af trappen er en fresko-dekoration, der forestiller et kranium. Den samme dekoration genfindes over samtlige ud- og indgange i labyrinten.

Hele anlægget er opbygget som en stjerneformet femkantet labyrint, og meningen er, at ingen, der ikke er indviet i anlæggets hemmeligheder, skal kunne finde ud (eller ind) ved egen hjælp. Hvis man betræder det

flisebeklædte gulv (forkert) i de femkantede rum i stjernens spidser, vil man udløse en stenblok, der med stor kraft flader ned og lukker af for udgangen. Mekanismen er ca 700 år gammel og fungerer ikke fejlfrit, så der er en mulighed for at lade karaktererne undslippe efter passende sveden og/eller kreativ tankevirksomhed. En indskrift i rummene siger på latin: Ad Droningens Vej fra Livet til Livet. Gulvet prydes af en femtakket stjerne (som illustrationen) For at komme ud, skal man bevæge sig venstre. Fx: svarende til fra øverste højre spids til midten nederst, herfra til øverste venstre, herfra til nederste højre osv. Dette er "Dronningens vej" i det gamle ritual.

I det centrale rum finder karaktererne en række gamle kister (kasser – ikke lig-kister), hvori der opbevares nogle meget gamle og særprægede instrumenter. De kunne ligne gamle læge-instrumenter og bortset fra et antal rør af metal og glas, synes de at være beregnet til at stikke ind i folk. Man finder også to store stenkar med beslag,

hvori nogen af instrumenter tilsyneladende kan fastgøres, og hvor det også vil være muligt at fastspænde en person. På en alterlignende forhøjning findes et overdimensioneret hovede af metal. Det er fremstillet af messing og bearbejdet med guld og sølv. Hovedet kan åbnes. Indvendigt ser man et antal spidser og hule rør. Hele arrangementet minder om den berygtede Nürnberg-jomfru. Den, som får sit hovede i klemme her, vil lide en langsom og meget ubehagelig død: Udvendigt har hovedet en mekanisme som kan fastklemme og låse det i lukket tilstand samt en række forskellige huller, hvor nogen af rørene fra kisterne kan sættes fast.

Det hele ser ud til at være meget gammelt, og er dekoreret med ægyptisk og keltisk udseende dekorationer. Bagved dette står en opsats, dekoreret med et kors og en rose, hvorpå objektet fra **bilag 25** er anbragt.

I den fjerneste ende af rummet findes et stort blåt forhæng af kraftigt blåt fløjel. Det er dekoreret med en sort heraldisk fulg med en liggende halvmåne i sølv på ryggen.

Bag det findes en dør hvorfra en trappe fører op til et galleri, der går hele vejen rundt under rummets loft. Her er også en dør, hvorfra en smal, stejl trappe fører ned til en skjult dør i et af de femkantede rum. **Bemærk: Det bliver senere ret vigtigt at karaktererne kender denne gang. Fortælleren bør huske at nævne forhænget når rummet skal beskrives!...**

13 **scene 10**

Maison Magdale

I mellem unge Markus' papirer fra den blå pavillion finder karaktererne et gammelt overdragelses-bevis, hvorfra det fremgår at en Marcus Frey har overdraget en bygning i Toulouse til sin søn, der – underligt nok – har samme navn.

Bygningen findes endnu, og en undersøgelse vil vise, at den – ligesom den store Mercedes er ejet af den Schweiziske frimurerloge Grand Lodge Alpina. Hvis karaktererne henvender

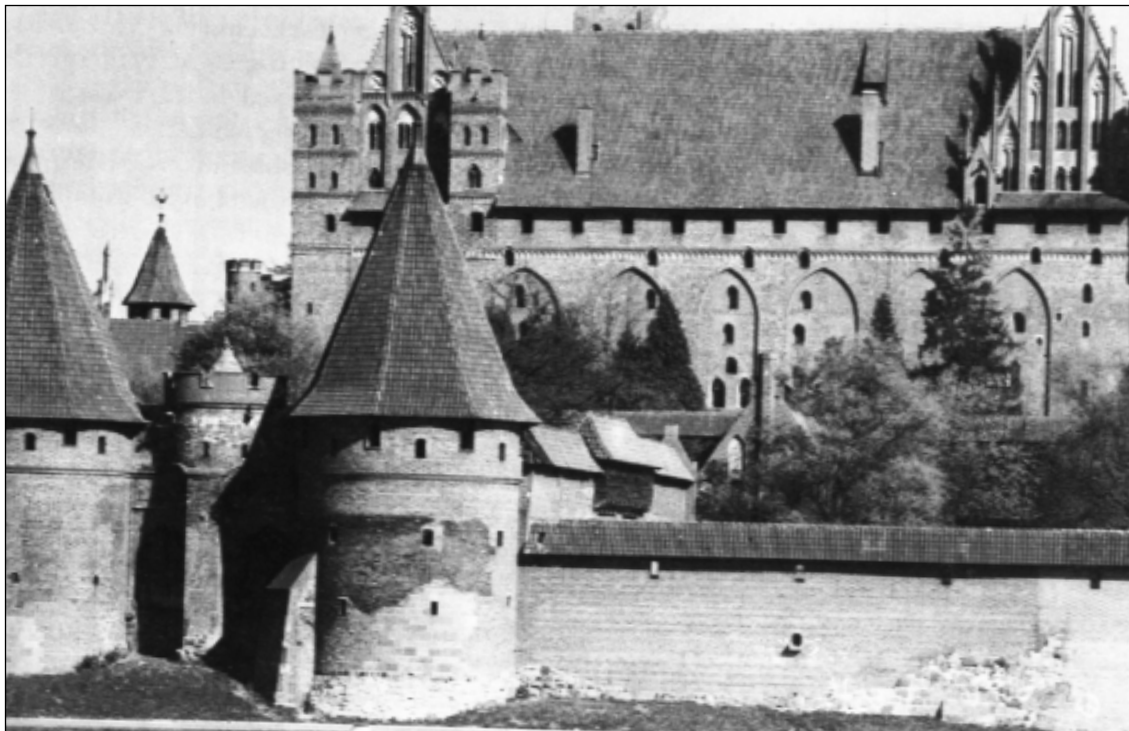
scene 10

scene 11

Blandt bøgerne i Maison Magdale findes foruden store mængder almindelitteratur bøger som:

Paracelsus, Christian RosenCreuz' Chymikalske Fortælling, Alkymistiske værker af Robert Boyle, Nostradamus' forudsigelser, oversættelser af den Ægyptiske Dødebog osv. - osv. - samt naturligvis i en montre en af Leonardo da Vincis berømte notesbøger.

illustration:
Marienburg i Preussen. Opført i 1270'erne af den Germanske Ridderorden og dens hovedsæde fra 1309. Bygningen vidner om en vis økonomisk formåen.



