



STÅLSAT

Indholdsfortegnelse

Introduktion	1
Baggrund	2
Præsentation af roller	3
Sådan kører du scenariet	5
Scenekatalog	
Bilag	
Roller	

Tekst og idé: Anders Frost Bertelsen og Simon Steen Hansen

Layout: Kristian Bach Petersen

Forsideillustration: Johanne Sorgenfri Ottosen

Kort: Oliver Nøglebæk

Korrektur: Peter Dalby Larsen

Råd og sparring: Anders Troelsen, Klaus Meier Olsen, Kristoffer Rudkjær og Nynne Søs Rasmussen.

Spiltestere: Jeppe Bergmann Hamming, Klaus Meier Olsen, Kristoffer Apollo, Kristoffer Rudkjær, Louise Floor Frellsen, Louise Skriver Lægteskov, Maria Bergmann Hamming, Mikkel Bækgaard, Morten Hougaard, Morten Skaanild, Nynne Søs Rasmussen, Peter Dalby Larsen, Stefan Skriver Lægteskov, Tina Heebøll Arbjørn og Troels Barkholt-Spangsbo.

Scenariet er en adaptation af Akira Kurosawas **Seven Samurai** og John Sturges' **The Magnificent Seven**.

Introduktion

Stålsat er et low fantasy-drama. Tonen er alvorlig med strejf af både håb og melankoli. En gruppe røvere truer en hjælpeløs landsby, men syv krigere har sagt ja til at forsvare den og slå røverne tilbage.

Scenariet forløber over nogle uger. Først ankommer krigerne til landsbyen og organiserer forsvaret. Dernæst kommer røverne for at opkræve en del af landsbyens høst, og det kommer til flere mindre kampe, inden scenariet slutter med røvernes endelige angreb.

Scenariet lægger op til, at forsvaret lykkes, men sejren kan blive dyrekøbt for både krigerne og landsbyboerne.

Scenariet fokuserer på rollernes motivationer for at kæmpe for landsbyen. Mange af spilpersonerne står ved en korsvej i deres liv, og forsvaret af byen kan være med til at definere deres skæbne.

Hvem overlever og hvem dør? Og hvordan forandrer opholdet i landsbyen dem?

Spilpersonerne

Der er syv krigere fordelt på fem spillere. To af spillerne skal hver især spille to krigere, mens de sidste tre spiller en enkelt hver. Rollerne er fordelt således på spillerne:

- * Den garvede og pragmatiske **lejesoldat Udo** samt **ridderen Hartwig**, der kæmper med at finde modet, når først slaget raser.
- * Den unge og idealistiske **lejesoldat Sigrun**, der er Udos datter, samt **krigeren Bogdan**, der savner fællesskab og familieliv.
- * Den formidable **strateg og kriger Korva**, der øjner en sidste mulighed for storhed.
- * Den bitre **lejesoldat Frieda**, der stadig drømmer om det liv, hun har mistet.
- * **Bonden Wilfred**, der har set sig nødsaget til at tage landsbyens skæbne i sine egne hænder og måske er ude, hvor han ikke kan bunde.

Struktur

Fortællingen er opdelt i tre akter. I første akt ankommer rollerne til landsbyen og påbegynder forberedelserne. I anden akt er de første træfninger med røverne, og de to spillere med to roller skal undervejs skrive en af deres roller ud, for eksempel ved at lade den dø i kamp. I tredje akt kommer røvernes endelige angreb, hvorefter scenariet slutter.

Din rolle som spilleleder

I løbet af scenariet er en af dine vigtigste opgaver at sætte scener. Scenariet har en række faste scener, men efterhånden som fortællingen udvikler sig, vil du være nødt til at tilpasse handlingen til din afvikling.

Det er også din opgave at spille bipersoner. De kommer særligt fra landsbyen, men der er også et par røvere, der har noget at sige.

En vigtig del af Stålsat er selve kampene mod røverne. De afvikles gennem fortællescener, hvor du sætter udfordringer op for spilpersonerne, og så er det op til spillerne at fortælle videre.

Baggrund

Stålsat foregår i en fantasyverden. Der er udelukkende mennesker med i scenariet, men de kommer fra to forskellige kulturer: Lavlændinge og bjergfolket.

Lavlændingene

Lavlændingenes samfund har haft en løs feudalstruktur med en konge øverst. Der er tradition for, at hver landsby har en ridder, der forsvare byen. Imidlertid har der i mange år raset en borgerkrig, der gradvist har eroderet samfundsstrukturene. Kønsroller har været traditionelle, men under borgerkrigen har mange kvinder været nødt til at gribe til våben, og gradvist har normerne ændret sig og skabt mere lighed.

Landsbyen, hvor scenariet foregår, ligger i lavlandet. Fem af de syv spilpersoner er lavlændinge.

Bjergfolket

Bjergfolket er ikke en del af lavlændingenes kongerige, men lever i små enklaver højt oppe i bjergene. Børn bliver taget fra deres forældre som fem-årige for at træne som krigere, og når de er 15, tager de ud i verden for at blive lejesoldater. De er kendt som fremragende krigere og tjener typisk gode penge, som bliver sendt hjem til stammen. Når de har tjent i ti år, tager de hjem, får børn og hjælper med at træne næste generation. Bjergfolket er fælles om alt, og de lægger stor vægt på ritualer, askese og ydmyghed.

Bjergfolket har total ligestilling mellem køn. De står uden for lavlændingenes feudalsamfund, men de kæmper i deres krige og indtager ofte ledende roller. To af scenariet syv spilpersoner er af bjergfolket.

Borgerkrigen

Borgerkrigen startede for tyve år siden som en kamp mellem to prinser. Snart var begge døde, men krigen fortsatte. Gradvist brød samfundet sammen, og selvom der stadig er krig, så kan ingen længere genkende de oprindelige sider. Nu er der mest bare lovløshed og hærgende bander af røvere og desertører.

Borgerkrigen har formet alle karaktererne. Den har også bragt røverne til landsbyen og fjernet nogle af de institutioner, der kunne have beskyttet den.

Lejesoldaterne Korva og Udo har kæmpet sammen i borgerkrigen, hvor Korva havde sit eget kompagni, og Udo var hendes næstkommanderende. Natten før et afgørende slag stak Udo af sammen med en større gruppe soldater. Korva vandt slaget, men kompagniet blev stort set udraderet og gik efterfølgende i opløsning.

Landsbyen

Landsbyen i scenariet var længe skærmet, men for tre år siden ankom en stor røverbande under ledelse af desertøren Lambrecht.

Da landsbyboerne afviste røvernes krav, angreb røverne i stedet og dræbte byens ridder - Osmund - og hele militsen på nær bonden Wilfred. Siden har byen hvert år givet halvdelen af sin høst til røverne. Sidste vinter døde mange af de svageste af sult, da høsten var dårlig.

Wilfred opsøgte en seer, som spåede, at hvis han kunne samle syv krigere, ville de kunne forsvare landsbyen og redde den fra at gå til grunde.

Wilfred er draget ud og har samlet sine syv krigere. Scenariet starter på deres rejse mod landsbyen.

Præsentation af roller

Korva, 37 år

Korva er en formidabel kriger og strateg, der fanatisk dyrker bjergfolkets skikke og traditioner men ikke har haft øje for sit eget hovmod. Efter at hendes lejekompagni blev udraderet, har hun strejft ensom omkring tyngt af skam. Hun ser forsvaret af landsbyen som en mulighed for at rette op på fortidens fejl, men er bange for at komme til at gentage dem.

Korva blev den første kriger, da hun så en mulighed for at genvinde sin tabte ære.

Frieda, 25 år

Frieda er en ung kvinde, der greb til våben for at forsvare sin landsby mod ransmænd, og siden blev udstødt for at bryde med normerne. Vred og bitter lever hun nu som lejesoldat og tjener til dagen og vejen ved at forsvare landsbyboere, som hun foragter. Af og til drømmer hun stadig om det liv, hun har mistet, og som hun ikke tror, hun kan få igen.

Frieda blev den anden kriger, da hun forelskede sig i Wilfred.

Bogdan, 25 år

Som en af bjergfolkets lejesoldater er Bogdan hele sit liv blevet trænet til at kæmpe og slå ihjel. Efter at have erfaret, hvordan lavlændingene lever, er han begyndt at sætte spørgsmålstejn ved sit folks traditioner. Han drømmer i sit stille sind om at have en rigtig familie.

Bogdan blev den tredje kriger, da han endelig havde fundet noget, der var værd at kæmpe for.

Riddere og sværd

Riddere bærer traditionelt et sværd som symbol på deres stand. Derfor går almindelige lavlændinge normalt ikke med sværd, men kæmper i stedet med spyd og økser. Blandt bjergfolket er det dog almindeligt at kæmpe med tohåndssværd. Efter røverne havde dræbt ridder Osmund, tog Lambrecht hans sværd.

Bogdans spiller skal også spille Sigrun.

Ridder Hartwig, 29 år

Hartwig voksede op til at blive ridder og fra en tidlig alder lærte han at kæmpe med sværd og træne en milit. Men da krigen nåede til hans landsby, slog modet ikke til, og han stak af, da der var allermest brug for ham. Han er plaget af sit svigt og har et brændende ønske om denne gang at kunne finde modet til at stå fast.

Ridder Hartwigs spiller skal også spille Udo.

Ridder Hartwig blev den fjerde kriger, da han så en mulighed at blive den mand, han burde have været.

Sigrun, 17 år

Sigrun er en ung lejesoldat med stor retfærdighedssans og kampgejst. Hun ønsker at være et bedre menneske end sin far, men hendes idealisme kan få svært ved at overleve livets barske realiteter, og måske ligner hun ham mere, end hun selv tror.

Sigruns spiller skal også spille Bogdan.

Sigrun blev den femte kriger for at trodse sin far.

Udo, 43 år

Udo er en garvet lejesoldat med et stærkt overlevelsesinstinkt, der på trods af sin joviale fremtoning altid har været sig selv nærmest. Hans idealistiske og fandenivoldske datter har tvunget ham til at tage stilling til, om han har ansvar for andre end sig selv.

Udos spiller skal også spille Ridder Hartwig.

Udo blev den sjette kriger, da han endnu ikke var klar til at give slip på sin datter.

Wilfred, 24 år

Wilfred er en bonde, der drog ud for at opfylde en spådom om at samle syv krigere for at redde sin landsby og selv endte med at blive én af dem. Han er bange for, at han har snydt på vægten i forhold til spådommen, fordi han ikke er en rigtig kriger, og at han vil være skyld i, at den ikke går i opfyldelse.

Wilfred blev den syvende kriger, da han kunne se, at der ikke var andre.

Sådan kører du scenariet

Opstart

Inden I går i gang med at spille, skal du introducere spillerne til scenariets forskellige elementer ud fra det vedlagte opstartsark.

Struktur

Scenariet er inddelt i tre akter.

I første akt ankommer rollerne til landsbyen og begynder at forberede byens forsvar. Krigerne lærer gradvist byen og hinanden at kende, sideløbende med at de lægger planer, træner militsen og eventuelt hjælper bønderne med at få høsten i hus. Akten foregår over et par uger og slutter med en høstfest, som de første røvere afbryder. De fleste scener er prædefinerede, men der er plads til at spillerne kan bede om ekstra scener. Første akt varer cirka 105-120 minutter.

I anden akt har røverne opdaget, at landsbyen har tænkt sig at forsvare sig, og de begynder at samles i oplandet. Akten foregår over et par dage og slutter med, at røvernes leder Lambrecht ankommer med deres hovedstyrke. Akten veksler mellem træfninger med røverne og forskellige dramascener, alt efter hvad der hidtil er sket i scenariet. Anden akt varer cirka 90-120 minutter.

I tredje akt angriber røverne for alvor, men inden da har krigerne en sidste nat til at spille dramascener. Akten foregår højst over et døgn og slutter efter røverne - sandsynligvis - er slået tilbage. Tredje akt varer cirka 45-60 minutter.

At skrive spilpersoner ud

I løbet af anden akt skal begge spillere med to spilpersoner skrive en af dem ud, så gruppen kommer ned på fem. Den mest oplagte mulighed er, at de bliver dræbt i kamp med røverne, men spilpersonerne kan også stikke af, og hvis spillerne får en idé til noget helt tredje, er det også fint.

I tredje akt kan alle roller blive skrevet ud. Hvis en spilperson er stukket af, kan den godt vende tilbage i tredje akt. Måske lige i tide til at redde en svær situation eller måske lige for sent.

Regler for at skrive spilpersoner ud

Første akt: Ingen skrives ud.

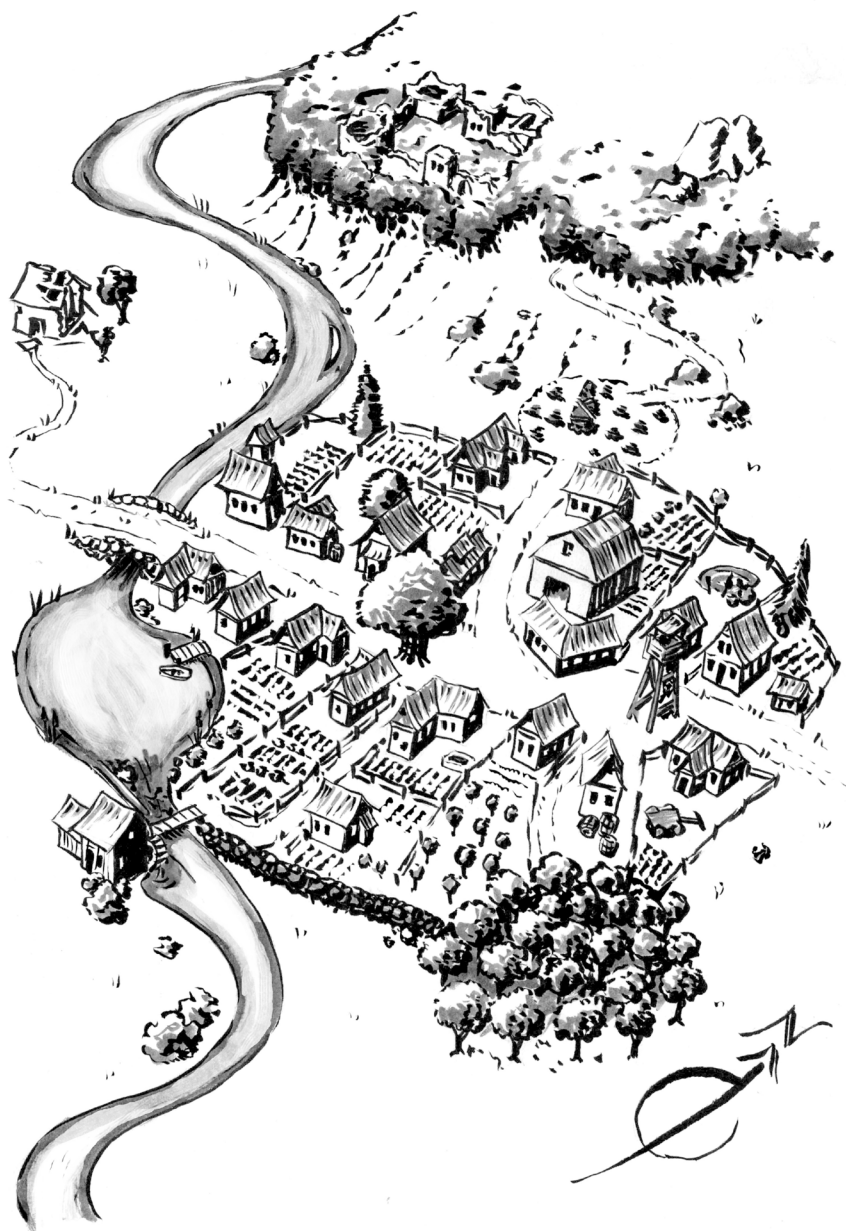
Anden akt: To roller skal skrives ud.

Tredje akt: Alle kan skrives ud, men ingen behøver blive det.

Landsbyen i spil

I landsbyen bor cirka 100 mennesker. Den ligger ved foden af en skovklædt bakke med en borgruin på toppen. På vestsiden af landsbyen snor en å sig, og ved den ligger en vandmølle. Der går en landevej gennem byen, og hvor den krydser åen, er der en gammel stenbro. På torvet er et stort egetræ, hvor Ridder Osmunds afpillede lig hænger i et jernbur. Ikke langt derfra står et vagttårn bygget af rafter. Landsbyen har desuden en idyllisk kirsebærlund og en gravplads med små stendysser.

De forskellige lokationer i landsbyen introduceres gradvist til spillerne i løbet af første akt, og de er beskrevet i detaljer i scenerne. Du kan få et overblik på kortet.



Kortet

Vedlagt som bilag er en større udgave af kortet. Det skal du udlevere til spillerne i forbindelse med en rådslagningsscene cirka midt i første akt.

Lokationerne kan bruges til at gøre landsbyen levende og skabe afveksling i kampene. Kirsebærlundet er eksempelvis et hyppigt mødested for unge elskende, men i den tørre sommerhede kan karaktererne også stikke ild på den og gøre den til en brændende dødsfælde for røverne. Vandmøllen er vigtig for byens økonomi, men den er også et svagt punkt i forsvarsværkerne, som røverne kan udnytte, hvis ikke krigerne er villige til at opgive den.