16

sig her, vil de dog få at vide, at det kender de ikke noget til. Hvis karaktererne undersøger sagen nærmere fx gennem Henri de Landard og hans computere, vil de iøvrigt opdage, at denne orden også står som ejer af flere ejendomme og landområder på egnen omkr Lasacreine. (Det kender de naturligvis heller ikke noget til!)

Maison Magdale er på fire etager, og er bygget i en halvkirkelignende stil. Der er blyindfattede vinduer med farvet glas. Udskårne relieffer på facaden med billeder af riddere, demoner og hellige jomfruer (Maria? – eller den hellige dronning?) o.s.v. Over hovedindgangen finder man indskriften "O.S.E.R."

Hvis karaktererne beslutter, at de vil undersøge huset, vil de først opdage, at der her er en næsten hektisk aktivitet. Et par mørkkledte mænd ankommer, nogen kører væk, andre kommer ud og går ind igen. Organisationen forbereder tilsyneladende noget stort. På et tidspunkt synes stedet, at være samlingspunkt for 5-6 personer med dyre biler. (bilerne holder udenfor: en Ferrari, en gammel rolls, et par specialbyggede store Citroën'er og den velkendte Mercedes). Naboer vil kunne fortælle, at huset vist nok er mødested for en forening eller klub med meget velhavende medlemmer.

Ingen har i øvrigt set nogen, der svarer til karakterernes beskrivelse af Markus.

Henimod midnat tømmes huset, og karaktererne får mulighed for at komme ubemærket ind. Det første indtryk er, at bygningen indeholder en del kostbarheder, dyre møbler, tæpper o.s.v. Det andet indtryk er, at den indeholder en masse bøger. På gange, trapper og i næsten alle rum er der reoler. Nogen af bøgerne (ca. hver 7.) vil vise sig at indeholde gl. Marcus' karakteristiske segl.

Stueetagen rummer et stort bibliotek med bøger og indbundne dokumenter og behagelige stole. Her kan medlemmerne sidde i ro og mag, mens de studerer den megen lektüre. En stor spisesal rummer ét langt bord, der har plads til 21 personer. I spisesalen finder man bl. a. malerier af riddere, (bl. a. **bilag 27**) rækker af våbenskjolde på væggene under loftet og fire meget flotte rustninger.

Desuden rummer stueetagen en større sal

dekoreret med blå og sølv som det gennemgående farvemotiv. På hver side af en bred midtergang er der opstillet ti fint udskårne trone-lignende stole. For enden af salen ser man en udskåret stenplade i gulvet, hvor motivet fra s. 15 er gengivet. Foran en altertavle står en statue af en kronet kvinde med et stort gyldent bæger i hænderne. Altertavlen viser en række hvidklædte riddere, der tilbyder nogen eller noget udenfor billedet.

På sidevæggene hænger et udvalg af gamle middelalderlige våben og bannere. Flere af de sidstnævnte ser ud til at have set aktiv krigstjeneste. De fleste er hvide med røde eller sorte kors. Men også rosenkorsmotiv optræder et par gange.

1. salen indeholder en række kontorer, – store og velindrettede, men stort set ubenyttede. I den anden ende af huset ses en række celle-lignende rum. De præges af en meget spartansk indretning.: En seng, en lampe, et bord og en stol. Møblerne er af lyst træ, og på de hvidmalede vægge hænger et billede af den hellige dronning. Der er 5 af disse rum. I et af dem ligger et par danske aviser og et nummer af rollespilsmagasinet "Fønix" fra foråret '95. Gemt under madrassen i dette rum finder man et par gamle håndskrevne sider fra en gammel dagbog. (**Bilag nr 26: Richard Saint-Clair's dagbog**)

På loftet finder man et velordnet og systematisk lager af alle mulige slags genstande: flere bøger, antikke våben, malerier og anden kunst, møbler og masser af dokumentbøks.

Mens karaktererne er godt i gang med at undersøge huset, hører de lyden af en eller to biler, der kommer kørende med stor fart og standser op udenfor huset. Man hører stemmer og kan opfatte ordene ... "slå alarmen fra" ... Det er en gruppe af Nattens Brødre (O.S.E.R's gorillaer), der ankommer.

Karaktererne bør nu forsøge at forlade bygningen. Der er mange gode gemmesteder og flere trapper op- og ned mellem etagerne. De bør fornemme, at de er undsluppet på et hængende hår.

Hvis en eller flere af dem gør noget dumt, vil de dog blive fundet, fanget og låst inde i en af cellerne. Det vil så være op til de øvrige karakterer, at forsøge at befri dem.

Bemærk, at ordenen er ved at gøre klar til at

gennemføre det gamle ritual og den afgørende tvekamp. Det vil gøre det lidt nemmere for karaktererne at befri hinanden. Ordenen har fx ikke mulighed for at have vagter i huset. De er optaget andetsteds.

14

scene 11

skatten

Flere gange i scenariet nævnes det, at der i området omkring Lasacreine og Renne-le-chateau er skjult en kæmpeskat. Rygterne vil vide, at den findes i de underjordiske anlæg omkring – og under – Tempelridder-borgen Bézu.

Meget tyder også på, at den unge Markus i dagene før sin forsvinden har været ude og se på nogen af de steder, der forbindes med den legendariske skat.

Der er derfor god grund til at besøge Bézu. Her har der (i virkeligheden) siden Berenger Saunier fandt sin mystiske skat, været masser af skattesøgere på besøg. Så mange faktisk, at området omkring den gamle borg idag er lukket for besøgende. De mange udgravninger og tunneler, som skattejægerne i tidens løb havde gravet truede med at få bygningen til at styrte sammen.