Bipersoner

I scenariet optræder der to former for bipersoner: Landsbyboere og røvere. Spilpersonerne kommer primært til at interagere med røverne gennem kamp, selvom der nok også bliver mulighed for at udveksle et par enkelte ord med nogle af dem undervejs.

Alle bipersoner bliver beskrevet i de scener, hvor de første gang optræder. Desuden har du en oversigt, så du nemt kan holde overblik. Hvis du har brug for at improvisere en ekstra biperson, er der en navneliste på samme bilag.

Landsbyboerne

Landsbyboerne har to funktioner for dig som spilleleder. Dels kan du bruge dem til at give et indtryk af den landsby, som krigerne har sat sig for at forsvare. Dels kan du bruge dem som redskaber til at tilbyde spillerne muligheder for at udvikle deres karakterer i nye retninger - eller lade være.

Wilfreds søster Isa og hans niece Saxa kan for eksempel bruges til at minde ham om, hvad han kæmper for eller kan miste. Samtidig kan de blive den familie, Bogdan savner. Smedens søn Edric kan blive en uforpligtende flirt for Sigrun, men hvad hvis han pludselig udvikler dybere følelser for hende eller han gør noget dumt for at imponere hende? Nogle af de unge mænd, der godt vil forsvare landsbyen, kan både bygge Ridder Hartwigs selvtillid op og puste til hans frygt for at svinge dem.

Røverne

Røverne er ledet af desertøren Lambrecht. Han ankommer til landsbyen i slutningen af anden akt og leder angrebet i tredje, men Wilfred og nogle af birollerne kan fortælle historier om ham inden.

Udover Lambrecht er der en række fremtrædende røvere, som du kan bruge til at gøre en scene særligt farlig eller betydningsfuld. De har navne for, at de kan skelnes fra hinanden, men navnene bliver for de flestes vedkommende næppe aktuelle i spil. I alt er der 40 røvere, og de er en broget skare af unge og ældre, mænd og kvinder. I det vedlagt persongalleri kan du finde inspiration til at beskrive de øvrige røvere efter behov.

Røverne er generelt bevæbnet med enten spyd, økse eller langkniv samt enkelte buer og armbrøste. Nogle få har læderrustninger, men metal er sjældent. En god håndfuld har heste.

Når høsten er i hus, plejer røverne at sende en fortrop til hest for at se landsbyen an, inden de efterfølgende sender flere folk med kærre. Det er tydeligt, at de mest holder til mod vest, for det er typisk den retning, de kommer fra. Røverne er brutale og hårdhændede. De kan finde på at prygle folk, hvis høsten ikke er stor nok.

Røverarket

Vedlagt er et røverark med 40 cirkler. Der skal I krydse af, hver gang spillerne har dræbt eller på anden måde uskadeliggjort en røver. Det hjælper spillerne til at aflæse, hvor tæt røverne er på at blive overvundet, så de på den måde kan tilpasse deres eget spil.

Det er i sidste ende op til dig, hvornår røverne endeligt opgiver kampen. Men hvis Lambrecht er død, og der kun er fem-ti røvere tilbage, vil de sidste nok tage flugten.

Korvas planlægning

Korvas spiller får et ark med en række tiltag krigerne kan igangsætte for at forsvare landsbyen. Det er ikke meningen, at spilleren skal lægge en fyldestgørende plan, men det er en hjælp til at vise, at Korva er en dygtig strateg i de scener, hvor samtalen falder på forberedelserne.

Nogle af tiltagene vil Korvas spiller sandsynligvis bringe op i løbet af første akt, og det kan præge historien tidligt. Andre kan komme i spil i anden og tredje akt ved, at du spørger bagudrettet om, hvilke forberedelser de endte med at lave. Hjælp gerne Korva med at fremstå kompetent: Lad røverne angribe, hvor hun har forudset, og lad dem gå i de fælder, der er forberedt.

Kamp

Al kamp i scenariet foregår ved at fortælle. Din rolle er at præsentere trusler og sætte udfordringer op ud fra scenariets sceneoplæg, men det er i vid udstrækning spillerne, der fortæller, hvad der så sker i kampen.

Frem for alt er det op til spillerne, hvad der præcis sker med deres roller inden for reglerne for at skrive spilpersoner ud. Så når en røver gør udfald mod en spilperson, så er det op til spilleren om karakteren for eksempel dør, bliver såret eller dygtigt parerer røverens angreb og dræber ham eller hende.

Som udgangspunkt er det op til dig at drive scenen frem og "styre" røverne indtil en eller anden resolution. Men hvis nogle spillere også vil være med til at beskrive røvernes handlinger - for eksempel ved at komplicere situationen for deres karakter - er det generelt fint.

Når det kommer til bipersoner, må du godt beslutte at såre eller slå dem ihjel i dine fortællinger om røvernes handlinger, hvis du vurderer, at der er brug for det. Men det kan også virke godt at spørge spillerne, om de for eksempel når frem i tide til at beskytte en udsat biperson.

Afslutning

Scenariet slutter, efter at røvernes angreb er afviklet. Som udgangspunkt lægger scenariet op til, at det lykkes at forsvare landsbyen, og i de fleste afviklinger vil der nok være to-fire spilpersoner tilbage.

SCENEKATALOG

Første akt

Første akt forløber over et par uger. Efter en kort introduktion af spilpersonerne består akten af en række nedslag, hvor landsbyens forsvar etableres, og rollerne udforsker deres interne relationer samt knytter bånd til bipersonerne i landsbyen.

Fortæl spillerne at:

* Første akt forløber over et par uger og varer cirka 105-120 minutter i spil.

* Akten består af en række fastlagte scener, men de får også mulighed for at ønske scener hen mod aktens slutning.

* Akten slutter med en høstfest.

Lejrbålet

De syv krigere har slået lejr i en lille birkelund aftenen før, de ankommer til landsbyen. Spilpersonerne introduceres i tre korte scener.

* **Udo** har taget **Sigrun** med ud for at samle brænde, men det er mest et dække for at spørge ind til hendes vurdering af de andre krigere.

* **Frieda**, **Ridder Hartwig** og **Wilfred** sidder omkring lejrbålet. Hartwig spørger Wilfred ud om landsbyen og deres gamle ridders skæbne.

* **Korva** og **Bogdan** er ude for at sikre området rundt om lejren. De har ikke sagt noget til hinanden i et stykke tid.

Velkomsten

Næste dag ved middagstid ankommer krigerne til landsbyen fra vest. Det første, de ser, er en skovklædt bakke, hvor en gammel borgruin knejser på toppen. Ved foden ligger landsbyen. Et par børn ude i markerne får øje på dem og løber i forvejen for at samle folk. De krydser en stenbro over åen, hvor sivene blidt bøjer sig i vinden, og bevæger sig igennem landsbyen, hvor vagttårnet rager op over de stråtækte tage. Da de ankommer til landsbyens torv, er en stor gruppe af landsbyboerne samlet. Midt på torvet står det gamle egetræ med rødderne solidt plantet i jorden, og fra en af de tykke grene hænger et smalt jernbur med resterne af Ridder Osmund.

* Landsbyboerne stimler sammen på torvet, da krigerne ankommer. Mange kigger usikkert på dem.

* Storbonden **Godwin** baner sig vej gennem mængden og siger højlydt, at der ikke er brug for dem her. Han synes, det er halsløs gerning at kæmpe mod røverne.

* Han vil hånligt spørge **Wilfred**, om ikke spådommen krævede syv krigere - han tæller højst seks.

* Godwin er ikke bange for Wilfred, men kan forholdsvis nemt intimideres til at bakke ned af de andre krigere. Der er mulighed for, at **Korva** kan træde i karakter som leder over for landsbyboerne.

* Den gamle møller **Egill** vil være den første til at bakke Wilfred op. Han kan vise det med en insisterende banken i jorden med sin stok, hvilket måske vil få flere til at følge trop.

* Hvis krigerne gør mine til skære jernburet ned, vil Godwin højlydt protestere og advare om, at Lambrecht vil straffe dem alle hårdt for at gå imod ham.

* Hvis buret med Ridder Osmund lig skæres ned, vil landsbyboerne begrave deres faldne ridder i en stendysse på gravpladsen.

* Efter optrinnet på torvet bliver krigerne indkvarteret i den lille gård, Wilfred har arvet fra sine forældre. Der er trangt med plads, og et par stykker af dem må sove i laden.

Torvet

Midt i byen er der en åben plads, der udgør landsbyens torv. Her vokser et ældgammelt egetræ tæt ved landsbyens eneste brønd. Det var på torvet, at Ridder Osmund trænede byens milits.

Godwin (46)

Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til. Stædig modstander af at kæmpe. Han er rig nok til, at hans familie kan leve, selvom de afleverer halvdelen til røverne.

Egill (64)

En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle. Han mistede meget af sin familie i røvernes angreb og flere til sult og sot. Han ville ønske, at han stadig kunne slås, og er helhjertet tilhænger af Wilfreds modstand mod røverne.

Gravpladsen

Ved foden af bakken graver landsbyboerne deres døde i små stendysser, bygget af sten fra markerne. Fra gravpladsen går en udhugget sti med nogle trapper undervejs videre op ad den stejle klippeside.

Smedens søn

Korva har sendt **Frieda** og **Sigrun** til smedjen for at få smeden til at fremstille spyd og for at hverve flere folk til militsen.

- * Giv Frieda og Sigrun lidt tid at tale sammen på vejen hen til smedjen.
- * Smeden **Germund** er nem at få til at indvillige i at smede våben. Han er dog ikke ivrig for at kæmpe eller lade sin søn gøre det.
- * Sønnen **Edric** hjælper til i smedjen og sender genert Sigrun stjålne blikke.
- * Sigrun kan nemt overtale Edric til at slutte sig til militsen.

Vand i åen

Korva har taget **Udo** med til landsbyens vandmølle for at bese den.

- * Korva og Udo krydser broen for at gå ned til møllen. Det er første gang, de taler sammen på tomandshånd, siden de drog afsted mod landsbyen. Giv plads til akavet tavshed.
- * **Egill** fortæller, at der sidste vinter var flere familier, der bad ham male savsmuld ind i deres mel for at strække det. Selvom nogle ikke vil se det i øjnene, er situationen desperat.
- * Han er indstillet på, at alle må bringe ofre og siger, at han nok skal klare sig. Men det vil være hårdt for byen at undvære en mølle, indtil de kan bygge en ny.

Germund (43)

En arret smed med fuldskæg, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen og oplevede krigens gru på egen hånd. Han er bekymret for, hvordan hans søn vil klare sig i kamp.

Edric (17)

Germund og Winas søn. En køn ung mand med et uskyldigt og lidt naivt sind. Landsbyen er hele hans verden.

Vandmøllen

Møllen ligger på vestsiden af landsbyen og er en solid bygning, der går helt ud til åen. Fra bagdøren fører en simpel gangbro over åen.

Militsen

Første gang militsen samles, møder der omkring 15 mænd op. Der er en del unge og ældre. Ingen få af de fremmødte har reel kamperfaring. De er en sølle flok at se på, som de står der med stave i hænderne foran **Ridder Hartwig**, som Korva har sat til at træne dem. **Frieda** er også mødt op for at træne **Wilfred**, og du kan i løbet af scenen veksle mellem deres sparring og Hartwig, der oplærer militsen.

* Den lærenemme **Alwin** byder Hartwig velkommen og fortæller, at han er glad for at få chancen for at kunne forsvare landsbyen.

* Den klodsede **Rolf** taber sit spyd og stirrer forfjamsket op på Hartwig.

* Skovmanden **Baldo** spørger Hartwig, hvorfor han tror, at han er en bedre ridder end Osmund var.

* Solen er hed, og når Frieda og Wilfred sætter sig for at få en slurk vand i træets skygge, har de mulighed for at tale sammen alene.

Spilpersonerne kan øge antallet i militsen ved at rekruttere aktivt, hvis militsfolkene taler godt om Hartwig eller andre tiltag, spillerne finder på. Den bør dog ikke komme over 25-30 personer i alt.

Et godt måltid mad

Korva har sendt **Bogdan** og **Ridder Hartwig** med **Wilfred** op til den gamle borgruin for at besigtige området. På vej ned igen bliver de inviteret på aftensmad af Wilfreds søster **Isa**.

* Hvad siger Wilfred til de andre, da de står og kigger ud over hans landsby i eftermiddagssolen?

* På vej ned ad den snævre sti til gravpladsen går Wilfred lidt i forvejen og Bogdan og Hartwig har mulighed for at udveksle et par ord på tomandshånd.

* Da de kommer forbi Isas gård, løber **Saxa** Wilfred i møde og omfavner ham. Hun spørger, om hun må kæmpe mod røverne ligesom ham.

* Isa inviterer krigerne indenfor til aftensmad. Selvom hun ikke har meget, sørger hun for dem, så godt hun kan med grød og øl.

* Isa spørger Wilfred, om han nu er sikker på, det er klogt at kæmpe. Hvilken pris vil landsbyen komme til at betale? Har de ikke allerede mistet nok?

* Saxa spørger Bogdan, om det er rigtigt, at bjergfolket er de bedste krigere i verden. Det sagde hendes far altid.

Alwin (22)

En bondesøn med flyveører, der som én af de første melder sig til at kæmpe. Han tager hurtigt ved lære under træningen af militsen.

Rolf (28)

Landsbyens ranglede kulsvier, der er ivrig for at kæmpe, men meget klodset.

Baldo (33)

En vejrbitd skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt. Han er bekymret for, om de har en chance mod røverne.

Borghruinen

På toppen af bakken ligger ruinerne af et borgtårn. Der vokser brændenælder og andet ukrudt mellem revnerne i de gamle sten.

Isa (32)

Wilfreds storesøster har på få år mistet både sin mand og sine forældre og er bange for også at miste sin bror og sin datter. Siden hendes mand Ewald blev dræbt af Lambrecht, har hun drevet deres gård alene, men det er hårdt, og hun savner liv i huset.

Saxa (15)

Isa og Ewalds datter. Hun ser op til sin onkel Wilfred og vil gerne kæmpe mod røverne. Hun er fascineret af krigerne og vil gerne vide mere om dem.

Rådslagning

Efter at have besigtiget landsbyen grundigt har **Korva** samlet alle krigerne ved vagttårnet i de tidlige morgentimer.

- * Udlevér kortet til spillerne.
- * Korva har tegnet kortet. Giv hende mulighed for at fortælle om sine planer for landsbyens forsvar ud fra det.
- * Hvordan reagerer **Wilfred** på de ting, der skal gøres?
- * Stiller **Udo** spørgsmålstegn ved planen?

Kirsebær

Senere på dagen sidder **Frieda** og **Sigrun** ved stengærdet udenfor kirsebærlunden og sliber deres våben.

- * Giv Frieda og Sigrun lidt tid til at tale sammen.
- * Et stykke væk i udkanten af kirsebærlunden får de øje på **Wilfred**. Inden de kan nå at reagere, kommer Godwins datter **Rosa** ud af lunden og tiltaler ham.
- * Rosa har ikke tidligere haft blik for Wilfred, men nu da han er vendt tilbage som kriger, har han fanget hendes interesse. Hun flirter smilende med ham.
- * Klip tilbage til Frieda og Sigrun, der har set optrinnet.

Militsen vokser

Dagen efter træner **Ridder Hartwig** militsen på torvet. Det er muligt, at der er flere, der har sluttet sig til den.

- * Er der nogen af krigerne, der også træner med? Hvem kigger på fra sidelinjen?
- * Der er tydeligt fremgang i militsens disciplin og kampevner, og folkene knytter sig mere og mere til Ridder Hartwig.
- * **Alwin** har dårlig samvittighed over, at de lod Ridder Osmund hænge så længe i jernburet. Han søger tilgivelse hos Ridder Hartwig.
- * Alt efter hvilke bipersoner der har sluttet sig til militsen, er der eksempelvis også mulighed for, at **Bogdan** træner **Saxa** i at skyde med bue, eller at **Sigrun** sparrer med **Edric**.

Vagttårnet

Et raftetårn med en stige op til en overdækket platform, hvor der er udsigt ud over landsbyen og det omkringliggende landskab. En gammel støbejernsklokke kan bruges til alarmer landsbyboerne om fjender.

Kirsebærlunden

Et af de mest idylliske steder i landsbyen, der dog bærer præg af, at det har været en tør sensommer. Vest for lunden er et stengærde, som har skader og huller hist og her.

Rosa (22)

Storbonden Godwins smukke datter er landsbyens mest eftertragtede unge kvinde.

Forberedelser

Efter de første dage er gået, kommer de efterfølgende scener i akten til at bestå af nedslag over de næste par uger.

- * Spørg om nogle af spillerne har ønsker til scener med nogle af de andre roller eller bipersoner.
- * Vurdér også selv, hvilke relationer der er interessante at udforske yderligere.
- * Sæt scener med to eller tre karakterer i færd med at lave nogle af de forberedelser, som **Korva** har besluttet skal iværksættes.
- * Nogle tager en velfortjent pause under det hårde og møjsommelige arbejde med at bygge barrikader eller grave fælder. Andre fordriver tiden, mens de holder vagt eller beser områderne lige omkring landsbyen.
- * Klip eventuelt frem og tilbage mellem de forskellige små scener.

Høsten

Tiden kommer, hvor markerne skal høstes. Hvis de skal nå at få høsten i hus, er landsbyboerne nødt til at holde igen med træningen og etableringen af forsvarsværker. De er rastløse efter at bytte deres spyd ud med le og segl for en stund.

- * Hvis nogen af krigerne hjælper med at høste, vil det højne moralen og styrke tilliden til dem.
- * Zoom ind på små, interessante interaktioner mellem forskellige karakterer, mens der bliver arbejdet i marken.
- * **Frieda** kan høste, men vil hun hjælpe landsbyboerne?
- * Hvordan føles det for **Bogdan** at skifte tohåndssværdet ud med en segl?
- * Betyder det noget for dynamikken blandt dem, at de nu laver noget som **Wilfred** er god til?

Høstfesten

Den dag hvor det sidste læs korn bliver kørt i laden, bliver der holdt høstfest på byens torv. Der er stillet langborde frem og pyntet op med neg og blomsterkranse. Landsbyboerne serverer øl og brændevin, som de har haft gemt af vejen, og der bliver også slagtet et par geder. Der bliver spillet op til dans, og stemningen er høj.

* **Rosa** opsøger **Wilfred** og forsøger flirtende at få ham til at byde hende op til dans. Hvordan forholder **Frieda** sig til det?

* Milittsfolkene anført af **Alwin** stimler sammen om **Ridder Hartwig** for at få ham til at dele af sine erfaringer.

* **Edric** kigger på **Sigrun** med rødmende kinder og får måske taget mod til at byde hende op, hvis ikke hun kommer ham i forkøbet.

* Måske forsøger landsbyboerne at få **Bogdan** til at føle sig velkommen i landsbyen ved at byde ham brændevin og de bedste stykker kød. Ikke mindst hvis han tog godt fat i marken.

* **Egill** byder **Udo** et skummende krus øl og takker ham for at forsvare landsbyen.

* Landsbyboerne holder afstand til **Korva**, der står alene midt i festlighederne. Går nogle af de andre over til hende?

* **Edrics** mor **Wina** er bekymret for, om Sigrun knuser sin søns hjerte, når hun rejser videre. Wina beder **Frieda** om hjælp til at få Sigrun til at holde sig fra ham.

* **Isa** beder **Bogdan** om at passe på Wilfred og Saxa, da de er det eneste familie, hun har tilbage.

Første akt slutter med, at høstfesten bliver afbrudt af, at klokken i vagttårnet lyder. Der er røvere på vej mod landsbyen. Mødet med røvernes fortrop udspiller sig i første scene i anden akt.

Wina (38)

Germunds hustru og Edrics mor. Hun vil gerne have sin søn godt gift med en fra landsbyen.

Anden Akt

Anden akt forløber over et par dage, hvor landsbyen har de første konfrontationer med røverne. Det er i denne akt, at de to spillere med to roller hver skal skrive én af deres roller ud af scenariet. Det er en god idé, at de to spillere begge har én af deres roller med i scener, hvor der er risiko for at dø, så der er mest mulig spænding om, hvorvidt nogen må lade livet.

Akten består af fire faste scener, som alle kan involvere kamp. Den sidste scene hedder "Lambrechts sidste advarsel". Hvis nogen mangler at skrive en af deres roller ud, skal de gøre det i denne scene.

Ind imellem de faste scener skal du sætte en række mindre dramascener, som du finder forslag til nedenfor. Disse scener er mere åbne end i første akt og bliver formet af, hvilke spilpersoner, der skrives ud hvornår, og hvilken retning jeres afvikling hidtil har taget.

Fortæl spillerne at:

- * Anden akt foregår over et par dage og varer cirka 90-120 minutter i spil.
- * Der vil stadig være faste scener, men spillerne kan også selv ønske scener.
- * Spillerne med to roller skal hver skrive en dem ud af historien i denne akt.
- * Spilleleder sætter scener med risiko for at dø, men dem, der spiller dobbeltroller, må gerne præge, hvilken af deres roller, der kommer med i de scener.
- * Kamp mellem spilpersonerne og røverne afvikles gennem fortællescener.
- * Spilleleder laver nogle oplæg og præsenterer trusler, men det er op til spillerne at gribe oplæggene og fortælle videre.
- * Spillerne har altid definitionsretten over deres egen rolles skæbne. Men spilleleder kan udfordre, komplicere og bestemme over bipersoner.
- * Spillerne må altid tage sig tid til at udspille drama og konflikter, selv hvis kampene raser rundt om karaktererne.
- * Præsenter røverarket for spillerne. Hver gang en røver dør, krydses der en cirkel af på arket.
- * Scenen hvor Lambrecht bliver introduceret, er den sidste i akten, og hvis en spiller mangler at skrive en rolle ud på det tidspunkt, skal det ske i denne scene.

Forslag til dramascener

- * Efter en træfning lægger **Hartwig** mærke til, at **Alwin** er rystet. Han har brug for opmuntring.
- * **Bogdan** får øje på **Saxa**, der sidder ved sin fars grav. Går han hen til hende? Hun vil gerne fortælle om, hvor meget hun hader Lambrecht for at have taget hendes far fra hende.
- * Isa har lagt mærke til, at **Wilfred** og **Rosa** er begyndt at se mere til hinanden. Hun vil godt vide, hvad han vil med et lunefuldt pigebarn, når der er god, stærk kvinde, der sukker efter, at han lægger mærke til hende.
- * Efter hendes første kamp opsøger **Udo Sigrun**. Måske har hun endelig fået øjnene op for, at det ikke er værd at risikere livet uden at få noget for det?
- * **Hartwig** og **Bogdan** sidder på vagt og deler lidt brød og gedeost. Hvad falder samtalen på?
- * **Sigrun** og **Edric** mødes. Hvor er deres relation?
- * **Egill** finder **Hartwig** og slår en snak op. Han har hørt gode ting fra militsfolkene og mere end antyder, at Hartwig kunne blive i byen som ridder.
- * **Korva** har lagt mærke til, at **Bogdan** er begyndt at blive knyttet til byen. Er hun bekymret for ham?
- * Efter **Wilfred** har været i kamp, kan det være, at **Ridder Hartwig** vil tage en snak med ham om, hvordan det var.
- * Hvis Bogdan og Isa har udviklet en forbindelse, kan det være, at **Wilfred** og **Bogdan** har brug for en scene sammen.
- * Efter enten **Udo** eller **Sigrun** er faldet i kamp, sidder den anden sammen med **Korva**. Forsøger hun at trøste eller er der mest bare akavet tavshed?
- * **Godwin** opsøger **Wilfred** og bebrejder ham tabene, som landsbyen har lidt. Hvis Wilfred allerede er i kulkælderen, kan Godwin i stedet indrømme, at Wilfred havde ret og bakke ham op.
- * Et par af militsfolkene opsøger **Frieda** og roser hendes kampfærdigheder. De er glade for, at hun kæmper for deres landsby.
- * En af krigerne er faldet og skal begraves. Hvem holder gravtalen?
- * En af krigerne er stukket af. Hvordan reagerer de andre?

Fortroppen

Lambrechts næstkommanderende **Gunvor** ankommer vestfra med en lille fortrop af fem røvere til hest for at sikre, at landsbyen er klar til at levere.

- * Spørg **Korvas** spiller, hvilket syn, der møder røverne, når de nærmer sig floden.
- * Hvis der er tegn på, at landsbyen har bygget forsvarsværker (fx ved at broen er barrikaderet), vil de ikke ride ind i landsbyen, men blive på den anden side af åen.
- * Gunvor vil råbe landsbyen an fra sikker afstand og beordre dem til at pille alle forsvarsværker ned. Der vil blive slået hårdt ned på enhver modstand.
- * Fortroppen vil ikke angribe landsbyen, men hvis karaktererne har lagt et baghold, kan situationen eskalere.
- * Hvis de har lagt et baghold, kan du spørge spillerne, hvilke forberedelser de har gjort.

Uanset om det kommer til kamp eller ej, vil røverne snart sende spejdere til området. Enten på Gunvors opfordring eller for at finde ud af, hvorfor fortroppen forsvandt spurløst.

Der kommer dog ikke flere røvere i løbet af natten.

Imellem træfninger

Efter fortroppen afbrød høstfesten, forløber resten af natten samt det meste af næste dag uden flere kampe mod røverne.

Sæt to-tre dramascener i det tidsrum. Du kan tage udgangspunkt i sceneforslagene, men giv også gerne spillerne mulighed for at ønske scener.

Gunvor

Lambrechts næstkommanderende, der tit forhandler på hans vegne. Klap for øjet og bevæbnet med en stridskølle. Hun har slidte uniformsdele på og kæmper normalt fra hesteryg.

Spejdere ved borgruinen

Næste eftermiddag sniger en lille flok af røvernes spejdere sig gennem den skovklædte bakkese side nord for byen med retning mod den gamle borgruin. De er ledet af røvernes bedste bueskytte, som kan være dødbringende, hvis krigerne ikke kan komme tæt på ham.

- * Måske opdager skovmanden **Baldo**, at røverne sniger sig rundt deroppe. Måske gør en af spilpersonerne.
- * Det er for farligt at lade dem forskanse sig i borgruinen. Nogle af krigerne er nødt til at reagere. Tager de noget af militsen med?
- * Den snævre klippesti kan være farlig at angribe opad, og når først man kommer op mellem træerne, bliver udsynet dårligt.
- * Hvis røverne har etableret sig i ruinen, kan det blive blodigt at tvinge dem ud.
- * Det kan også være, at spilpersonerne har befæstet ruinen. Så vender det situationen på hovedet, men dem, der bevogter den, kan måske blive isoleret?

Imellem træfninger

Efter træfningen med spejderne forløber den efterfølgende nat og dag uden uden flere kampe mod røverne. Sæt to-tre dramascener i det tidsrum. Du kan tage udgangspunkt i sceneforslagene, men giv også gerne spillerne mulighed for at ønske scener.

Heiko

Den bedste af røvernes spejdere og en fremragende bueskytte. Han er en høj, senet mand klædt i simple hørklæder.

Gidslet og overraskelsesangrebet

Dette er en dobbeltscene i den forstand, at nogle af røverne først kidnapper en biperson fra landsbyen. Mens nogle af karaktererne forsøger at redde gidslet, indleder en anden gruppe røvere et overraskelsesangreb på landsbyen.

Scenen kan bruges til, at en af dem, der spiller to roller, kan få begge sine roller i fare samtidig og på den måde skabe spænding om, hvem de vælger at skrive ud. Hvis begge spillere allerede har skrevet en rolle ud, bør du enten springe scenen helt over eller kun køre den ene halvdel.

Gidslet

Næste aften bliver bipersonen taget til fange af en gruppe røvere ledet af **Roslyn**. Vil spilpersonerne tage affære eller vil de blive i landsbyen og potentielt lade røverne dræbe gidslet?

* Måske har **Edric** sat **Sigrun** stævne i kirsebærlunden, men da hun møder op, får hun øje på en gruppe røvere, der slæber ham ud i skumringen. De er ledet af en ung kvinde i slidte silkeklæder.

* Eller også har en af **Saxas** venner fortalt **Isa**, at hun gik op til ruinen for at holde udvig, men nu er det blevet sent og hun er ikke kommet tilbage. Sporene viser, at hun er blevet kidnappet.

* Det kan også være, at **Alwin** opsøger **Hartwig** og fortæller, at **Rolf** var gået for langt væk fra sin post og pludselig blev overmandet af røvere og slæbt væk.

* Hvem tager ud for at redde bipersonen? Mener **Korva**, at det er for risikabelt at forsøge? Vil alle rollerne i givet fald respektere den beslutning?

* Det er relativt nemt at spore gidslet til en nærliggende mose. Måske har gidslet lagt spor ud, de kan følge?

* Hvis kampen går dårligt, vil **Roslyn** true med at slå gidslet ihjel og på den måde forsøge at slippe væk.

* Når kampen skal til at gå i gang, bør du klippe til overraskelsesangrebet, der går i gang samtidig. Krydsklip mellem de to kampe.

Hvis ikke spilpersonerne vil risikere sig selv for at redde gidslet, så gå videre til overraskelsesangrebet.

Roslyn

En ambitiøs og samvittighedsløs kvinde af fornem slægt. Hun skyer ingen midler for at opnå det, hun vil, og har altid sig selv i første række. Bevæbnet med armbrøst og langkniv.

Overraskelsesangrebet

Mens krigerne har været optaget af andre ting, er ventetiden blevet for lang for den brutale røver Borda, der vil plyndre det bedste til sig selv. Sammen med en gruppe ligesindede forsøger hun at trænge ind i landsbyen gennem vandmøllen.

- * Klip direkte til, at en eller to af spilpersonerne holder vagt ved møllen. Måske er der også et par militsfolk i nærheden.
- * Lad en af krigerne få øje på nogle skygger i mørket. Måske hører de hviskende stemmer.
- * Pludselig angriber en gruppe røvere ledet af en stor, stærk kvinde.
- * Krydsklip med kampen omkring gidslet.

Hvis møllen er blevet barrikaderet og efterladt, kan det være angrebet falder ved broen, på gravpladsen eller i kirsebærlunden i stedet.

Imellem træfninger

Efter de to træfninger forløber den efterfølgende nat og dag uden uden flere kampe mod røverne. Sæt to-tre dramascener i det tidsrum. Du kan tage udgangspunkt i sceneforslagene, men giv også gerne spillerne mulighed for at ønske scener.

Borda

Drabelig krigerkvinde. Hun går klædt i et bjørneskind, kæmper med spyd og har en økse i bæltet. Hun er utålmodig, udisciplineret og egenrådig.

Lambrechts sidste advarsel

Da mørket falder på, bliver der pludselig tændt fakler uden for landsbyen, og det er tydeligt, at røvene er samlet i deres fulde styrke.

* Hvis nogen af spillerne stadig har to roller, så fortæl dem, at de i løbet af denne scene skal skrive en af dem ud.

* **Lambrecht** rider frem på sin hest og råber byen an.

* Først udtrykker han oprigtig forundring over, hvad der kunne få krigerne til at risikere deres liv for et hul som landsbyen. Han tilbyder dem frit lejde. Tager nogen imod tilbuddet?

* Han pointerer, at det ganske givet vil være ubejlejligt, at de slår nogle af hans folk ihjel, men landsbyen vil blive udraderet. Han vil hellere fortsætte deres rimelige aftale, men de tvinger hans hånd.

* Hvis spilpersonerne aldrig reddede gidslet, vil Lambrecht henrette ham eller hende.

* Hvis en af spillerne stadig har to roller tilbage, kan enten **Alwin** eller **Saxa** opfordre henholdsvis **Hartwig** eller **Bogdan** til at udfordre Lambrecht til tvekamp. De kan ikke dræbe ham her, men de kan såre ham, så han bliver et nemmere mål i tredje akt.

* Hvis der stadig er spillere med to roller, sender røverne en pileregn ind over landsbyen. Spørg hvilken af de to roller, der bliver ramt.

* Som en sidste gestus hæver Lambrecht hånende den døde Ridder Osmunds sværd i luften. Han råber, at det vil være landsbyens sidste nat.

Lambrecht

Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund. Lambrecht bærer ringbrynje og en slidt officersuniform. Han har halvlangt, blondt hår og et veltrimmet fuldskæg med grå stænk. Hans hyppige smil når aldrig hans kolde, grå øjne. Lambrecht er bevæbnet med skjold og bærer Ridder Osmunds sværd.

Tredje akt

Tredje akt strækker sig over et lille døgn, hvor røverne sætter det endelig angreb ind mod landsbyen. Angrebet består som udgangspunkt af tre forskellige bølger, der rammer landsbyen fra forskellige retninger. Lambrecht har delt de resterende røvere op i tre grupper, hvoraf hans egen er den største. De to første grupper vil angribe fra vest og syd kort efter hinanden for at prøve forsvaret af og skabe forvirring. I scenerne er det beskrevet, hvordan angrebet kunne finde sted, men alt efter hvordan jeres afvikling er forløbet, hvor mange røvere, der er tilbage, og hvordan landsbyens forsvar er blevet etableret, tilpasser du bare scenerne. Spørg Korvas spiller om forsvarsværker løbende i det omfang, det ikke er fremgået i spil hidtil.

Imellem kampene er der mulighed for, at karaktererne kan trække vejret, spille drama og reagere på slagets gang.

Alle spilpersonerne kan skrives ud af historien i denne akt, og der er også mulighed for, at roller, der stak af i anden akt, kan vende tilbage. Når den første spiller ikke længere har en rolle, skal du afvikle resten af akten forholdsvis hurtigt.

Fortæl spillerne at:

* Tredje akt foregår over cirka et døgn og tager cirka 45-60 minutter i spil.

* Selvom rollerne bliver splittet op under kampene, kan de altid støde ind i hinanden i kampens hede. Der er altid tid til en kort samtale eller et sidste ord.

* Alle roller kan skrives ud af historien i denne akt.

* Når alle cirklerne på røverarket er ved at være krydset ud, slutter slaget. Det er ikke sikkert, at røverne kæmper helt til den sidste.

Den sidste nat inden angrebet

Ude i mørket venter røverne, og stemningen i landsbyen er ængstelig. En del landsbyboere og krigere er vågne, fordi de skal holde vagt. Andre er vågne, fordi de er bekymrede. I morgen kommer slaget til at stå.