I praksis betyder det, at der står et skilt med "Adgang forbudt for uvedkommende", men at der derudover ikke er nogen problemer med at komme ind på området. Under Bézu findes der et omfattende net af gange og huler. Hvoraf flere stammer tilbage fra 11-1200-tallet eller længere. Bortset fra det minder stedet om Hammershus på Bornholm. Enkelte steder er der opsat døre, som ved hjælp af hængelåse skal holde nysgerrige besøgende væk fra ruinernes indre. Det kræver dog ikke det helt store arbejde at trænge igennem disse afspærringer og efter knap en times arbejde vil karaktererne opdage den første af flere nedgange. En trappe fører ned til en gang, som imidlertid er lukket i begge ender af meget solidt murværk. Et andet sted går en skakt ca. 15 m ned. Den fører til

scene 10

scene 11

scene 12

factfile:

Den hemmelige orden, som her i scenariet har fået navnet L'Ordre Secret de les Enfants de la Reine findes i virkeligheden under navnet Prieuré de Sion, efter det bjerg i Det Hellige land, hvor de skal have haft deres første hovedkvarter. I følge ordenens interne papirer, kan den føre sin oprindelse tilbage til erobringen af Jerusalem i 1099 eller tidligere. I de første år havde de fælles stormestre med Tempelherrerne men efter et internt opgør skal de have været med til at bringe krigermunkene til fald. Historien er særpræget, men langt fra umulig.

17

et rum, hvorfra tre gange udgår. Gangene er imidlertid blevet opfyldt med sten og helt eller delvist tilmurere. Hvis karaktererne har lyst kan de bruge lang tid her uden at finde andet end huller i jorden og afspærrede gange. Flere steder er der tegn på at andre gennem tidens løb har gjort det samme. Man kan fx lade karaktererne finde en ødelagt dør, en gammel skovl, resterne af en spist madkurv samt et par amatøragtige udgravninger.



Der ser dog ikke at være nogen enorm guldskat noget sted.

15 **scene 12**

ritualet

Fra dagbogen, karaktererne har fundet i huset i Toulouse, og fra nogen papirer i Les Dossiers Secrets kan de udlede, at der

muligvis sker noget vigtigt ved fuldmåne. Det er også forholdsvis nemt at regne ud, at det vil ske i Lasacrereine i det underjordiske anlæg.

Bemærk: Fra det øjeblik karaktererne har regnet ud, at der vil ske noget ved fuldmåne, og til det bliver fuldmåne, går der max 24 timer. Ritualer starter altså den efterfølgende nat.

Da mørket begynder at sænke sig lidt før ni, ankommer først fire af Nattens Sønner i bil til klosterområdet. To holder vagt, mens to andre forsvinder ind i kapellet. Efter en times tid kommer de tilbage iført lange sorte ridderkapper. Kort tid efter kommer resten af Nattens Sønner (ialt: syv) i en rustvogn efterfulgt af den velkendte enorme Mercedes. Indenfor kort tid ankommer resten af de 21 deltagere i ritualer i forskellige dyre, europæiske biler. De samles udenfor kapellet. De er alle ikklædt lange hvide kapper, der er prydet med lige-armede sorte eller røde kors på skuldrene. De ser alle ud til at være midt i 50'erne eller lidt ældre. De er alle gråhårede, forholdsvis slanke og ser ud til at være i god fysisk form. Der er tavshed. Blandt dem er også Gl. Marcus og Dex Rumin. Spillerne må godt få det indtryk, at deltagerne i ritualer er en ensartet gruppe af velhavende midaldrende mænd og kvinder.

Nu bæres en aflang kasse ud af rustvognen og ind i kapellet. To af Nattens Sønner holder vagt udenfor, mens resten af de tilstedeværende lydløst følger med ind i kapellet.

Karaktererne har nu flere muligheder. Hvis de er meget smarte, kan de snige sig efter ridderne, ind i kapellet og ned i de hemmelige gange. De kan benytte gangen fra Vingården. Hvis de ikke går forsigtigt til værks, vil de ende i armene på Nattens Sønner, som vil vise sig at være bevæbnede med små fikse maskinpistoler, og i realiteten umulige at komme udenom. Den taler ikke sammen, men synes alligevel at forstå hinanden. sandsynligvis på grund af lang tids træning.

Den eller de karakter(er) der tages til fange vil blive ført ind i kapellet og herfra ned i labyrintens centrale rum.

Karakterer, som ikke bliver fanget, kan benytte den hemmelige trappe, der fører fra et af de små femkantede rum op til galleriet i gralssalen.

ritualet

Der er stille i den store sal, da karaktererne ankommer (samlet eller delt). Ved indgangen står de fem Sorte Riddere (natten Sønner). I midten af rummet står den aflange kasse fra rustvognen. Låget er taget af, og man ser, at det er unge Markus, der ligger i den. Han er tilsyneladende bedøvet. Salen er oplyst med levende lys opstillet 5 store gulvlysestager.

På hver side står ti af ordenens medlemmer. Foran alteret står Stormesteren med ryggen til. Det virker som, om de kunne blive stående sådan længe. Efter ti minutter vender stormesteren sig om og taler med en lav men tydelig stemme: "Brødre og søstre. – vi er samlet her for at udføre det hellige ritual for vores broder Marcus Frey, som har tjent vor orden i mange år.

Før ritualer kan gennemføres skal vi have afgjort et spørgsmål om skyld. Broder Marcus er af ligemænd anklaget for at have forbrudt sig mod ordenens helligste love. Han skyld vil nu blive afgjort. Broder Marcus, Har I valgt en forkæmper?" En mand, der kunne se ud til at være gl. Marcus, træder frem "Jeg har valgt en forkæmper efter vor love og til Dronningens ære". Der bliver stille, mens Dex Rumin træder frem. Han tager sin kappe af, og står i bar overkrop. De øvrige trækker sig tilbage til rummets sider. En af de Sorte Riddere bærer nu to sværd hen til manden, som vælger et. Den Srte Ridder går ud på gulvet ca. fem m. fra Dex Rumin. Også han tager sin sorte kappe af, og står med bar overkrop. De betragter hinanden i nogen minutter i tavshed. Pludselig er kampen igang. Det ser ud til, at spørgsmålet om Marcus Frey's skyld skal afgøres ved en duel på liv og død. Kampen følger visse uigennemskuelige regler. Der er visse steder man tilsyneladende ikke må ramme, man må ikke ramme sin modstander bagfra o.s.v.