* Spørg hvor rollerne er, og hvad de foretager sig den sidste nat inden det endelige angreb. Er de alene eller sammen med nogle af bipersonerne eller de andre spilpersoner?

Første bølge - angreb fra vest

Det er tidlig morgen, da den første bølge rammer landsbyen. For første gang i ugevis trækker tunge regnskyer sammen på himlen over landsbyen. Vinden tager langsomt til og suser gennem sivene.

* Røverne nærmer sig vestfra og vil snige sig frem langs grøfterne i marken og forsøge at krydse åen.

* De er ledet af en gigantisk mand med fuldskæg og stor tohåndshammer.

* Hvis broen er barrikaderet, vil de fleste af røverne angribe møllen for at få adgang til den lille gangbro.

* Hvis gangbroen er fjernet, kan røverne sætte ild til møllen i frustration, inden de kaster sig mod barrikaderne på broen.

* Hvis man kæmper ved åen, kan man glide i mudderet, forsøge at drukne sin modstander eller finde en stor sten og slå, indtil åen er farvet rød af blod.

* Åen er landsbyens stærkeste naturlige forsvarsværk. Hvis du har brug for at tynde lidt ud i røverne, for eksempel fordi der ikke døde så mange i anden akt, er det her et godt sted.

Anden bølge - angreb fra syd

Mens angrebet ved åen stadig er i gang, vil endnu en gruppe røvere angribe landsbyen fra syd.

* En gruppe løber direkte mod stengærdet. Hvilke krigere og militsfolk forsvare det?

* Pludselig er der skikkelser i kirsebærlunden. Hvis karaktererne sætter ild til den, vil det koste nogle røvere livet og skabe kaos, panik og hævnthørst blandt resten. Flammerne vil lyse den skyede himmel op, og røgen vil gøre det svært at trække vejret.

* Kampe ved gærdet er præget af spyd, der bliver stukket over, og skræmte militsfolk, der kryber i dækning bagved.

* På et passende tidspunkt viser gruppens leder sig. Han er af bjergfolket og dygtig med sit tohåndssværd.

* Når scenen nærmer sig en afslutning, går der hul på himlen, og tung regn vælter ned over landsbyen. Flammerne slukkes, og jorden forvandles til blodigt mudder.

* Hvis spilpersonerne har slået lidt for mange af røverne ihjel hidtil, kan du lade regnen begynde, inden flammerne for alvor får fat i lunden.

Norbert

En kæmpe af en mand med et kraftigt, brunt fuldskæg og rødmossede kinder. Bevæbnet med en stor tohåndshammer.

Vaclav

En af bjergfolket og røvernes bedste krigere. Stærk som en okse og lynende hurtig med sit tohåndssværd.

Stilhed i stormen

Mens røverne regrupperer i den silende regn, vil der være kort stund med rastløs stilhed.

- * Spilpersonerne kan mødes og dele gode og dårlige nyheder.
- * Er der brug for, at nogle af dem får en sidste scene sammen inden det endelige angreb, som de alle ved kommer?

Tredje bølge - angreb fra øst

En udkigspost ser, at resten af røverne er ved at samle sig mod øst, og det står klart for alle, at det er her, det endelige slag vil komme til at stå.

- * De fleste krigere og militsfolk samles. Er der nogen, der vil holde en inspirerende tale for de skræmte landsbyboere?
- * En stor gruppe røvere løber mod landsbyen. Lidt i baggrunden er **Lambrecht**, som kynisk lader røverne trætte forsvaret.
- * Hvis der er røvere, der er sluppet væk fra andre træfninger, kan du lade dem optræde som en del af Lambrechts angreb.
- * Angrebet er massivt. Klip gerne hurtigt mellem forskellige kampsituationer for at understrege forvirringen i kampens hede.
- * Hvis spilpersoner er posteret på afsides steder som for eksempel borgruinen eller gravpladsen, kan der også være en gruppe røvere, der angriber der.
- * Brug stederne i landsbyen til at skabe varierede kampe og situationer. Måske trænger nogle røvere ind i smedjen og skal bekæmpes rundt om den varme esse. Måske er et par røvere på vej op i klokketårnet. Hvis røverne trænger ind i landsbyens huse, kan det føre til nådesløse nærkampe i køkkener og stuer.
- * Når Lambrecht på et tidspunkt falder, vil han tabe den afdøde Ridder Osmunds sværd i mudderet. Spørg om en af rollerne samler det op.
- * Når alle røverne er døde eller de sidste har stukket halen mellem benene, er kampen ovre. Giv de overlevende roller mulighed for at reagere og interagere med hinanden.

Afskeden

De overlevende krigerne står på gravpladsen nord for byen, hvor der er bygget stendysser for de faldne. Landsbyboerne står samlet i en gruppe lidt derfra.

- * Spørg, hvem der pakket deres udstyr og er klar til at rejse.
- * Lad rollerne udveksle et par ord. Tavshed er også fint.
- * Du kan godt lade relevante bipersoner optræde, men scenen bør fokusere på spilpersonerne.

Opstartsark

1. Tag en runde med forventningsafstemning

2. Introduktion til scenariet

* Et low-fantasydrama. Tone: Alvorlig med strejf af både håb og melankoli.

* Syv krigere forsvare en landsby mod en stor røverbande. To af spillerne har to karakterer, mens de andre tre har en enkelt.

* Fokus: Spilpersonernes motivationer for at kæmpe for landsbyen. Mange står ved en korsvej i deres liv, og forsvaret af byen kan være med til at definere deres skæbne. Hvem overlever og hvem dør? Og hvordan forandrer opholdet i landsbyen dem?

* Tre akter. De overordnede linjer ligger ret fast, men der er en vis frihed i forhold til det præcise sceneforløb.

3. Baggrund for historien

* To kulturer: Fem spilpersoner er lavlændinge og to af bjergfolket.

* Lavlændingene: Løs feudalstruktur, som gradvis er gået i opløsning under en borgerkrig. Kønsroller har været traditionelle, men normerne har ændret sig. Landsbyer er beskyttet af en ridder, som bærer sværd som symbol på sin stand.

* Bjergfolket lever nøjsomt i små stammer. Børn bliver taget fra deres forældre som fem-årige for at træne som krigere med langbue og tohåndssværd. Når de er 15 år, tager de ud i verden for at blive lejesoldater. Fremragende krigere, der tjener penge til deres stamme. Efter ti år tager de hjem, får børn og hjælper med at træne næste generation. Står uden for lavlændingenes feudalsamfund og har total ligestilling mellem køn.

* Borgerkrigen: Startede for 20 år siden som en kamp mellem to kongesønner. Ingen kan genkende de oprindelige sider, og samfundet er brudt sammen.

* For tre år siden ankom en stor røverbande til landsbyen under ledelse af desertøren Lambrecht.

- Landsbyen var beskyttet af ridderen Osmund.
- Røverne angreb og dræbte Ridder Osmund og stort set hele militsen. Lambrecht tog ridderens sværd.
- Byen giver halvdelen af høsten til røverne. Sidste vinter døde mange, da høsten havde været dårlig.

* Bonden Wilfred var militsens eneste overlevende. Han har opsøgt en seer, som har spået, at syv krigere vil kunne forsvare landsbyen.

* Der bor cirka 100 mennesker i landsbyen. Landsbyen vil blive introduceret nærmere i løbet af første akt.

4. Fordel roller

* Præsenter de forskellige rolletyper og tal med spillerne om, hvad de normalt foretrækker at spille.

- Der er to dobbeltroller, som giver lidt mindre fordybelse, men lidt flere håndtag i historien. I scenariets anden akt skal hver af de to spillere skrive en af deres roller ud.
- Der er tre enkeltroller, hvor man kan fordybe sig mere i en enkelt karakter.

* Fordel rollerne efter din bedste vurdering, men med hensyntagen til spillernes præferencer. Præsenter dem, mens du deler dem ud:

- Den garvede og pragmatiske **Udo** og **Ridder Hartwig**, der mangler sit sværd.
- Udos datter **Sigrun** og den rodløse **Bogdan** af bjergfolket.
- Den formidable strateg **Korva** af bjergfolket.
- Den bitre lejesoldat **Frieda**.
- Bonden **Wilfred**, der har taget landsbyens skæbne i egne hænder.

* Lad spillerne læse rollerne.

* Svar på eventuelle spørgsmål.

5. Præsenter fortællingens rammer

* **Første akt:** Krigerne ankommer til landsbyen og begynder at opbygge forsvarsværker og træne bønder. Fokus på at etablere roller og konflikter. Forløber over et par uger.

* **Anden akt:** Røverne begynder at dukke op. Små træfninger og dramascener. De to spillere med dobbeltroller skriver en af deres karakterer ud af scenariet. Forløber over et par dage.

* **Tredje akt:** Røvernes endelige angreb. Alle roller kan skrives ud. Forløber over et døgn og er en kort akt.

6. Kamp

* Kamp mellem karaktererne og røverne afvikles gennem fortællescener, hvor spillerne har definitionsretten over deres karakters skæbne.

- De nærmere retningslinjer forklares ved indgangen til anden akt.

Roller - Lydfiler

Wilfred



<https://download.alexandria.dk/files/scenario/13270/Wilfred.mp3>

Korva



<https://download.alexandria.dk/files/scenario/13270/Korva.mp3>

Frieda



<https://download.alexandria.dk/files/scenario/13270/Frieda.mp3>

Bogdan & Sigrun



<https://download.alexandria.dk/files/scenario/13270/Bogrun.mp3>

Hartwig & Udo



<https://download.alexandria.dk/files/scenario/13270/Hardo.mp3>

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Fremtrædende røvere

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund. Lambrecht bærer ringbrynje og en slidt officersuniform. Han har halvlangt, blondt hår og et veltrimmet fuldskæg med grå stænk. Hans hyppige smil når aldrig hans kolde, grå øjne. Lambrecht er bevæbnet med skjold og bærer Ridder Osmunds sværd.

Gunvor: Lambrechts næstkommanderende, der tit forhandler på hans vegne.

Heiko: En dødbringende bueskytte.

Roslyn: En samvittighedsløs kvinde af fornem slægt.

Borda: Drabelig krigerkvinde iklædt bjørneskind.

Norbert: En kæmpe mand med en stor tohåndshammer.

Vaclav: En af bjergfolket og røvernes bedste kriger.

Resten af røverne

(inspiration til beskrivelser)

Høgenæse	Strudhætte
Stærke overarme	Ravnsort hår
Slidt uniform	Sødlig svedlugt
Rådne tænder	Vilttert fuldskæg
Raget isse	Triste øjne
Busket overskæg	Rank ryg
Indsunkne kinder	Bløde hænder
Høj og mager	Mangler et øre
Spraglet kappe	Flakkende øjne
Tyrenakke	Grålig hud

Bevæbnet med...

Spyd	Økse
Langkniv	Kølle
Skjold	Bue
Armbroest	

Bipersoner (Landsbyen)

Isa (32): Wilfreds storesøster har på få år mistet både sin mand og sine forældre og er bange for også at miste sin bror og sin datter. Siden hendes mand Ewald blev dræbt af Lambrecht, har hun drevet deres gård alene, men det er hårdt, og hun savner liv i huset.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter. Hun ser op til sin onkel Wilfred og vil gerne kæmpe mod røverne. Hun er fascineret af krigerne og vil gerne vide mere om dem.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til. Stædig modstander af at kæmpe. Han er rig nok til at hans familie kan leve, selvom de afleverer halvdelen til røverne.

Rosa (22): Storbonden Godwins smukke datter er landsbyens mest eftertragtede unge kvinde.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle. Han mistede meget af sin familie i røvernes angreb og flere til sult og sot. Han ville ønske, at han stadig kunne slås, og er helhjertet tilhænger af Wilfreds modstand mod røverne.

Germund (43): En arret smed med fuldskæg, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen og oplevede krigens gru på egen hånd. Han er bekymret for, hvordan hans søn vil klare sig i kamp.

Wina (38): Germunds hustru og Edrics mor. Hun vil gerne have sin søn godt gift med en fra landsbyen.

Edric (17): Germund og Winas søn. En køn ung mand med et uskyldigt og lidt naivt sind. Landsbyens er hele hans verden.

Alwin (22): En bondesøn med flyveører, der som én af de første melder sig til at kæmpe. Han tager hurtigt ved lære under træningen af militsen.

Rolf (28): Landsbyens ranglede kulsvier, der er ivrig for at kæmpe, men meget klodset.

Baldo (33): En vejrbidt skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt. Han er bekymret for, om de har en chance mod røverne.

Osmund (†): Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†): Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.

Navne til improviserede bipersoner

Elma/Hild/Iwona

Egbert/Strang/Wulfric

Lokationsark

Borgruinen

På toppen af bakken ligger ruinerne af et borgtårn. Der vokser brændenælder og andet ukrudt mellem revnerne i de gamle sten.

Gravpladsen

Ved foden af bakken graver landsbyboerne deres døde i små stendysser, bygget af sten fra markerne. Fra gravpladsen går en udhugget sti med nogle trapper undervejs videre op ad den stejle klippeside.



Torvet

Midt i byen er der en åben plads, der udgør landsbyens torv. Her vokser et ældgammelt egetræ tæt ved landsbyens eneste brønd. Det var på torvet, at Ridder Osmund trænede byens milits.

Vagttårnet

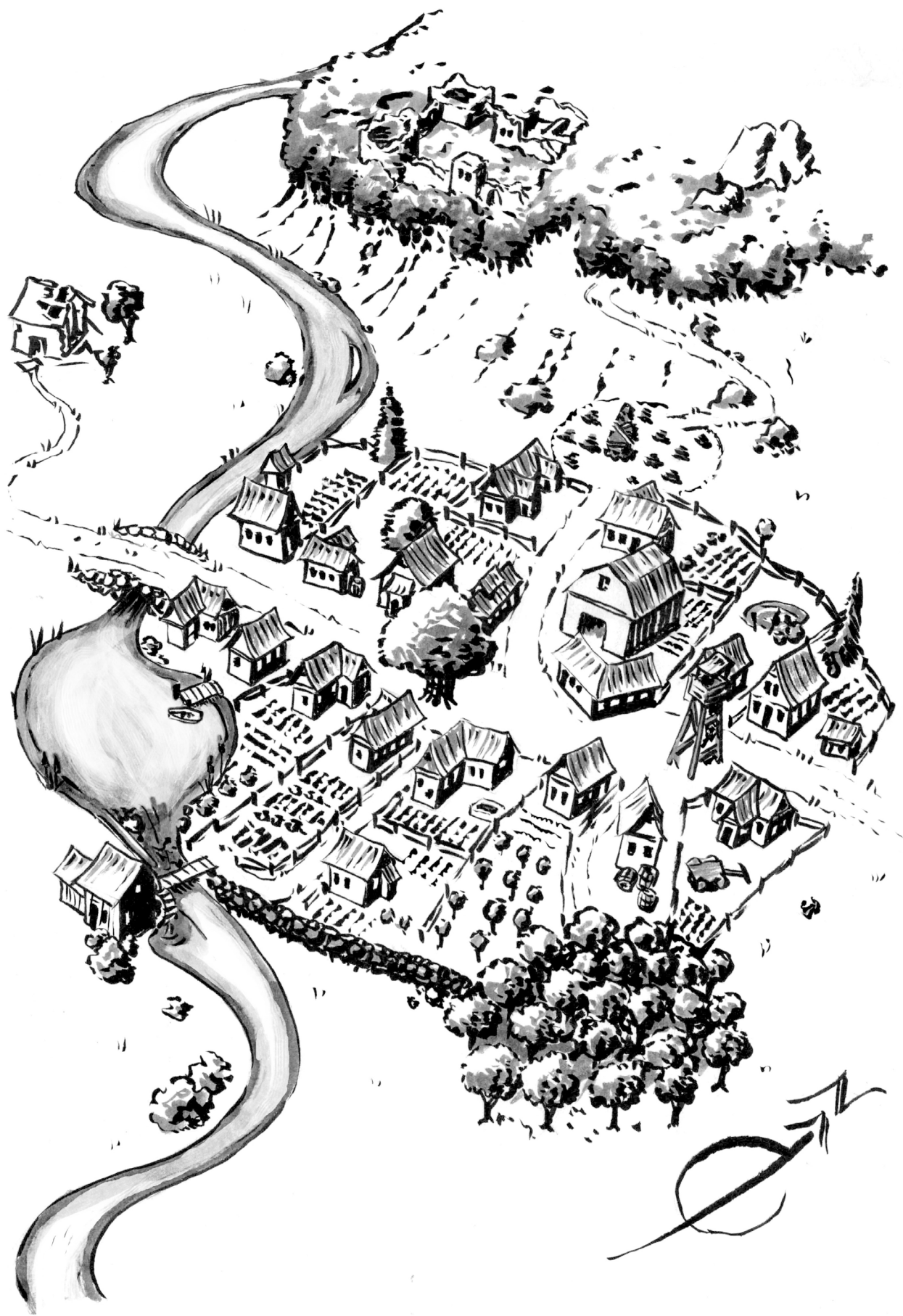
Et raftetårn med en stige op til en overdækket platform, hvor der er udsigt ud over landsbyen og det omkringliggende landskab. En gammel støbejernsklokke kan bruges til alarmere landsbyboerne om fjender.