Begge duelanterne ser ud til at være meget dygtige. Men den Sorte Ridder synes hurtigt at opnå overtaget i kampen. Og mens kampen inde i Gralssalen raser, vil gl. Marcus Frey prøve at snige sig langsomt nærmere udgangen. Til sidst vil han forsøge at flygte. De sorte riddere vil dog hurtigt overmande

scene 12

*illustration:
En dame ved navn Uta
fra domkirken i
Naumburg i Tyskland
1200-tallet.
Stenfigurerne på
facaden af Maison
Magdalene er i samme
stil.*

18

ham. Samtidigt afgøres duellen ved, at den sorte ridder simpelthen hugger hovedet af Dex Rumin. (Det hel må godt minde en lille smule om *Highlander?!)*

Der bliver atter stille i salen.

Roland Saint-Clair kigger nu direkte på karaktererne. – Hvadenten de skjuler sig et eller andet sted, eller ej. "Vi har i aften haft udenforstående vidner med en helt særlig interesse i sagen". Der opstår en del mumlen blandt ordrens medlemmer. Han kalder karaktererne frem, og beder dem sværge en hellig ed på, at de aldrig vil omtale det, de har set denne aften, for nogen. "Tag jeres ven, og forlad os!". Karakterer, der har stjålet nogen (vigtigt) fra Ordenen vil blive bedt om at aflevere det, ligesom de vil blive bedt om at aflevere Les Dossiers Secrets. Karaktererne vil bagefter have en fornemmelse af, at det kan være særdeles farligt at bryde denne ed.

Dette er, hvad der vil ske, hvis begivenhederne går efter ordenens plan. Sandsynligheden taler dog for, at karaktererne vil gøre et eller andet for at gribe ind. Der er mange muligheder. Som fortæller skal man blot huske, at Dronningens Børn har generationers erfaring med at løse uforudsete problemer. Der skal, med andre ord, en hel del til for at komme bag på dem. Ordenens reaktion på karakterernes handlinger bestemmes af to hovedhensyn: Det ene er hensynet til hemmeligholdelse. Det andet er, at karakterernes sag er ærefuld: De forsøger at redde en ven i nød.

Karaktererne vil, hvis de er tilstrækkeligt fantasifulde, kunne komme til at stikke af med Markus på et eller andet tidspunkt i løbet af natten. I så tilfælde vil de få lov til at flygte.

Senere hjemme i Danmark, hvor de føler sig i sikkerhed, vil der så ske følgende: Spillerne får at vide, at de har besluttet at mødes til en hyggeaften kort tid efter hjemkomsten. Her vil de få besøg af Roland Saint-Clair sammen med en af De Sorte Riddere. Han vil bede dem afgive et ubetinget og helligt tavshedslofte, og vil desuden bede dem returnere evt. genstande, som de måtte have stjålet fra Ordenen. Uden at virke grov eller truende vil Roland Saint-Clair give indtryk af, at det kan være særdeles farligt ikke at efterkomme hans "forslag".

16 scene 13

Markus fortæller

Det er nu lykkedes karaktererne at finde Markus, og de vil kunne samle sig, få et glas vin og slappe lidt af. De vil sandsynligvis have en del spørgsmål. Nogen af dem vil Marcus have svar på.

Han vil kunne berette følgende:

"Fredag d. 4. August fik jeg besøg af to herrer. De var velklædte og kom kørende i en kæmpe stor mercedes med privatchauffør. "Min unge ven. Vi har noget alvorligt og vigtigt at tale med Dem om. – Det er så at sige et spørgsmål om liv og død", sagde den ene. Det lød ret underligt. Men det passede s'gu meget godt ind i det hele. For jeg havde opdaget, at der var noget mystisk ved min kære afdøde onkel."

Fortælleren opfordres til at genfortælle resten (eller det hele) i rollen som Marcus, men med egne ord:

Det første, der havde undret Markus var, at onklen, gl. Marcus Frey havde så mange mærkelige bøger og dokumenter. "Mand altså! Jeg havde s'gu aldrig set så mange mærkelige og gamle bøger!" Arabiske alkymistiske håndskrifter. Håndskrevne værker fra middelalderen. En bog fra 1500-tallet helt i kode. "Det var s'gu hverken til at se, hvad den hed eller hvad den handlede om". Paracelsus, Nostradamus og flere forskellige originaludgaver af beretningen om Kong Arthur og hans riddere og – ikke mindst "Den Hellige Gral".

Det næste var de mange gamle våben og rustninger. De viste sig at være originale, en del var sjældenheder og mange temmelig kostbare. Hvis min onkel havde levet som vinbonde, hvordan havde han så fået råd til at samle alt det? Han havde også fundet et gammelt skøde på et hus i Toulouse, og ville undersøge, om det stadig var i familiens eje. "Og hvorfor hedder vi allesammen Marcus?"...

Husholdersken Leanne Lianot havde opført sig ret mærkeligt, og havde på et tidspunkt fået sagt

en masse vrøvl om, at hun ikke troede gl. Marcus var død. Hun mente, at han var en slags demon med mærkelige og uhyggelige evner, og hun havde vist ham gravstenen på kirkegården. Men i følge en artikel i Århus Stiftstidende var det muligt, at man kunne komme til at leve længere. Var det så ikke også muligt, at nogen allerede for mange år siden, havde opdaget metoder, der kunne opnå det samme? Så fik han besøg af sin onkels advokat. "Det var også en speciel oplevelse. Manden virkede næsten som om min onkel stadig var i live."

Da havde Markus besluttet at undersøge sagen nærmere. Gl. Marcus' valgsprog "Et In Arcadia Ego", viste sig hurtigt at figurere i en hel periodes billedkunst. – næsten altid i forbindelse med grave og kranier. Men også i forbindelse med fantastiske beretninger om Tempelherrenes skat. Her var han kommet på sporet af beretningen om præsten i Rennes-Le-Chateau. Han havde besøgt byen og området omkring den, og han mente at han havde løst gåden om maleriet og dets betydning. "Billedet var simpelthen et skattekort. I stedet for at se efter hvad man kan se på billedet, skulle man se efter, hvad man kan se fra de steder, man kan se på billedet. Fra tårnet i det lille slot (Chateau HautPaul) i Rennes-Le-Chateau kan man se graven, og lige ovenfor den på horisonten er klosteruinens kapel. Derefter var han begyndt at undersøge huset mere omhyggeligt. Han havde fundet det runde rum i kælderen og havde været ved at løse koden.