Vandmøllen

Møllen ligger på vestsiden af landsbyen og er en solid bygning, der går helt ud til åen. Fra bagdøren fører en simpel gangbro over åen.

Kirsebærlunden

Et af de mest idylliske steder i landsbyen, der dog bærer præg af, at det har været en tør sensommer. Vest for lunden er et stengærde, som har skader og huller hist og her.



O O O O O

O O O O O

O O O O O

O O O O O

O O O O O

O O O O O

O O O O O

O O O O O

Roller

Wilfred

Wilfred er en bonde, der drog ud for at opfylde en spådom om at samle syv krigere for at redde sin landsby og selv endte med at blive én af dem. Han er bange for, at han har snydt på vægten i forhold til spådommen, fordi han ikke er en rigtig kriger, og at han vil være skyld i, at den ikke går i opfyldelse.

Wilfred blev den syvende kriger, da han kunne se, at der ikke var andre.

Wilfred blev født som bonde, og han havde altid troet, at han ville dø som bonde. Fra han var helt lille, hjalp han til med arbejdet på gården sammen med sin storesøster Isa. Han fodrede hønsene, vogtede gederne og hjalp med at pløje og høste markerne. Han var kun en dreng, da borgerkrigen brød ud, men slagene fandt sted langt borte, og landsbyens ældste sagde, at det var en sag for kongesønner og soldater - ikke for bønder. Efterhånden som årtiderne skiftede, og samfundet omkring dem faldt fra hinanden, havde landsbyen kun Ridder Osmund til forsvare sig mod de hærgende grupper af desertører og røvere, som borgerkrigen havde affødt. Osmund var en stædig, sammenbidt mand, som Wilfred altid havde set op til. Da Osmund ville styrke militsen med nye rekrutter, var Wilfred én af de første unge mænd til at melde sig, og han fik også overbevist sin svoger Ewald om, at det var deres pligt at beskytte landsbyen.

I flere omgange skræmte synet af Ridder Osmund i fuld udrustning og med militsen i ryggen omstrefjende banditter væk, men for tre år siden kom desertøren og røverhøvdingen Lambrecht til landsbyen og krævede, at de udleverede halvdelen af deres forråd. Ridder Osmund nægtede at bukke under for trusler og sendte røverne væk med uforrettet sag. Straks de var væk, mobiliserede han militsen, og Wilfred havde knap nok nået at indfinde sig på sin post, da angrebet kom.

Lambrecht satte et ben på Ridder Osmunds livløse bryst og trak øksen i skulderbladet ud med et blodsprøjt. Wilfred anede ikke, hvordan det var lykkedes ham og Ewald at overleve så lang tid, men han vidste, at de ikke havde en chance mod røverne. "Vi overgiver os!", råbte han med høj, klar røst. Han og Ewald smed deres spyd på jorden og faldt på knæ med hænderne over hovedet. Lambrecht samlede Osmunds sværd op fra støvet og gik langsomt over mod dem. Før Wilfred kunne registrere, hvad der foregik, hævdede Lambrecht ridderens sværd og huggede Ewald ned. Lambrecht så rundt på de omkringliggende gårde og lader, hvor resten af landsbyens beboere skjulte sig. "Jeg er ikke en grådig mand", råbte han, "og jeg holder mit ord. Vi tager kun halvdelen. Men hvis I forsøger at skjule det mindste korn eller løfte bare en enkelt hånd til modstand, så tager vi i stedet jeres liv og brænder landsbyen ned til grunden". Wilfred sad mellem ligene på torvet, og Lambrecht værdigede ham ikke et blik.

Landsbyen

I landsbyen bor cirka 100 mennesker. Den ligger ved foden af en skovklædt bakke med en borgruin på toppen. På vestsiden af landsbyen snor en å sig, og ved den ligger en vandmølle. Der går en landevej gennem byen, og hvor den krydser åen, er der en gammel stenbro. På torvet er et stort egetræ, hvor Ridder Osmunds afpillede lig hænger i et jernbur. Ikke langt derfra står et vagttårn bygget af rafter. Landsbyen har desuden en idyllisk kirsebærlund og en gravplads med små stendysser.

Liget af Ridder Osmund blev klynget op i et jernbur i det gamle egetræ på torvet, og Lambrecht forbød dem at skære det ned. Det skulle hænge der som en påmindelse af, hvad der skete, hvis man trodsede ham.

Årene, der fulgte, var magre og bitre. Wilfred følte skyld over Ewalds død. Han følte skam over hverken at have modet eller viljen til at skære buret med Osmund ned og give ham en værdig begravelse. Og han følte vrede, hver gang røverne kom for at tage halvdelen af den mad, som landsbyen havde slidt i markerne for, og som beredvilligt blev afleveret med dukkede nakker. Bælterne blev spændt mere og mere ind.

Da regnen kom for tidligt, og høsten slog fejl, tog røverne stadig halvdelen af den smule, der var kommet i hus. De måtte gøre indhug i såsæden, og mange af landsbyens ældste og syge kom ikke igennem vinterens kulde.

En frostklar morgen i det tidlige forår måtte Wilfred begrave sine gamle forældre. Sammen med Isa og hendes datter Saxa bar han sten til dysser på begravelsespladsen. Der stod det klart for ham, at det ikke kunne fortsætte sådan her. Selv hvis årets høst blev god, ville der være så lidt korn, at de kun lige ville kunne overleve, hvis de beholdte det hele selv.

Da han den aften sad alene i mørket i sine forældres gård, besluttede han sig for, at han var nødt til at gøre noget. Men hvad kunne en simpel bonde som ham stille op mod sådan en overmagt? De andre i landsbyen rystede på hovedet af ham, da han trak sin sidste, magre ged over torvet, men han gik med faste skridt mod skoven, hvor den gamle seer levede i en lille hytte. Hvis noget kunne gøres for at redde landsbyen, måtte hun vide det.

Seeren gravede sine rynkede fingre i gedens varme indvolde og så op på Wilfred med et bredt, tandløst smil, inden hun gav ham spådommen: "Syv krigere skal du finde. Ikke flere. Ikke færre. Syv.

Drag ud fra landsbyen og bring dem tilbage hertil, inden månen har været fuld tre gange". Wilfred følte sig omtåget og svimmel, da han forlod seerens hytte. Han havde svært ved at se, hvordan syv krigere skulle kunne stå imod så mange røvere, uanset hvor dygtige de end måtte være. Men en spådom var en spådom. Og det var deres eneste håb. Han samlede landsbyboerne på torvet og proklamerede, at han ville drage ud for at finde de syv krigere fra seerens spådom.

Nogle havde nikked med alvorlige miner, men storbonden Godwin, der bedst kunne klare at undvære halvdelen af sin høst, havde advaret de andre om, at hvis de lyttede til Wilfred, ville det føre til deres sikre død. Spredt mumlen havde bakket storbonden op, men Wilfred vidste, at mange lagde stor vægt på seerens spådomme, og at de nok skulle kæmpe, når først han vendte hjem med krigerne.

De første to fuldmåner var kommet og gået uden held, og Wilfred var på nippet til at give op, da en venlig rejsende fortalte om en fra bjergfolket, der holdt til på en gård i nærheden. Wilfred vidste, at bjergfolkets lejesoldater var de bedste, og at han aldrig ville have råd til at hyre bare én af dem, men noget fik ham til at opsøge gården alligevel. Han fandt Korva i færd med at skovle møg i stalden. Til hans forbavselse indvilligede hun at forsvare landsbyen.

Røverne

Røverne er generelt bevæbnet med enten spyd, økse eller langkniv samt enkelte buer og armbrøste. Nogle få har læderrustninger, men metal er sjældent. En god håndfuld har heste. Når høsten er i hus, plejer de at sende en fortrop til hest for at se landsbyen an, inden de efterfølgende sender flere folk med kærre. Det er tydeligt, at de mest holder til mod vest, for det er typisk den retning, de kommer fra. Når de har hentet høsten, har de været hårdhændede, men de har overholdt aftalen om ikke at tage mere end halvdelen.

Og ikke nok med det, hun hjalp ham også med at finde flere krigere. Først Frieda, der havde nægtet til at starte med, men som han på en eller anden måde alligevel havde fået overtalt. Selvom Wilfred ikke kunne tilbyde andet end mad og husly, lykkedes det Korva at skaffe kriger efter kriger. Men til sidst manglede der stadig én.

Da der kun var få dage til, at de måtte rejse tilbage til landsbyen, og tiden var ved at rinde ud, erklærede Wilfred, at han selv ville være den syvende kriger. Hvis seerens spådom skulle gå i opfyldelse, så han ikke nogen vej udenom. Da de rejste tilbage mod landsbyen, følte han sig mere usikker end nogensinde før. Selvom han havde trænet i militsen, var han inderst inde bare en bonde, og når han så rundt på sine rejsefæller, var det tydeligt, at hans kampevner ikke var tilstrækkelige, og at han ikke hørte til blandt dem. Wilfred havde altid lært, at spådomme skulle tages alvorligt, og det var jo kun lykkedes at samle seks ud af de syv, han havde brug for. Hvis han intet havde gjort, ville landsbyen være dødsdømt, men hvad nu hvis det hele slog fejl, fordi han ikke var en rigtig kriger?

Stikord: *Modig, retfærdighedssøgende, usikker, viljestærk, ansvarsbevidst.*

Relationer

Frieda: Frieda er en dygtig kriger, som har sparret med Wilfred på rejsen tilbage mod landsbyen. Hun holder sig for det meste for sig selv, men når de træner, går hun altid hårdt til ham. Hun har en vildskab i sig, som både fascinerer og skræmmer ham. Wilfred har aldrig mødt en kvinde som Frieda før, og han er glad for, at hun har sagt ja til at forsvare landsbyen.

Ridder Hartwig: Wilfred kan ikke tro sit eget held over, at de fandt en rigtig ridder til at forsvare landsbyen, og Hartwig virker som en god og retfærdig mand. Wilfred har endnu ikke luftet tanken for ham, men han håber, at Hartwig efterfølgende har lyst til at blive i landsbyen. Når først røverne er besejret, kan Hartwig få deres gamle ridders sværd og efterfølge ham som landsbyens beskytter.

Korva: Hvis ikke det var for Korva, er Wilfred sikker på, at han ville have vendt tomhændet hjem. Mange af de andre ville aldrig have sluttet sig til deres sag uden hende. Han beundrer hende og er hende taknemmelig, men Korva er også distanceret og ikke så lidt skræmmende.

Bogdan: Wilfred er glad for at have hele to bjergfolk med hjem til landsbyen, men der er noget sørgmodigt over Bogdan, som Wilfred ikke helt kan sætte fingeren på. Han fremstår ikke lige så disciplineret som Korva, men til gengæld er han noget nemmere at tale med.

Udstyr:

Spyd
Kniv

Udo: Udo er en erfaren lejesoldat, og det er tydeligt for Wilfred, at han ved, hvad han laver. Han har en hårdhed i sig, men samtidig er han også omgængelig og gemytlig. Udo drog kun med, fordi hans datter Sigrun overtalte ham, men Wilfred håber at kunne bevise over for Udo, at landsbyen er værd at redde.

Sigrun: Selvom Sigrun er en veltrænet lejesoldat, har hun vist ikke været i rigtig kamp endnu. Wilfred kan godt lide hendes mod og retfærdighedssans, men han har et stik af dårlig samvittighed over, at så ungt et menneske skal risikere livet for en landsby, som hun aldrig før har sat sin fod i.

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Bogdan og Sigrun spilles af samme spiller. Ridder Hartwig og Udo spilles af samme spiller.

Bipersoner

Isa (32): Wilfreds storesøster, der driver sin gård alene efter hendes mand Ewald døde.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter, Wilfreds niece.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til.

Rosa (22): Godwins smukke datter.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle.

Germund (43): Byens smed, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen.

Wina (38): Germunds hustru, der gerne vil have sin søn gift med en pålidelig landsbyboer.

Edric (17): Germund og Winas kønne søn.

Alwin (22): En lærenem bondesøn.

Rolf (28): Landsbyens klodsede kulsvier.

Baldo (33): En skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt.

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund og tog hans sværd.

Osmund (†) Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†) Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.

Korva

Korva er en formidabel kriger og strateg, der fanatisk dyrker bjergfolkets skikke og traditioner men ikke har haft øje for sit eget hovmod. Efter at hendes lejekompagni blev udraderet, har hun strejft ensom omkring tynget af skam. Hun ser forsvaret af landsbyen som en mulighed for at rette op på fortidens fejl, men er bange for at komme til at gentage dem.

Korva blev den første kriger, da hun så en mulighed for at genvinde sin tabte ære.

Korva var den fødte kriger. Hun blev som de andre af bjergfolkets børn fjernet fra sine forældre som fem-årig og blev i stedet opdraget og trænet af de gamle krigere. Korva var lærenem, og hun var altid den første, der fik greb om en ny teknik eller kampposition. Hun var den stærkeste, den hurtigste og den mest adrætte. Hun kunne mærke de andre børns misundelige øjne og fornemme, hvordan de håbede på, at hun en dag ville fejle. Det fik hende kun til at træne endnu hårdere. Hver dag ved solopgang og solnedgang udførte hun omhyggeligt hver en bevægelse i de omstændelige ritualer, der skærpede hendes sind og krop. Hun mestrede at spare på kræfterne og kun bruge præcis de nødvendige bevægelser for at besejre sin modstander, men hun kunne ikke altid modstå fristelsen til at blære sig med overlegne manøvrer. Hver gang gav de gamle krigere hende et slag med stokken for at minde hende om den ydmyghed og selvbeherskelse, som alle bjergfolk skulle stræbe efter i enhver tanke og handling. Korva lærte ikke at fremture med, at hun var den bedste, men hun glemte det aldrig selv.

Da Korva fyldte 15 år og drog ned i lavlandet for at kæmpe som lejesoldat, kunne hun ikke lade være med at knejse med nakken. Hun vidste, at hun ville vinde store sejre, og at hendes bedrifter ville stadfæste bjergfolkets ry som formidable krigere. Som en af bjergfolket havde Korva aldrig svært ved at finde hyre. Borgerkrigen i lavlandet var netop brudt ud, og der var mange, der havde brug for en kriger med hendes evner. Hun steg hurtigt i graderne, da det også stod klart, at hun havde en naturlig taktisk og strategisk forståelse. Efter nogle år blev hun kaptajn for sit eget kompagni.

Korva udnævnte en lavlænding ved navn Udo til sin næstkommanderende, og de supplerede hinanden godt. Udo havde et særligt talent for at tale med folkene i kompagniet, især de andre lavlændinge, som Korva havde svært ved at blive klog på. Hun havde altid vidst, hvad hun skulle gøre på slagmarken, men det faldt hende langt mindre naturligt at omgås andre mennesker. Hun var mest tilpas, når hun var alene og kunne arbejde fokuseret på at træne og mestre ritualerne uden at skulle forholde sig til andre. Med Udos hjælp skaffede hun sine folk hurtige, omkostningsfrie sejre. Jublende tilråb og banken på skjolde fyldte hendes ører. Korva begyndte at føle sig uovervindelig. Alt gik hendes vej, og hun sendte flere og flere penge hjem til bjergfolket.

Snart nærmede tiden sig, hvor hendes ti år var gået, og hun atter skulle rejse hjem. Korva var stolt af sine bedrifter, men hungrede efter en sidste glørværdig sejr, der ville give genlyd i evigheden.

Der var længe siden, der havde været klare sider i borgerkrigen, og der begyndte også at være langt mellem de store kontrakter. De havde været uden hyre i månedsvis, da kompagniet indgik en kontrakt med en velstillet hærfører. Fjenden skulle have været af overkommelig størrelse, men spejderne vendte snart tilbage og meldte, at den fjendtlige hær var langt større og bedre bevæbnet end først antaget. Udo havde under det følgende rådsmøde tilskyndet hende at trække kompagniet tilbage til en nærliggende flod og vente på forstærkninger, men hans fodslæbende indvendinger havde irriteret hende. Korva var sikker på, at de kunne vinde en afgørende sejr her og nu. Nok var den fjendtlige hær større, men det var jo hende, der ledte slagets gang. Hun havde udset sig en kløft, hvor de kunne holde stand, og hvor fjendens overtal i mindre grad ville have betydning. Der ville selvfølgelig være tab, men det ville også blive en storslået sejr, som aldrig ville blive glemt. Det var først tidligt næste morgen, hun opdagede, at Udo i nattens løb havde forladt lejren sammen med et betydeligt antal soldater. Da var det allerede for sent at lægge planen om.

Korva gik rundt som i en tåge mellem ligene i kløften. En af hendes mænd lå og gispede efter vejret, mens blodige bobler væltede ud mellem hans læber. Han havde et gabende sår i brystkassen, og man kunne ane hans ribben. Korva gik hen mod sin døende frænde, der forsøgte at sige noget, men der kom kun en hvislende lyd ud. Korva løftede sit tohåndssværd og så rundt på alle ligene omkring hende. Hvad der skulle have været hendes største sejr, ville nu for evigt være en skamplet på bjergfolkets ry. Hendes plan havde været for ambitiøs, og hun havde været blændet af hovmod. Men hun kunne heller ikke slippe tanken om, at det aldrig var gået så galt, hvis Udo ikke havde svigtet hende i den afgørende stund. Hun så den døende mand i øjnene og lod sværdet falde, mens der løb en tåre ned ad hendes kind.