"Men så var det, jeg fik besøg af de to herrer".

De satte sig til at fortælle Markus en mærkelig historie, om en gudinde eller dronning, der havde skænket en gave til en gruppe riddere. "Det blev lidt indviklet. Men til sidst lød det næsten, som om de selv havde oplevet noget af det..." Der var også noget om at Markus' onkel havde været vogter, og at han havde svigtet ridderne for falsk guld. "De spurgte mig, om jeg ville være vogter, for jeg var jo Vogterens Arving. – Det er det sidste jeg husker inden jeg vågnede op i en celle i et hus, jeg aldrig havde set før".

Bortset fra, at det var umuligt at forlade huset, og at han kun fik uklare eller mærkelige svar på sine spørgsmål, blev han

scene 13 navne

Efterskrift:

Den pæne herre, kigger omhyggeligt på papiret før han skriver under: "er De sikker på, at den er i orden?" – Ekspedienten i biludlejningsfirmaet forsikrer ham om, at den bare er tip-top "De skal bare skrive her" siger han. Senere, da han har fået startet bilen og nynnende kører bort. Tænker han: "Jeg må hellere se at få fundet på et nyt navn, Marcus Frey, duer nok ikke længere"...

19

behandlet meget godt. "De hentede blade fra gården, og jeg fik danske aviser. Det meste af tiden kunne jeg gå frit i hele huset. Det var her jeg fandt en gammel dagbog, der handlede om en fyr i næsten samme situation som mig". Det havde gjort ham ret bekymret, og han var begyndt at forberede en flugtplan, da han tilsyneladende atter var blevet bedøvet.

17

navne

Marcus Frey

Den "oprindelige" M.F. (med "c") Blev første gang optaget i broderskabet af "Dronningens Børn" i 1512.

Han havde på dette tidspunkt opnået et velfortjent ry som en overordentlig dygtig alkymist, og blev i løbet af forholdsvis få år gjort til "Vogter af Gralen". En tillidspost, hvor man kunne udnytte hans evner, men hvorfra han ikke havde nogen indflydelse på ordenens ledelse eller politik. Man vidste kort sagt ikke om man kunne stole på ham.

Som mange af medlemmerne i broderskabets inderste cirkel, har M.F. gennem årene gjort sit yderste for at fremavle passende unge mænd til brug i ritualer.

Marcus Frey optræder udadtil som en dannet og civiliseret herre, og har nydt stor respekt på egnen omkring Lasacrereine. I virkeligheden er hans grådighed stort set uden grænser, og han er villig til at gøre hvad som helst, hvis bare gevinsten er stor nok. – Også selvom han, ligesom resten af medlemmerne i broderskabets inderste cirkel, i virkeligheden er overordentlig velhavende.

Da vores historie tager sin begyndelse, har den gamle M.F. iværksat en plan, der skal sætte ham istand til at videreføre sin tilværelse ved at overtage den unge M.F.'s identitet. Planen begynder d. 1. april (!) med et fingeret trafikuheld, hvor en tilfældig vagabond kører i døden iført M.F.'s tøj og medbringende hans papirer.

Roland Saint-Clair

Stormester eller rettere: "rorgænger" i L'Ordre Secret de les Enfants de la Reine (O.S.E.R). Ligesom Marcus Frey har han gennemgået

adskillige behandlinger, selvom, der dog ikke er nogen, der ved hvor gammel han reelt er.

Han er en overbevist tilhænger af de gamle ridder-idealer (på godt og ondt), og det er hans opfattelse, at det er ordenens næstfornemste pligt at genindføre et samfundt, hvor disse idealer respekteres. I følge Roland Saint-Clair er ordenens fornemste pligt naturligvis at videreføre sig selv. Manden har adgang til ubegrænsede økonomiske ressourcer og har kontakter i alle led af det franske administrationsapparat. Efter Marcus Freys seneste brud på ordenens tillid, har man besluttet at afbryde dennes medlemskab på helt permanent basis. Roland Saint-Clairs holdninger er meget gammeldags på godt og ondt. Han går ind for de gamle ridderidealer, men han mener også, at man skal kende sin plads, og for ham er ideer som frihed, menneskerettigheder og demokrati noget pjat. Alle har deres plads i samfundet, som de må udfylde efter bedste evne.

Den tekniske udvikling betragter han med mistro og undren, men hvis der er noget, han kan bruge, holder han sig ikke tilbage. Han har selv både bil, telefon, TV og computer.

De mærkelige og makabre ritualer, som han og ordenens andre medlemmer må underkaste sig med 30- 40 års mellemrum, er for ham en hellig pligt. Det er hans gud-dom, der forpligter ham til at gøre sådan, og der er derfor ingen vej udenom.

nattens sønner/de sorte riddere

Fra O.S.E.R's oprettelse har man med jævne mellemrum tilbudt krigere, der har udmærket sig på slagmarken, at de kan deltage i ritualer. Man har således en gruppe bestående af syv toptrænede "soldater", der kan beskytte ordenes interesser. Roland Saint-Clair's chauffør er en af dem. Gruppen har syv medlemmer: fire franskmænd, to af mellemøstlig afstamning og en kineser. De optræder alle navnløst, men kan kendes på en karakteristisk påklædning, der er en mellemting mellem en uniform og et jakkesæt. De bærer et specielt knaphuls-emblem med en rose på et kors.

Dex Rimun

Fra gammel tid Marcus' alierede. Nu advokat i Toulouse, hvor han bl.a. optræder som advokat for gl. Marcus, og har opsporet den gamle herres arving. Dex Rimun er en herre, der har prøvet lidt af hvert. Han er en handlingens mand, og det er sikkert ham, der har skyder husholdersken på kirkegården.

øvrige navne & steder

George Appilvá

Politimand i Lasacrereine og medlem af en lokal frimurer-orden, som står under O:S:E:R's ledelse.

Asmodeus

Demon, som optræder i kirken i Rennes-Le-Chatteau. I følge traditionen har Asmodeus været med til at bygge Salomons Tempel. Det har han tilfælles med Hiram Abiff, der er den bygmester og arkitekt (murer), som frimurerbevægelsen har taget navn efter.

Baphomet

Navnet på en person eller genstand, som Tempelherrerne tilbad. Der er ingen sikker viden om navnets betydning.

Bertrand de Blanchefort

En af de mest fremtrædende Tempelherrer i perioden omkr. ordenens tilfangetagelse i 1307. Han var fra egnen omkr. Rennes-Le-Chateau og herre på Tempelborgen Bézu.

Bézu

Tempelborg nær Rennes-Le-Chateau og Lasacrereine. Bézu, var et af de få steder, der undgik kong Phillips mænd ved arrestationen af Tempelherrerne i 1307.

Godfrey de Boullion

Fransk Ridder og en af middelalderens store helteskikkelser. Blandt lederne af det første korstog. Senere regent i Jerusalem med titlen: Den hellige gravs vogter. Medstifter af Tempelherre-ordenen.

navne

20

Chateau d'Hauptpoul
Slot i Rennes-Le-Chateau. Herfra kan man (i scenariet) se graven fra Poussins maleri og klosterruinerne ved Lasacrereine.

Grand Lodge Alpina
Schweiz' største og ældste frimurerloge. Trykkested for nogen af papirerne i Les Dossier Secret og (i scenariet) formel ejer af en række af O.S.E.R.'s ejendomme, køretøjer osv.

Henri de Landard
Ung kunstner med speciale i computeranimation og den slags. Han var inviteret til Markus' fødselsdag.

Les Etrangers (de fremmede)
Leon Racazelle på guitar og sang, Jeanville Crenton på guitar og sang, Wea Ekardi på bas og Jeanne Leville på trommer. Alle inviteret til Markus' fødselsdag og med på den værste

Leanne Lianot
Husholderske for både Marcus Frey og Markus Frey. Hun har opdaget noget mærkeligt om Gl. Markus, og kontakter tidligt i scenariet karaktererne. De finder hende skudt på kirkegården.

Maison Magdale
Gammel fredet bygning i Toulouse. Papirer fra Lasacrereine viser, at den har været i Frey-slægtens eje siden før 1703. Huset tilhøre nu O.S.E.R. men er registreret i Grand Lodge Alpina's navn.

Bobby O'Neil
Rig amerikansk forretningsmand, der ligger i forhandling med gl. Marcus Frey om en moderniseret udgave af det Hellige Ritual. Han dør under mystiske omstændigheder kort efter at han har været i kontakt med karaktererne.

Nicolas Poussin
Ret kendt fransk maler (1599 - 1665), der har malet billedet "De arkadiske hyrder". Dette billede indeholder ligesom andre af hans billeder ordene "Et in Arcadia Ego". Billedet

nævnes i en kodeskrift i Les Dossiers Secret og spillede (også i virkeligheden) en central rolle i opdagelsen af Sauniere Berengers mystiske skat. I scenariet vider billedet vej til det underjordiske anlag ved Lasacrereine.

Rennes-Le-Chatteau
Lillebitte fransk Landsby, hvor Berenger Sauniere (i virkeligheden) omkr. århundredeskiftet tilsyneladende fandt "Tempelherrenes Skat". Tidligere har området omkr. byen været hovedsæde for Frankiske konger. Og både tempelherrene og de albigensiske kættere stod stærkt her (og i hele Languedoc)

Jean-Pierre Revé
Pensioneret præst i Rennes-Le-Chateau. Han kender historien om Sauniere og Tempelherrenes skat.

Richard Saint-Clair
Død ung mand, hvis dagbog Markus finder, mens han er fanget i huset i Toulouse. Richard Saint-Clair er et af ofrene for Det Hellige Ritual.

Bérenger Saunière
Landsbypræst i Rennes-Le-Chatteau, hvor han (i virkeligheden) omkr. århundredeskiftet tilsyneladende fandt en enorm skat. I scenariet er skatten "Den Hellige Gral" d.v.s. den mekanisme, der benyttes i O.S.E.R.'s ritual. Berenger opdagede genstanden og fandt en måde at tjene penge på sin opdagelse. Han døde d. 22 januar 1917 under mystiske omstændigheder. Bl. a. bestilte hans husholderske en kiste til ham, før han var blevet syg (?).

René Le Viere
Mekaniker i Rennes-Le-Chateau. Han har lejet en bil til Markus, og tjener desuden en del penge på at leje forskelligt udstyr til skattejagende turister.

17 bilagsnøgle

bilag 1

tv:
Stort maleri, der hænger i spisesalen. Det forestiller (i scenariet) naturligvis Den Hellige Dronning, som er den centrale figur i O.S.E.R.'s religion. Den ridder, der modtager ridderslaget viser en våbenskjorte med en heraldisk fugl, der kunne være fugl Fønix og en halvmåne. Symboler, der passer ret godt ind i historien. (slutningen af forrige årh./ ukendt kunstner)

th:
Maleri af en ridder, et af flere som Markus tilsyneladende har stillet til side. Billedet kan forestille Percival. Den ridder, der søgte Den hellige Gral.

bilag 2

th.:
Billedets Titel er "Gralstridder". Ridderen er iført en dragt i blå og sølv. Farver der spiller en særlig rolle for Frimurerne, hvor de bl. a. benyttes i rådssalene. (slutningen af forrige årh./ ukendt kunstner)

tv.:
Eksempler på segl-plaketter fra vingårdens spisesal:
1. Tempelherrenes segl med to riddere på en hest som symbol på fattigdom. – I virkeligheden var ordenen på det tidspunkt, hvor seglet blev brugt, enormt rig.
2. Godfrey de Boullions segl. Han vises som Den Hellige Gravs Vogter. Titlen dækker over, at han var enevældig regent i Det Hellige Land efter det første korstog. Godfrey var en legendarisk helt i sin samtid og helt op til vore dage. Han var med til at stifte Tempelherreordenen.
3. De engelske tempelridderes segl.
4. Marcus Freys segl med ordene "Et in Arcadia Ego".

navne
bilagsnøgle

bilag 3

Papirer fra Les Dossier Secret

tv.:

Gammelt pergament med håndskrevet tekst. Fra begyndelsen af Johannes-evangeliet. Der er indsat tilfældige bogstaver, som danner ordene: "Ved Hyrdernes grav fuldender jeg denne Vogterens Demon. Skatten som tilhører Dronningens Børn. Pouissin kender Hjulets Retfærdighed." En rekonstruktion efter beskrivelser af et af de dokumenter Berenger Sauniere fandt i Rennes-Le-Chateau.