Korva havde vundet slaget den dag, men hendes kompagni var stort set blevet udraderet. Da hendes tiende år randt ud, vendte hun ikke hjem til bjergene. Skammen var for stor. Hver en mønt hun kunne undvære, sendte hun fortsat hjem til bjergfolket, og hun beholdt kun nok til at stille den værste sult og vedligeholde sit udstyr. Hun følte sig som en tom skal, og hun havde ikke længere noget at leve for. Måske ventede hun bare på at dø. Ikke som en ussel landstryger, men som én af bjergfolket. Som en kriger.

Den dag bonden Wilfred opsøgte hende, blev der tændt en gnist. Selvom han fandt hende i færd med at skovle møg i en bondes stald, så han på hende på en måde, der fik hende til at huske, hvem hun var. Han fortalte om landsbyen, om røverne og om seerens spådom om de syv krigere, der kunne overvinde fjenden. Først havde Korva afvist, at syv krigere ville være nok, men efterhånden som Wilfred fortalte om landsbyen og dens beliggenhed, blev hun mere og mere overbevist, om at hun kunne føre dem til sejr. Men det ville kræve de rette krigere.

Korva førte først Wilfred til krigeren Frieda, som hun vidste holdt til i nærheden. Inden længe fik hun også Bogdan af bjergfolket og ridderen Hartwig til at slutte sig til dem. Korva havde hørt rygter om, at Udo var på egnen, og det lykkedes hende at finde det sted, hvor han havde slået lejr med sin datter, der var fulgt i hans fodspor. Korva hadede, at hun var nødt til at bede ham om hjælp, men det var noget nært umuligt at finde erfarne krigere, der var villige til at risikere deres liv for landsbyen på den korte tid, de havde til rådighed. Det var datteren Sigrun, der overtalte Udo til at drage med.

Da der kun var ganske kort tid tilbage, inden de måtte sætte kurs mod landsbyen, manglede de stadig én kriger. Da bekendtgjorde Wilfred, at han ville være den syvende kriger og kæmpe ved deres side. Nogen dygtig kriger var han ikke, men han kunne måske komme efter det, og Korva satte Frieda til at træne med ham.

Som de syv krigere nærmede sig landsbyen, begyndte tvivlen at nage Korva. Gjorde hun det her for landsbyens skyld, eller fordi hun havde brug for at gøre noget storslået, om det så skulle koste hende eller andre livet?

Stikord: *Asketisk, hovmodig, social akavet, skamfuld, traditionsbunden, ensom.*

Udstyr:
Tohåndssværd
Bue
Pile

Relationer

Udo: Korva bebrejder Udo for at have svigtet hende og har aldrig tilgivet ham for det. Hun ved, at man ikke kan stole på ham, men hun har brug for en lejesoldat med hans evner og erfaring, hvis det skal lykkes for hende at forsvare landsbyen.

Bogdan: I år er året, hvor Bogdan skal rejse hjem til bjergfolket. Korva har lagt mærke til, at han er dygtig med sin bue, men også at han ikke udfører morgen- og aftenritualerne med noget nær den nødvendige dedikation, og at han ikke helhjertet dyrker bjergfolkets asketiske levemåde.

Wilfred: Wilfred er ikke god til at slås i forhold til de andre krigere, men måske kan hans mod og viljestyrke motivere resten af landsbyboerne til at kæmpe. Han har i hvert fald tændt et håb i Korva om, at hun kan gøre bod for fortidens fejltagelser.

Frieda: Korva har hørt gode ting om Friedas kampeevner, og da hun mødte hende, blev hun ikke skuffet. Hun skal nok kæmpe, og hun skal nok kæmpe godt. Korva kan dog være bekymret for hendes disciplin.

Ridder Hartwig: Ridderne er nogle af lavlændingens ypperste krigere, men det er ikke et godt tegn, at Hartwig har mistet sit sværd. Måske gør han mest nytte ved at træne militsen.

Sigrun: Sigrun er en lovende kriger, og Korva kan mærke, at den unge kvinde ser op til hende. Hun håber ikke, at Sigrun slægter sin far for meget på.

Før hvert slag tegner Korva altid et detaljeret kort over området, hvor slaget skal stå. I løbet af første akt sætter spillederen en scene, hvor Korva viser de andre krigere kortet og fortæller om nogle af sine planer for byens forsvar. I den scene udleverer spilleder kortet som et handout, som I kan tale ud fra i spil.

For at hjælpe dig med at fremstille Korva som en dygtig strateg, får du her en række forslag til tiltag, der kan hjælpe med at beskytte byen. Nogle af dem kan du introducere relativt tidligt, mens andre måske først kommer i spil, når røverne angriber og spillederen spørger, hvilke tiltag I endte med at bruge der.

Det er ikke vigtigt, at du når at spille jer frem til en sammenhængende plan, og forsvarets succes afhænger ikke direkte af dine valg. Det er en mulighed for at præge spillet og være med til at skabe interessante scener.

Vest
Barrikadér
stenbroen og sæt
spidse pæle mellem
åens siv.
Forsvar møllen så
længe som muligt.
Eller ødelæg
gangbroen, der går
over floden.



Nord

Lav en fremskudt position ved den gamle borgruin.
Læg et baghold blandt stendysserne på gravpladsen.

Øst

Etablér en forsvarslinje ved de yderste huse.
Forstærk linjen med tømmer og vogne.

Syd

Reparér de værste huller i stengærdet.
Sæt ild til kirsebærlunden, hvis røverne forsøger at trænge igennem den.

Derudover

Sæt en dygtig skytte op i vagttårnet.
Saml dem, der ikke kan slås i byens største lade.

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Bogdan og Sigrun spilles af samme spiller. Ridder Hartwig og Udo spilles af samme spiller.

Bipersoner

Isa (32): Wilfreds storesøster, der driver sin gård alene efter hendes mand Ewald døde.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter, Wilfreds niece.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til.

Rosa (22): Godwins smukke datter.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle.

Germund (43): Byens smed, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen.

Wina (38): Germunds hustru, der gerne vil have sin søn gift med en pålidelig landsbyboer.

Edric (17): Germund og Winas kønne søn.

Alwin (22): En lærenem bondesøn.

Rolf (28): Landsbyens klodsede kulsvier.

Baldo (33): En skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt.

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund og tog hans sværd.

Osmund (†) Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†) Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.

Frieda

Frieda er en ung kvinde, der greb til våben for at forsvare sin landsby mod ransmænd og siden blev udstødt for at bryde med normerne. Vred og bitter lever hun nu som lejesoldat og tjener til dagen og vejen ved at forsvare landsbyboere, som hun foragter. Af og til drømmer hun stadig om det liv, hun har mistet, og som hun ikke tror, hun kan få igen.

Frieda blev den anden kriger, da hun forelskede sig i Wilfred.

Frieda var kun et barn, da borgerkrigen brød ud. Hun levede med sin familie i en lille landsby, og de første mange år var krigen noget, der skete i det fjerne. Landsbyens ridder var en god mand, der holdt landsbyen ude af konflikten og sørgede for at holde militsen veltrænet og disciplineret. Frieda passede sine pligter, lærte at kærne smør og høste marken og fik sit første kys bag fårefolden en lun sommeraften.

Som ung kvinde blev hun forlovet med en jævnaldrende mand, som hun havde leget med som barn, og hun glædede sig til de skulle stifte deres egen familie og skabe deres eget hjem. Men rygterne gik, at grupper af lovløse og deserterede soldater var begyndt at hærge egnen, og at flere af de omkringliggende landsbyer havde været udsat for angreb. Da borgerkrigen skyllede ind over landsbyen, skyllede den Frieda med sig. Væk fra det hjem hun kendte og væk fra det liv, hun havde troet, hun skulle leve.

Frieda gik rastløst rundt i laden, hvor børn, kvinder og gamle havde søgt tilflugt, da landsbyen blev angrebet. Udenfor kunne de høre råb, smertensskrig og lyden af stål mod stål. Hun lagde forsigtigt sit ene øje til sprækken i ladeport. Et par meter foran hende lå landsbyens ridder død med hovedet halvt hugget af. En ransmand stod med ryggen til og løftede sin økse for at hugge den i hendes forlovede, der lå forsvarsløs i mudderet. Beslutsomt gik hun ud af ladeport og ignorerede sin mors bønner om, at hun skulle blive. Med hurtige skridt samlede hun ridderens sværd op og stak det gennem nakken på ransmanden. Knap var han faldet død om, før to andre fjender kom stormende mod hende. Hun stillede sig beskyttende foran sin forlovede og strammede sit greb om sværdet. Det lå godt i hendes hånd.

Frieda sloges for sin landsby den dag. For lyden af de gamle koners snakken i spindestuen. For lyset i de unges øjne under dansene til høstfesten. For børnenes latter, når de hvert år klædte landsbyens fugleskræmsel på. Selvom hun aldrig var blevet trænet i våbenbrug, faldt det hende overraskende naturligt at kæmpe. Hun holdt hovedet koldt og bevarede overblikket, og hun forstod instinktivt, hvornår hun skulle lave udfald, og hvornår hun skulle indtage en defensiv position. Da de sidste røvere så, de var i undertal, stak de af, og de overlevende mænd brød ud i jubel. Flere af dem klappede Frieda på ryggen og nikkede anerkendende. I utkanten af kredsen havde ridderens enke betragtet dette optrin, og med faste skridt marcherede hun op til Frieda og forlangte, at hun overleverede sværdet.

Frieda tøvede et øjeblik med bankende hjerte. Så huskede hun sin plads, og gav sværdet fra sig.

Frieda

Som tiden gik, forsøgte landsbybeboerne at glemme og vende tilbage til deres gamle liv. Langsomt blev det klart for Frieda, at hun ikke længere passede ind med sine blodbesudlede hænder. Hun begyndte at opleve mistroiske og foragtelige blikke på torvet, og nogle måneder efter brød hendes forlovede med hende. Han så hende ikke i øjnene, da han gjorde det. Selv hendes egen familie havde ændret syn på hende. De sagde det ikke, men hun kunne mærke det på tavsheden, når hun trådte ind i stuen. Hun burde måske have dukket nakken og genfundet sin plads, men hun kunne ikke. Trodsen over uretfærdigheden voksede i hende, og selv om hun forsøgte at holde den under låg, kom den ud i små, spidse bemærkninger. Den skinnede igennem i hendes holdning og i hendes blik. Det gjorde kun det hele værre. Som afstanden til hendes familie og resten af landsbyen voksede, forvandlede trodsen sig til vrede, og Frieda indså, at hun aldrig ville kunne komme til at passe ind i landsbyen igen. Den dag, hun pakkede sin vadsæk og forlod landsbyen, fik hun kun få mælte ord og påtagede gode miner til afsked. Det var som om hele landsbyen drog et lettelsens suk over ikke at skulle forholde sig til hende mere.

Bevæbnet med en økse i den ene hånd og en langkniv i den anden forsvarede hun sig selv den første tid på landevejen, og der gik ikke lang tid, før hun begyndte at tage sig betalt i mad eller mønt for at kæmpe andres krige. Hun mærkede, hvordan de fleste landsbyboere så skævt til en kvindelig kriger som hende, men når der ikke var andre til at forsvare dem, kunne de godt bruge hende. Hun væmmedes ved dem, men hun spiste deres mad og tog imod deres usle værdigenstande. Da hun en dag kæmpede på samme side som en gruppe lejesoldater, så de hendes potentiale, og de lod hende drage med sig som én af dem. Hun lærte snart at parere, finte og sætte slag ind i et højt og brutalt tempo. Blandt lejesoldaterne blev hun accepteret for den, hun var, og på overfladen var hun tilfreds med sit nye liv. Dybt i hende boede der dog en længsel efter alle de ting, som hun havde sagt farvel til. En længsel efter det liv som hun havde troet, hun skulle have haft. Hun forsøgte at gemme den længsel væk. Måske fordi hun skammede sig over det. Måske fordi det gjorde for ondt.

Som tiden gik, tjente hun både som lejesoldat i forskellige grupper og alene. Hun var på egen hånd, da Korva af bjergfolket fandt hende. Korva var en legendarisk lejesoldat, og først var Frieda blevet smigret, da Korva havde udtrykt ønske om at kæmpe side om side. Den følelse var blevet afløst af foragt, da Korva havde præsenteret hende for bonden Wilfred, der ville have hende til at forsvare hans hul i jorden af en landsby. Uden at betale for det. Altid kom landsbyboerne krybende, når de ikke havde anden udvej, men hun kendte deres hykleriske sind og vidste, hvad de hviskede om hende i skyggerne, efter hun havde blødt for dem på slagmarken. Frieda havde bedt Wilfred om at skride ad helvede til uden at se op fra den hare, hun var ved at flå, men han havde ikke rørt sig ud af flækken. Hun havde truende løftet sin kniv, men der var noget i Wilfreds øjne, der fik hende til at sænke den igen.

Frieda var ikke sikker på, hvorfor hun havde sagt ja til at drage med dem. Måske var det noget i Wilfreds stemme. Måske var det hans standhaftighed. Måske var det fordi, han vækkede en længsel i hende, som hun troede, hun havde glemt. Da de havde fundet de seks krigere ud af de syv, som Wilfred var blevet spået, at han skulle skaffe, var tiden ved at rinde ud. Wilfred havde da overrasket hende ved selv at ville kæmpe sammen med dem som den syvende kriger. Når de slog lejr på vejen mod hans landsby, trænede hun med ham på Korvas ordre. Han var ikke nogen stor kriger, men han lyttede til hendes instruktioner, og langsomt blev han bedre. Måske havde hun taget fejl. Måske var hans landsby alligevel værd at risikere at dø for. Hun begyndte at drømme gamle drømme om et liv, der for længst var gledet hende af hænde, men så rystede hun dem af sig. Inderst inde vidste hun godt, at hendes lod nu var lejesoldatens. At hun en dag ville dø for nogen, der ikke brød sig om hende, og at hun indtil da kun blev tålt af bønder, der altid drog et lettelsens suk, når hun efter endt tjeneste lod deres landsby bag sig.

Stikord: *Bitter, stolt, jordnær, drømmende, hårdfør, sårbar.*

Relationer

Wilfred: Frieda er ikke meget for at erkende, at hun er begyndt at få spirende følelser for Wilfred. Han virker som en god og ordentlig mand, og hun har respekt for hans kamplyst og mod. På mange måde minder han om den mand, som hun troede, hendes forlovede var. Frieda er ikke sikker på, at hun længere er i stand til at åbne sit hjerte for en anden igen - selv hvis hun ville.

Ridder Hartwig: Hartwig bærer ikke et sværd som bevis på sin ridderstand, og Frieda betvivler, om han overhovedet er en rigtig ridder. Under alle omstændigheder er en ridders plads i den landsby, som han har svoret at beskytte, og Frieda stoler ikke på Hartwig over en dørtærskel.

Sigrun: Frieda kan på den ene side godt lide Sigrun, og den yngre kvindes lidt verdensfjerne naivitet og idealisme giver Frieda lyst til at passe på hende. På den anden side føler Frieda et strejf af misundelse over, hvor let og ubekymret livet som lejesoldat synes for Sigrun i forhold til den pris, hun selv har betalt.

Udo: Udo er en erfaren lejesoldat, og Frieda befinder sig godt i hans selskab. Her er der ingen dømmende blikke eller forventninger om, at hun skal være noget andet, end hun er.

Korva: Korva lever fuldt ud op til sit rygte som en formidabel kriger, men selvom Frieda respekterer hendes evner, synes hun også, at Korva er noget af en særling uden meget jordforbindelse.

Bogdan: Bogdan virker langt mere medmenneskelig end både Korva og alle de andre bjergfolk, Frieda har mødt som lejesoldat. Han er imødekommende og venlig, men der er også smerte at ane i hans øjne.

Udstyr:

Økse

Langkniv

Læderbrynje

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Bogdan og Sigrun spilles af samme spiller. Ridder Hartwig og Udo spilles af samme spiller.

Bipersoner

Isa (32): Wilfreds storesøster, der driver sin gård alene efter hendes mand Ewald døde.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter, Wilfreds niece.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til.

Rosa (22): Godwins smukke datter.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle.

Germund (43): Byens smed, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen.

Wina (38): Germunds hustru, der gerne vil have sin søn gift med en pålidelig landsbyboer.

Edric (17): Germund og Winas kønne søn.

Alwin (22): En lærenem bondesøn.

Rolf (28): Landsbyens klodsede kulsvier.

Baldo (33): En skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt.

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund og tog hans sværd.

Osmund (†) Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†) Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.

Bogdan & Sigrun

I anden akt skal én af dine to roller skrives ud. Måske dør den heltemodigt. Måske stikker den halen mellem benene og forlader landsbyen. Måske noget helt tredje. Det er op til dig, hvilken rolle der skrives ud og i vid udstrækning, hvordan det sker. Hvis din rolle flygter, har du mulighed for at lade den vende tilbage i tredje akt på det helt rigtige tidspunkt eller måske lige præcis for sent.

Som en af bjergfolkets lejesoldater er Bogdan hele sit liv blevet trænet til at kæmpe og slå ihjel. Efter at have erfaret, hvordan lavlændingene lever, er han begyndt at sætte spørgsmålstejn ved sit folks traditioner, og han drømmer i sit stille sind om at have en rigtig familie.