Dokument fremstillet på pergament med en tekst, der indirekte beskriver ritualer. De fermhævede bogstaver danner OSER. - En forkortelse for L'Ordre Secret de les Enfants de la Reine.

bilag 4

Brev til gamle Markus Frey fra boghandlen Tarot i Toulouse. Afsenderen véd ikke, at gl. Marcus skulle være død. –Faktisk har han talt i telefon med ham for nyligt. Karaktererne finder brevet i vingården.

bilag 5

Dokument, som karaktererne finder i den blå pavillion. Det viser, at der tilsyneladende fandtes to Marcus Frey'er i 1703. Det er mærket med et segl, der minder meget (!) om Tempelherrenes. En af vidnerne hedder R. P. Saint-Clair – OSER's nuværende leder.

bilag 6

Autentisk forside fra Aarhus Stiftstidende fra d. 9. Juli 1995. Den findes i den blå pavillion. Markus har gemt den, fordi historien om forskeren i alderdom passer til nogen af de tanker, han selv har gjort sig i forbindelse med onkelens hemmelighed. Grunden til, at han ikke har klippet artiklen ud, er, at det ville være FOR nemt for spillerne. Der kan købes danske aviser i Toulouse.

bilag 7a

Stenplade fra vingårdens kælder.

bilag 7

Stenplade fra kirkegården nær ved liget af Leanne Lianot (Markus' husholderske). På stenen har der oprindeligt stået "Marcus Frey / 1783-1863 / Et in Arcadia Ego/ O.S.E.R" Nu er stenens budskab til eftertiden imidlertid mere tvetydigt.

bilag 8

Markus' skriblerier. Han har været igang med at finde betydninger af indskriften i kælderen og på Poussins billede af hyrderne ved graven. Findes i den blå Pavillion

bilag 9

Tv.: gammelt foto

Billedet forestiller bl. a. Berenger Sauniere (stående i midten bagerst) og (i scenariet) Marcus Frey, der sidder i forgrunden og griner. Det er taget foran den villa Sauniere fik bygget til sig selv, da han havde fundet den mystiske skat.

Th.: Postkort med maleriet "Les Bergere d'Arcadie" af Nicolas Poussin. Indskriften på stenen er "Et In Arcadia Ego", som også nogen steder angives som billedets titel. På kortet har Markus skriblet "Et spørgsmål om synsvinkel?".

bilag 10 - 14

Breve fra Markus Frey til karakterene. Udleveres sammen med karakterarkene.

bilag 16

Kvittering fra mekanikeren René Le Viere fra Rennes-Le-Chateau. Han har lejet en bil til Markus, og tjener desuden en del penge på at leje forskelligt udstyr til skattejagende turister. (indsat) visitkort fra en advokat ved navn Dex Rumin. Han er gl. Marcus' allierede og medlem af O.S.E.R.

bilag 17

Graven fra Poussins billede. Hvis man står rigtigt og fjerner et træ, ligner udsigten fuldstændigt baggrunden på maleriet. Billedet er taget af en gruppe journalister fra BBC i midten af 80'erne. Kort tid efter blev gravmæleet ødelagt, sandsynligvis af skattejægere.

bilag 18

Fra Les Dossiers Secrets: O.S.E.R.s vedtægter. (Tilpasset efter vedtægter fra L'Ordre du Sion). Dokumentet indeholder naturligvis også andre paragraffer, men de er ikke interessante.

bilag 19

Fra Les Dossiers Secrets: Liste over stormestre i O.S.E.R. (Listen er autentisk indgår i en samling af hemmelige dokumenter fra L'Ordre du Sion. Om den er korrekt vides ikke.) Det kan lade sig gøre at kontrollere listens navne, og det vil vise sig, at de fleste af dem, der nævnes enten har kendt de personer, der kommer før og efter vedkommende, eller at de kommer fra de samme familier. Også karaktererne kan finde på at checke disse navne. Derfor er der som appendix vedlagt oplysninger om nogen af de kendteste personer på listen. Oplysningerne vil svare til, hvad man (mere eller mindre) hurtigt kan finde på et bibliotek i Toulouse eller over en informationsdatabase (ved hjælp fra Henri Landard).

bilag 20

Slægtstavler fra Les Dossiers Secrets. (Tavlerne er autentiske og indgår i en samling af Hemmelige dokumenter fra L'Ordre du Sion.) Navnene gentager sig selv, alle er i familie med hinanden og alle er i familie med stormestre i ordenen. (tak til Kim)

bilag 21

Tekster fra Wolfgang Von Eschenbach's Parzifal, skrevet mellem 1195 og 1216. I bogen nævnes Tempelridderne flere gange udtrykkeligt som Galens Vogtere.

bilag 22

Avis med historien den rige amerikaner, Bobby O'Niel's fatale uheld. Kan evt. bruges i begyndelsen af sidste halvdel af scenariet.

bilag 23

tv.:
Klosterruiner fra Orval i Belgien. Klosteret er opført i 1070 og har været drevet af cisterciensermunke ligesom klosteret Lasacrereine. Ruinerne nær Markus' vingår ser omtrent sådan ud.

th.

Det indre af Tempelherrenes kirke i London (indviet 1185). Det runde kapel i Lasacrereine er i samme stil, selvom det er en del mere forfaldent. Der er samme slags sarkofager o.s.v.

bilag 24

Dødningehovede fra det hemmelige anlæg. Illustration af forfatteren.

bilag 25

Billede af genstanden fra det hemmelige anlægs centrale rum. I virkeligheden: helgenskrin indeholdende sct Dagobert's kranium. Han blev myrdet d. 23/12 679. Det er lidt uklart, hvordan og hvorfor han blev gjort til helgen. Der er heller ikke nogen, der ved, hvorfor han har hul i hovedet. Godfrey de Boullion var en af hans efterkommere.

bilag 26

Richard Saint-Clair's dagbog. Findes i samme rum som et nummer af rollespilsmagasinet Fønix og to eksemplarer af Jyllandsposten. Richard Saint-Clair fortæller om sine sidste dage.

bilag 27

Godfrey de Boullion malet af Claude Vignon (ca. 1623) til Claude de Lorraine. Billedet kan ses i huset i Toulouse.

tidslinie

1099 Jerusalem erobres og Godfrey de Boullion gøres til regent. Han fik titlen "Den hellige gravs vogter". Hans efterfølger, broderen Baudouin, tog uden videre titlen "konge af Jerusalem".
1109 (eller 1118) "Kristi Fattige Riddere og Salomons Tempels Orden" = Tempelherrene oprettes af bl. a. Godfrey de Boullion, Hugues de Payen, André de Montbard og tilsyneladende også greven af Champagne fra Troyes.
1187 på grund af tempelherrenes uduelighed og efter et forræderi af den daværende stormester Gerard de Rideford falder Jerusalem i Saracenernes hænder.
1188 O.S.E.R. (=L'Odre de Sion) skiller sig ud fra tempelherreordenen.
1307, fredag d. 13 oktober: Tempelherrene i Frankrig arresteres under anklage for kætteri. Blandt kongens mænd i jagten på Tempelherrene finder vi Guillaume de Gisors, der på det tidspunkt var stormester for O.S.E.R. (=L'Odre de Sion)
1891 Berenger Saunier finder de dokumenter, der sætter ham på sporet af skatten ved Rennes-Le-Chateau.

1995:

d. 1/4. Markus' onkel "døde"
d. 16/5. Markus flytter ind på Lasacrereine
d. 28/7. (tirsdag) Markus besøger Rennes-Le-Chateau
d. 3/8 (torsdag) Markus får besøg af Roland Saint-Clair og kidnappes
d. 5/8 (lørdag) Karaktererne ankommer til Lasacrereine
d. 11/8 Markus' fødselsdag

18	indhold
1	introduktions.2
2	plot.....s.3
3	karakterers.5
4	scene 1s.8 ankomst til Lasacrereine
5	scene 2s. 9 de lokale
6	scene 3s.10 gården – igen
7	scene 4s.10 den blå pavillion
8	scene 5s.11 Rennes-Le-Chateau
9	scene 6s.13 Toulouse
10	scene 7s.14 amerikaneren
11	scene 8s.14 vennerne
12	scene 9s.15 klosterruinerne
13	scene 10s.16 Maison Magdale
14	scene 11s.17 skatten
15	scene 12
s.17	ritualet
16	scene 13.....

tidslinie
indhold

s.19 Markus fortæller

17 **navne**s.19

18 **bilagsnøgle**s.20

tidslinjes.23

apendixs.24

Henri de Landard's oplysninger

Computerkunstneren har via Nettet adgang til en række informationsdatabaser, hvor det kan lade sig gøre at skaffe mange forskellige slags oplysninger: Historiske kendsgerninger om navne, steder og begivenheder. Ejendomsforhold til køretøjer osv.

De efterfølgende tekster handler om nogen af de kendte navne på listen fra Les Dossiers Secrets. Oplysningerne er fra Michael Baigent's, Richard Leigh's og Henry Lincoln's fælles bog "Det Hellige Blod og Den Hellige Gral".

Til fortællerne

Teksten i dette scenarie er med vilje forholdsvis kortfattet. Det er mit håb, at dette vil gøre det nemmere for fortællerne (GM'erne). Det giver mindre læse- og indlæringsarbejde. Til gengæld kræver det lidt mere indlevningsevne og fantasi. Jeg håber, at du, kære læser, vil bruge en del af din fantasi på beretningen om Vogterens Arving.

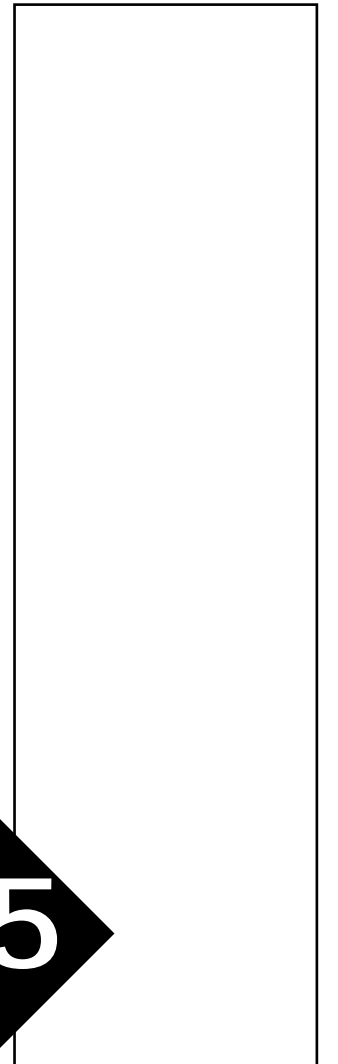
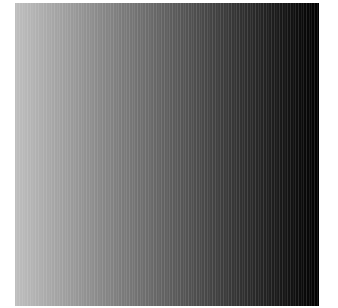
et ord om tal og regler

Reglerne er simple, man slår for at se om, karaktererne kan gennemføre den ønskede handling. Ligesom i Nexus X- spilsystemet (mit eget) er karakterernes evner angivet "statistisk". Det vil sige, at hvis man har "50" i en egenskab, er man bedre end 50% af (den mest relevante) gennemsnitsbefolkning. Altså er man bedre end 50% og dårligere end andre 50%.

Den gennemsnitlige sværhedsgrad: Noget der vil lykkes for alle i gennemsnitligt halvdelen af forsøgene bliver "0".

Der rulles også med terninger for de øvrige karakterer. Men de skal blot gøre det, der skal til for at få historien til at køre videre, og som passer til deres funktion i fortællingen.

appendix





m i c h a e l e r i k n æ s b y

syrenvej 50, 9310 vodskov
98 29 44 01
astrogator@technologist.com

INTRODUKTION OG HILSEN

Dette er en elektronisk udgave af scenariet "Vogterens Arving".

Jeg har gerne villet lave en gennemgribende revision i forbindelse med genudgivelsen, men det er det altså ikke blevet til.

Som forfatter håber jeg at nogen nu vil kunne få fornøjelse af min anstrengelser fra den gang.

Hvis der er spørgsmål og eller kommentarer, kan jeg kontaktes på telefon eller e-mail. Nummer og adresse finder du ovenfor.

Rigtig god fornøjelse

michael erik næsby