Bogdan blev den tredje kriger, da han endelig havde fundet noget, der var værd at kæmpe for.

Som fem-årig blev Bogdan som alle andre bjergfolk fjernet fra sine forældre og trænet til at være lejesoldat. Alle børnene sov sammen i en hytte for sig, og de eneste voksne, de havde noget med at gøre, var de erfarne krigere, der skulle træne dem. Bogdan savnede sin far og mor og sine yngre søskende helt ind i knoglerne, og hver nat, når de andre sov, lå han sagte og græd i mørket. Den første gang en af de gamle krigere tog ham i det, pryglede hun ham med en kæp, til han næsten ikke kunne gå. Hun sagde, at han måtte glemme sin familie, hvis han ville overleve som en bjergfolkets kriger. Dette gentog sig, indtil Bogdan omsider forstod, at mindet om deres ansigter og stemmer gjorde ham svag og sårbar, og han gav slip.

Fra da af handlede hele hans liv kun om at blive klar til at drage ud som lejesoldat sammen med de andre unge for at sende rigdomme hjem til bjergfolket. Om dagen blev de trænet i våbenbrug. Først med kæppe og siden med tohåndssværd og bue. Bogdan udmærkede sig ved at have et godt syn og en rolig hånd, og han overgik mange af de andre med bue og pil. Han spiste kun det strengt nødvendige, som bjergfolkets asketiske levevis bød det, og hver solopgang og solnedgang gentog han de samme rituelle øvelser for at skærpe sit sind og sin krop.

Det år Bogdan fyldte 15 år drog han afsted for at tjene som lejesoldat. Borgerkrigen i lavlandet betød, at der altid var arbejde at finde for bjergfolk som Bogdan. Som skik var, beholdt han kun akkurat nok af sin hyre til at kunne vedligeholde sit udstyr og få nok at spise. Resten sendte han troligt hjem til bjergene. Borgerkrigen var brutal, og Bogdan oplevede, hvordan mange af de unge bjergfolk, han var draget ud sammen med, faldt i kamp én efter en. Han sørgede for at sende deres sidste hyre hjem til bjergene, men for hver gang han begravede en af dem på fremmede og ukendte jorde, blev han ramt af sørgmodighed.

De havde kæmpet disciplineret og givet deres liv for bjergfolket, som det blev forventet af dem, men de døde ensomme, og ingen ville nogensinde sørge over dem ved deres grave.

Snedkerens hustru rakte Bogdan en skål med vandgrød, men da hun også ville skænke ham et glas brændevin, afslog han høfligt. Bogdan vidste ikke, hvor længe lejekompagniet ville blive i byen, eller hvor længe han skulle være indkvarteret hos snedkerfamilien, men han følte sig godt tilpas i deres hjem. Røgen fra snedkerens pibe spredte sig i stuen. De største børn var ikke sendt væk for at lære at dræbe, med sad og snittede træfigurer foran ildstedet. Snedkeren fandt sin lut frem, og der blev spillet op til dans. Latter og støvletramp fyldte den lille stue.

Som Bogdan sad der på bænken i hjørnet og betragtede familien, fik han et stik i maven af sorg og afsavn over, at han aldrig selv ville få en familie eller et hjem som dette, selvom han i det øjeblik indså, at det var det, han ønskede sig mest af alt. Da Bogdan atter blev budt et glas brændevin, afslog han ikke gæstfriheden. Brændevinen brændte i hans hals og spredte en varme i hele kroppen.

Bogdan blev ramt af skam over at tænke sådanne tanker. Han vidste jo godt, hvorfor bjergfolkets traditioner og skikke var, som de var. Hvorfor det måtte være sådan. Alligevel kunne Bogdan aldrig helt slippe den følelse, han havde haft hos snedkeren. Han fik sværere og sværere ved at bevare sit fokus under morgen- og aftenritualerne, og endte ofte med at sidde og dagdrømme om et andet liv i stedet. Han vidste godt, at det bare var fantasier, der aldrig kunne blive til virkelighed. Han vidste også, at det var farligt. Hvis han tillod sig selv at blive distraheret af blødsødne tanker og drømme, ville han blive sårbar og svag.

Efterhånden som lavlændingenenes samfund brød sammen, blev det sværere og sværere at finde hyre til en ordentlig løn. Da Bogdan for nogle måneder siden mødte Ridder Hartwig, slog de pjalterne samme. Bogdan satte pris på hans selskab. De fortalte historier omkring lejrbalet og lærte hinanden nye viser, og engang imellem lod de en flaske gå på omgang, mens fedtet fra en kanin løb ned ad kinderne som et lille festmåltid under den åbne himmel. De to havde hinandens ryg på landevejen og kæmpede side om side, når de fandt hyre som lejesoldater. Bogdan sendte stadig sin løn til bjergfolket, og snart nærmede den tid sig, hvor han skulle rejse hjem, men det fyldte ham ikke med glæde.

Bogdan og Hartwig tjente som vagter på en landevejskro, da de blev opsøgt af Korva, en navnkundig lejesoldat af bjergfolket. Hun ville have dem med til at forsvare en øde beliggende landsby mod røvere. Da bonden Wilfred fortalte passioneret om sin landsby og om spådommen med de syv krigere, der kunne redde den, var Bogdan ikke sen til at slutte sig til dem. Som Wilfred beskrev landsbyen lød den som et sted, der var værd at forsvare. Og for én gangs skyld ville han kæmpe for noget, som han troede på.

Stikord: *Sørgmodig, ydmyg, social, fastlåst, følsom, rodløs.*

Udstyr:
Tohåndssværd
Bue
Pile

Relationer

Korva: Allerede som barn hørte Bogdan imponerende ting om Korvas evner som kriger og strateg, og da han skulle til at rejse ud som lejesoldat, overvejede han at slutte sig til hendes kompagni. Men så hørte han, at kompagniet var blevet udslettet, og de gamle krigere talte pludselig om, at hun altid havde været for hovmodig. Hun har været i lavlandet i langt mere end ti år og burde være vendt hjem for længst, men derudover følger hun bjergfolkets skikke fanatisk.

Ridder Hartwig: Ridder Hartwig er en god mand i Bogdans øjne, og han er det tætteste, han kommer på en ven. Bogdan har fornemmet, hvordan Hartwig bliver forknytt og rastløs, når det trækker op til kamp, og han har også lagt mærke til, at Hartwig ofte skaffer dem hyre, hvor der lille risiko for egentlig kamp. Bogdan ville ønske, at han kunne hjælpe ridderen med at lette noget af den byrde, der tynger hans sind.

Wilfred: Bogdan kan godt lide Wilfred. Han har ingen forudsætninger for at stå imod røverne, men han gør det alligevel for at forsvare sit hjem. Fordi Wilfred er den eneste, der er rejst ud, kan Bogdan tvivle på, at han har resten af landsbyens opbakning, men det får kun hans agtelse for ham til at stige.

Frieda: Selvom Frieda på ingen måde har fået den samme træning som Bogdan, kan han se, at hun kan slås. Hun holder sig mest for sig selv, og hun virker ensom på en måde, som han kender så godt fra sig selv. Som om hun ikke passer ind.

Udo: Det står klart for Bogdan, at Udo kun er rejst med for at forsvare landsbyen på grund af sin datter, og at han ikke bekymrer sig det mindste om landsbyens skæbne.

Sigrun: Bogdan kan godt lide Sigruns gejst, men hun er også tydeligt uprøvet i rigtig kamp, og han er bekymret for, om hun vil stå fast eller knække, når først det gælder.

Sigrun er en ung lejesoldat med stor retfærdighedssans og kampgejst. Hun ønsker at være et bedre menneske end sin far, men hendes idealisme kan få svært ved at overleve livets barske realiteter, og måske ligner hun ham mere, end hun selv tror.

Sigrun blev den femte kriger for at trodse sin far.

Sigrun er barn af borgerkrigen. Hendes mor arbejdede på en befæstet handelsstation i hjertet af kongeriget, hvor to af rigets mest trafikerede landeveje mødtes. Hendes far var en lejesoldat, der var rejst videre efter at have gjort hendes mor gravid. Sigrun kunne svagt huske sine første leveår på handelsstationen. Hun kunne huske sin mors smil, lugten af tørret skinke og sene aftener i tællelysets skær, hvor hun havde sneget sig op for at høre de rejsende fortælle om livet på landevejen. Når de andre børn kaldte hende for bastard, kvitterede hun altid med en blodtud eller to, og så holdt de op.

Sigrun var syv år, da hendes mor døde. Moren havde fået den gule sot, som i de år spredte sig gennem riget, og de andre voksne havde ikke givet Sigrun lov til at tage afsked med hende. Hun ville have holdt sin mor i hånden og trøstet hende, men i stedet døde moren helt alene. Det var ikke retfærdigt. I ugerne efter levede hun af de rester, som de andre folk på handelsstationen gav hende, men ingen ville tage hende til sig, og der blev længere og længere mellem almisserne. En dag kom hendes far Udo og fandt hende. Han tog hende med sig ud på landevejen, og selvom han engang i mellem snakkede om at finde et rigtigt hjem til hende, gjorde han det aldrig. Hun boede sammen med ham i lejren for det lejekompani, han kæmpede for, og det var der, hun helst ville være. Der var ikke nogen andre børn, men lejesoldaterne tog sig godt af hende. De fortalte historier, de havde et vagtsomt øje på hende, når Udo ikke var der, og de lærte hende at spille terninger og lod hende smage deres øl. Med tiden begyndte Udo at lære hende at slås og træne hendes styrke og udholdenhed. Han sagde, at man måtte kunne forsvare sig, for i sidste ende kunne man ikke regne med andre end sig selv.

Som Sigrun blev ældre, blev det tydeligere for hende, hvad han havde ment. Lejekompaniet lod sig kun hyre af dem, der havde råd, men ofte kom de forbi nedbrændte gårde eller sågar hele landsbyer, der var lagt øde, fordi ingen havde haft grund til at beskytte dem. Når hun nævnte disse tanker om uretfærdighed for Udo, havde han altid bare smilet overbærende - som om hun var et lille barn, der ikke forstod sig på verden. Hun vidste, at han tog fejl. Nogle gange var man nødt til at gøre noget, fordi det var det eneste rigtige.

Sigrun blev ferm til at slås med økse og skjold, men selv da hun kunne hamle op flere af veteranerne i kompagniet under træningen, ville Udo ikke lade hende kæmpe ved sin side som lejesoldat. Han sagde, at hun ikke var klar, og det førte til mange skænderier omkring lejrbalet. Hun fokuserede endnu hårdere på sin træning, fast besluttet på at vise ham, at han tog fejl. Aftenerne gik med spil, druk og slåskampe. Hun lå med flere af de andre unge lejesoldater, både mænd og kvinder, men hun bandt sig aldrig til nogen. Hun var i besiddelse af stor eventyrlyst og havde appetit på livet.

Da Udos gamle kaptajn Korva fandt ham og Sigrun, havde de været uden hyre i flere måneder. Der var blevet længere og længere mellem folk, der kunne betale. Korva havde haft bonden Wilfred med, der havde fortalt om sin landsby, der blev udsultet af røvere. Og han fortalte om spådommen om de syv krigere, han skulle bringe med hjem, hvis landsbyen skulle reddes.

Sigrun kunne mærke, at hun blev mere og mere harm i takt med, at Wilfred fortalte om landsbyen. Bønderne havde aldrig bedt om en krig, og der var ikke længere nogen, der interesserede sig for dem. Udo rystede som forventet på hovedet og afslog opgaven. Det var for farligt. Det gav for lidt. Det var nyttesløst. Da Korva vendte sig om for at gå, rejste Sigrun sig trodsigt op. "Vent... Jeg tager med jer! Jeg vil kæmpe!", råbte hun. Hun fangede Udos blik, og hendes øjne lynede. Hun havde forventet at se vrede i sin fars øjne, men i stedet så hun mest af alt sørgmodighed. Det fik hende til at tøve lidt, men så genvandt hun mælet. "Jeg rejser med om du vil det eller ej. Du må tage med, hvis du vil, men ellers klarer vi os uden dig." Hun rankede ryggen og hævede stemmen. "Måske er det farligt, måske giver det for lidt, og måske er det nytteløst - men det er det rigtige at gøre!" Udo åbnede munden for at sige noget, men trak så bare opgivende på skuldrene. Sigrun vidste, at hun havde vundet.

Udo endte også med at slutte sig til den brogede skare af krigere, der skulle forsvare landsbyen. Det overraskede måske hans gamle kaptajn, men Sigrun havde hele tiden vidst, at han ikke ville lade hende rejse alene. Som de nærmede sig landsbyen mærkede hun et lille stik af bekymring for, hvad det var, hun havde rodet dem ud i. Så tænkte hun på den uretfærdighed, landsbyens beboere var ramt af, og hun kunne mærke blodet pumpe gennem sine årer og ilden brænde i sine kinder.

Stikord: *Idealistisk, frisindet, insisterende, umiddelbar, ubekymret.*

Udstyr:

Økse
Skjold
Læderbrynje
Kniv

Relationer

Udo: Udo er den eneste familie, Sigrun har i verden, og selvom han nogle gange kan være en kynisk sortseer, elsker hun ham højt. Livet som lejesoldat har gjort ham hård og kold, og Sigrun tænker nogen gange på, hvordan han ville have været, hvis han havde levet et liv i fred. Sigrun er overbevist om, at han inderst inde har et godt hjerte og gerne vil kæmpe for andre end sig selv. Han skal bare have hjælp til at indse det.

Korva: Korva er en levende legende blandt lejesoldater, og Sigrun har hørt mange medrivende historier om hendes evner og bedrifter - ikke mindst fra Udo, der tjente under hende i flere år. På trods af det har Udo advaret hende om, at Korva er farlig at følge. Sigrun synes, at Korva virker sær og kejtet, og hun kan ikke se det mindste glimt i hendes øjne. Sigrun har benøvet set Korva træne og glæder sig til at se Korva folde sig ud i rigtig kamp.

Wilfred: Sigrun beundrer Wilfreds mod og handlekraft. Han er bare en bonde, men alligevel er han villig til at stå imod overmagten og risikere sit liv for sin landsby. Hun kan godt være lidt bekymret over hans manglende kampevner, men resten af de krigere, han har fået samlet, kan snildt veje op for det.

Frieda: Selvom Frieda vist er vokset op som bonde og ikke er blevet trænet til at slås fra barnsben som Sigrun, har Sigrun kun næsegrus respekt for hendes kampevner. Alligevel er der også noget skrøbeligt og usikkert over hende, som Sigrun ikke helt kan sætte fingeren på. Det er åbenlyst for Sigrun, at Frieda har et godt øje til Wilfred, men hun kan ikke forstå, at Frieda ikke handler på det. Livet er for kort til ikke at række ud efter det, man gerne vil have, så måske Sigrun skulle give hende et lille skub?

Ridder Hartwig: Ridder Hartwig virker som en tilbagetrukket, stille mand. Han bærer ikke det sværd, der er symbolet på hans stand, og Sigrun spekulerer nogle gange på, hvad der er sket med den landsby, som han var svoret til at beskytte.

Bogdan: De fleste bjergfolk, som Sigrun har mødt, har været nogle kedelige stivstikkere, der har holdt sig for sig selv, men Bogdan virker anderledes.

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Bogdan og Sigrun spilles af samme spiller. Ridder Hartwig og Udo spilles af samme spiller.

Bipersoner

Isa (32): Wilfreds storesøster, der driver sin gård alene efter hendes mand Ewald døde.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter, Wilfreds niece.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til.

Rosa (22): Godwins smukke datter.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle.

Germund (43): Byens smed, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen.

Wina (38): Germunds hustru, der gerne vil have sin søn gift med en pålidelig landsbyboer.

Edric (17): Germund og Winas kønne søn.

Alwin (22): En lærenem bondesøn.

Rolf (28): Landsbyens klodsede kulsvier.

Baldo (33): En skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt.

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund og tog hans sværd.

Osmund (†) Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†) Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.

Ridder Hartwig & Udo

I anden akt skal én af dine to roller skrives ud. Måske dør den heltemodigt. Måske stikker den halen mellem benene og forlader landsbyen. Måske noget helt tredje. Det er op til dig, hvilken rolle der skrives ud og i vid udstrækning, hvordan det sker. Hvis din rolle flygter, har du mulighed for at lade den vende tilbage i tredje akt på det helt rigtige tidspunkt eller måske lige præcis for sent.

Hartwig voksede op til at blive ridder og fra en tidlig alder lærte han at kæmpe med sværd og træne en milit. Men da krigen nåede til hans landsby, slog modet ikke til, og han stak af, da der var allermost brug for ham. Han er plaget af sit svigt og har et brændende ønske om denne gang at kunne finde modet til at stå fast.

Ridder Hartwig blev den fjerde kriger, da han så en mulighed at blive den mand, han burde have været.

Hele Ridder Hartwigs barndom og ungdom handlede om at forberede ham til den dag, hvor han skulle træde i sin fars fodspor som landsbyens ridder. Faren var en respekteret ridder, der havde skabt ro og fred i egnene omkring sin landsby. Det bedste, Hartwig vidste, var at træne våbenbrug eller blive undervist i strategi og landets love, og når han havde tid for sig selv, dagdrømte han om at blive en lige så retfærdig og kompetent ridder som sin far. På sit dødsleje var faren svag og afkræftet, men fandt alligevel styrken til at løfte sit sværd og trykke hæftet i Hartwigs hånd. Han fortalte, at han var stolt af Hartwig. Af den mand han var blevet, og af den ridder han nu ville blive. Og så døde han. Hartwig havde nu ansvaret for landsbyen, og det var hans pligt at beskytte den.

Hartwig havde arvet sin fars evner til at træne militsen, og både nye og gamle rekrutter øvede sig disciplineret på de formationer, han lærte dem. Han var stolt af sine mænd, og han kunne mærke, at de stolede på ham. Som krigen kom tættere på, og de havde de første små træfninger, mærkede Hartwig en snigende frygt, der langsomt strammede sit greb om ham. Han fortalte sig selv, at det kun var naturligt, at han var nervøs for at være i rigtig kamp, og at hans årelange træning snart ville sætte ind. Han var jo trods alt sin fars søn.

“Hold linjen!”, råbte Ridder Hartwig. Ud af øjenkrogen kunne han til begge sider se mændene fra militsen knugende holde deres spyd frem mod soldaterne, der kom stormende imod åbningen i stengærdet, hvor de stod. Selvom de var i mindretal, kunne de holde stand her længe nok til, at den gruppe, han havde sendt venstre om landsbyen, kunne falde fjenden i ryggen. Hartwigs blik faldt atter på soldaterne, der nærmede sig, og han mærkede angsten vokse sig større og større i sit bryst. “Hold linjen”, ville han have råbt igen, men der kom ikke nogen ord ud af hans mund. Den føltes tør. Hans håndflader var svedige, hans hjerte hamrede løs i brystet på ham, og han havde det som om, at han var ved at drukne. Ridder Hartwig smed sværdet fra sig i mudderet, vendte sig om og løb.

Det næste Hartwig kunne huske var, at han sad sammenkrøbet i et hønsehus i udkanten af byen. I lang tid kunne han høre lyden af stål og smertensskrig. Lydene flød sammen for ham. Han ville gerne rejse sig op, styrte derud og komme sine bysbørn til undsætning, men han kunne ikke.

Først mange timer senere, da mørket var faldet på, var han i stand til at bevæge sig ud. Rundt omkring lå lig af landsbyboerne strøet ud på torvet og i husene. Ved stengærdet fandt han mændene fra militsen. Enkelte havde sår i ryggen og måtte være blevet dræbt, da de stak af som ham selv. De fleste var blevet dræbt i et bravt forsøg på at holde stand på det sted, han havde beordret dem til det. Hans fars sværd lå, hvor han havde smidt det, men Hartwig samlede det ikke op. Han havde mistet retten til at bære det. Han så sig ikke tilbage mod landsbyen, da han stavrende forsvandt ud i mørket og lod sig opsluge af det.

Efter i flere år at have tjent til føden som omrejsende daglejer kom Hartwig en dag forbi nogle lig på landevejen. En af dem var en ældre mand klædt i ringbrynje og den tomme skede i bæltet afslørede, at han havde været en ridder. Der lå en håndfuld døde mænd omkring ham, der lignede røvere. Hartwig tænkte, at den gamle havde givet dem kamp til stregen og nikkede respektfuldt. Som han stod der og så på den døde ridder, besluttede Hartwig, at han havde fået nok af livet som daglejer. Det var ikke dette liv, hans far havde opdraget ham til. Hartwig begravede den døde ridder i vejkanthen, hvorefter han trak hans brynje på og spændte bæltet med den tomme sværdskede om livet. Det føltes som om, at Hartwig tog en anden mand på. Det kunne godt være, han inderst inde ikke var en sand ridder, men måske kunne han blive en, hvis han spillede rollen længe nok?

Hartwig begyndte at tjene som lejesoldat, men tog kun arbejde i øde beliggende egne, langt fra der hvor krigen hærgede mest. Mange ville gerne have en ridder i deres sold, da det havde en afskrækkende effekt på omstrejfende røvere. De fleste dage gik med at holde vagt og eskortere rejsende, men så snart det trak op til kamp, mærkede Hartwig frygten stramme sit greb om ham. I de fleste småtræfninger lykkedes det ham at holde den i ave. Han nærrede ikke nogen illusioner om, at han nogensinde ville slippe helt af med frygten, men måske kunne han lære at leve med den, uden den igen fik overtaget? For nogle måneder siden slog han følgeskab med Bogdan af bjergfolket. De havde hinandens ryg på landevejen og tog sammen hyre som lejesoldater. Selvom Hartwig godt kunne lide Bogdan, holdt han ham også lidt på afstand, for jo mere han satte pris på Bogdans selskab, jo mere bange blev Hartwig også for en dag at komme til at svigte ham, som han havde svigtet militsen og sin landsby.

Korva af bjergfolket og bonden Wilfred fandt ham og Bogdan på en landevejskro, hvor de for tiden fungerede som vagter. De bad dem om at forsvare Wilfreds landsby mod røvere uden anden løn end mad og husly. Bogdan gav hurtigt tilsagn, og efter lidt betænkningstid fulgte Hartwig også trop. Dels havde spådommen om, at syv krigere kunne besejre røverne, overbevist ham om, at det kunne lykkes, og dels havde Wilfred set på Hartwig som om, han var en rigtig ridder. Som den mand han burde have været. Hartwig nærrede et brændende håb om, at han denne gang kunne gøre det rigtige. At han denne gang kunne holde stand. At han kunne gøre bod for at have svigtet sin landsby og finde en form for fred med sig selv. Men han vidste også, at det her var noget helt andet end at stoppe et slagsmål på kroen eller have småtræfninger med et par landevejsrøvere. Det her ville være et rigtigt slag. Da Ridder Hartwig trådte ud af kroen fik han klamme håndflader, og hans hjerte galoperede afsted.

Stikord: *Ansvarlig, ordentlig, disciplineret, angst, tynget af skyld.*

Relationer

Bogdan: Bogdan lever ikke fuldt ud det asketiske liv, som bjergfolket er kendt for, og han er både glad for mad og drikke. Selvom Bogdan ofte skaber god stemning omkring lejrbålet, er det tydeligt for Hartwig, at han er plaget af mørke tanker. Hartwig har lagt mærke til, at Bogdans sind virker mere tynget, jo tættere de kommer på den tid, hvor han atter skal rejse hjem til bjergene. Hartwig betragter Bogdan som en ven, og han vil gerne gøre, hvad han kan for at hjælpe ham. Nogle gange har Hartwig lyst til at vise Bogdan tillid og åbenhed og fortælle ham som sin landsby og den angst, der har tag i ham, men han har ikke turdet gøre det.

Wilfred: Ridder Hartwig beundrer Wilfred for at vise lederskab og tage ansvar for landsbyen. Wilfreds mod er smittende, og i hans selskab tror Hartwig for alvor på, at han kan finde sit eget.

Frieda: Hartwig bryder sig ikke om den måde, Frieda kigger på ham, og det er som om, hun ser lige igennem ham. Han er bange for, at hun har gennemskuet, at han ikke er en rigtig ridder, og hun gør ham nervøs og usikker.

Korva: Ridder Hartwig har hørt historier om Korvas formidable formåen som kriger og strateg, og indtil videre har hun levet op til sit omdømme. Det indgyder ham mod at vide, at det er hende, der leder dem, og han sætter pris på, at han ikke bærer det ansvar på sine skuldre.

Sigrun: På trods af Sigruns unge alder fremstår hun som en dygtig kriger, men Hartwig ved om nogen, at man først for alvor bliver prøvet i kampens hede. Han håber, hun vil klare sig bedre, end han selv gjorde.

Udo: Den garvede lejesoldat virker venlig og imødekommende, men Hartwig er ikke sikker på, om de kan regne med ham, når det kommer til stykket. Han virker som en mand, der ikke er vant til at tænke på andre end sig selv.

Udstyr:
Stridskølle
Ringbrynje
Hjelm
Skjold
Tom sværdskede

Udo er en garvet lejesoldat med et stærkt overlevelsesinstinkt, der på trods af sin joviale fremtoning altid har haft sig selv nærmest. Hans idealistiske og fändenivoldske datter har tvunget ham til at tage stilling til, om han har ansvar for andre end sig selv.

Udo blev den sjette kriger, da han endnu ikke var klar til at give slip på sin datter.

Udo tjente som ung mand i kongens hær, da borgerkrigen brød ud. Han så utallige af sine kammerater blive sendt i døden af inkompetente hærførere for en sag, som de ikke forstod, og Udo indså hurtigt, at det ikke gav mening at kæmpe for andre end sig selv. Han skiftede side adskillige gange, alt efter hvordan vinden blæste, og han tjente som lejesoldat for enhver, der var villig til at betale. Og det var der heldigvis mange, der var, for Udo var lige så god til at tale med folk, som han var med sin økse. Udo trivedes med det frie liv på landevejen, og han skyldte ikke nogen noget.

Udo lagde i de år ofte vejen forbi en befæstet handelsstation, der lå, hvor to af kongerigets mest trafikerede veje krydsede hinanden. Han fik et godt øje til en kræmmerske, der arbejdede der, og det var gengældt. Hun blev gravid, og Sigrun blev født, mens Udo kæmpede på en slagmark langt derfra. Da han næste gang kom forbi, viste kræmmersken ham hans datter med håbet om, at han ville blive hos dem, men Udo skulle ikke nyde noget af at lege familie. Inden han rejste væk, gav han kræmmersken en pose med penge. Så kunne de klare sig lidt tid, og han var fri for at føle ansvar for dem.

Efter i flere år at have rejst rundt på egen hånd, sluttede Udo sig til Korva af bjergfolket og hendes kompagni. Selv for en af bjergfolket var hun en formidabel kriger og strateg, og han udviklede hurtigt en professionel respekt og beundring for hende. Inden længe havde Korva udnævnt ham til sin næstkommanderende, og de to supplerede hinanden godt. Korva havde hverken synderlig talent eller interesse for at forstå sine folk og omgås dem, men Udo havde derimod altid været dygtig til at læse andre, og han kunne med få velvalgte ord hæve moralen en silende regnvejrsdag. I flere år gik det godt, og der var ingen fjende, de to ikke kunne overvinde sammen, men sejrens rus steg Korva til hovedet og forplumrede hendes dømmekraft.

“Vi kan ikke vinde det her slag uden massive tab”. Udo slog opgivende ud med armene. “De er langt flere, end vi troede”. Korva svarede ikke. Hun stod bøjet over bordet i midten af teltet, hvor der lå et detaljeret kort over det omkringliggende landskab. Udo tøvede lidt, og stilheden hang i luften, mens Korva stirrede og stirrede på kortet foran sig, indtil han atter tog ordet. “Lad os trække os tilbage til floden. Der kan vi holde stand, mens vi venter på forstærkninger.” Korva havde stadig ryggen til ham, da hun plantede sine ene finger solidt på kortet. “Her ved kløften kan vi vinde”, sagde hun. “De kan ikke udnytte deres talmæssige overlegenhed, og vi er bedre krigere. En belejring ved floden kan tage ugevis”. Hun pegede på kortet igen.

“Hér vinder vi en storslået sejr”. Udo vidste, at der ikke var noget, han kunne sige for at få hende til at ændre mening. Han var ikke villig til at lade sit liv på grund af Korvas hovmod, og i nattens mulm og mørke besluttede han sig for at forlade lejren med en stor gruppe af de soldater, som stod ham nærmest.

Flere uger efter hørte Udo fortællinger om slaget. Korva havde sejret, men prisen havde været høj. Kompagniet var næsten blevet udraderet. I tiden der fulgte, spurgte Udo af og til sig selv, om det havde gjort en forskel, hvis han og de andre var blevet. Men samvittighed var en luksus, en lejesoldat ikke kunne tillade sig, og han var stadig i live.

Få måneder efter drog Udo forbi handelsstationen ved korsvejen, da han hørte, at den var blevet ramt af den gule sot, der var fulgt i kølvandet på borgerkrigen. Han fandt den syv-årige Sigrun, som havde mistet sin mor og nu var overladt til sig selv. Han kunne ikke få sig selv til at efterlade hende.

Udo tog Sigrun med sig på landevejen, men han havde ingen intentioner om at hænge på hende. Livet som lejesoldat var ikke noget for et barn, og livet som far var ikke noget for ham. Han tænkte, at lige så snart, han fandt et passende hjem til hende, så ville deres veje skilles. Men tiden gik, og før han vidste af det, kom han til at holde af hende. Da han sluttede sig til et nyt lejekompani, boede hun i lejren med ham, og som Sigrun blev ældre, knyttede han sig mere og mere til hende. Han trænede hende i våbenbrug, så hun kunne forsvare sig, for i sidste ende kunne man ikke regne med andre end sig selv i denne verden. Han tænkte tit på den tid, hvor han kunne gøre, hvad der passede ham, men selvom han af og til stadig overvejede at efterlade Sigrun hos den første og bedste bondefamilie, så fik han det aldrig gjort.

Lige fra barnsben havde Sigrun haft en stærk retfærdighedssans, og hun satte spørgsmålstejn ved, hvorfor lejesoldaterne kun forsvarede dem, der havde råd til at betale. De nedbrændte gårde og landsbyer rundt omkring vidnede jo om, at alle havde brug for beskyttelse uanset stand og formue. Som ung kvinde holdt hun stædigt fast i de samme naive tanker, og det bekymrede Udo. Jo bedre Sigrun blev til at kæmpe, jo mere ivrig blev hun efter prøve sine evner af på slagmarken, men Udo ville ikke tillade det. Ikke endnu. Hun kunne blive en god lejesoldat en dag, men først måtte hun forstå, at det var farligt for en lejesoldat at tænke på andre, før man tænkte på sig selv.

Udo vidste, at Korva stadig var i live, men det var alligevel som at se et genfærd, da hun en tidlig morgen brød igennem tågen til deres lejr sammen med bonden Wilfred. De fortalte om landsbyen midt i ingenting, der ingenting havde og som ingenting kunne tilbyde for at kæmpe mod røverne. De fortalte om en spådom, der lovede en sikker sejr, men Udo vidste, at spådomme var forræderiske og aldrig gik i opfyldelse på den måde, som man håbede. Desuden havde Udo ikke overlevet så mange år som lejesoldat for at dø en dumdristig død i en gudsforladt landsby, men Sigrun blev tændt af kampgejst og forsøgte med brændende øjne at presse ham til at sige ja.

Selvom Udo vidste, at hun manipulerede ham, og alle hans instinkter sagde, at han skulle holde sig langt derfra, var han ikke klar til at give slip på hende. Han lod sig overtale.

Stikord: *Pragmatisk, egoistisk, professionel, omgængelig, menneskekender.*

Relationer

Sigrun: Udo elsker sin datter. Selvom hun nogle gange kan give ham grå hår i hovedet, værdsætter han i bund og grund hendes frie vilje og fandenivoldskhed. Hans advarsler om, hvor galt det kan gå at følge Korva, falder for døve øre, men på den anden side må Sigrun også snart stå på egne ben. Han kan ikke altid være der for hende, og han har også sit eget liv at leve.

Korva: Korva er den dygtigste kriger og strateg, som Udo nogensinde har kæmpet under, men han ser stadig hovmodet i hendes øjne. Han er bange for, hvor mange, hun vil være villig til at ofre for at vinde en glørværdig sejr over røverne. Han ved, at han gjorde det rigtige, da han i sin tid forlod hende, men en lille del af ham kan ikke slippe en irriterende tanke om, at han denne gang skylder at blive ved hendes side. I hvert fald for en stund.

Wilfred: Wilfred er både uerfaren og desperat efter at forsvare sin landsby, og det er en farlig kombination. Hvis Udo ikke kan overbevise sin stædige datter om at rejse væk, vil det måske være nemmere at få Wilfred til at tvivle på den kurs, han har lagt. Hvis Wilfred opgiver ævred, vil resten af landsbyen også gøre det.

Frieda: Udo kunne ved første øjekast se, at Frieda var en dygtig kriger. Han tvivler ikke på, at hun vil stå fast, når det hele spidser til, men han fornemmer en vrede lige under overfladen, der kan føre til forhastede og uigennemtænkte handlinger.

Bogdan: Bogdan er dygtig med sit tohåndssværd og endnu bedre med buen, men han minder ikke meget om de andre bjergfolk, hvis side Udo har kæmpet ved i tidens løb. Der kan muligvis opstå spændinger mellem ham og Korva, og det kan gå hen og blive et problem.

Ridder Hartwig: Ridder Hartwig kan godt finde ud at bruge sine våben, og han vil også kunne træne bønderne i landsbyen, men der er noget ved hans flakkende blik, der gør det svært for Udo at stole på ham.

Udstyr:

Økse,
Skjold
Læderbrynje
Daggert
Armbrøst

De syv krigere

Korva (35): Berømt lejesoldat fra bjergfolket.

Frieda (25): Bitter lejesoldat.

Bogdan (25): Garvet lejesoldat fra bjergfolket.

Ridder Hartwig (29): Ridder, der mangler sit sværd.

Sigrun (17): Udos datter, der er vokset op blandt lejesoldater.

Udo (43): Garvet lejesoldat, der engang var Korvas næstkommanderende. Far til Sigrun.

Wilfred (24): Desperat bonde, der har samlet krigerne.

Bogdan og Sigrun spilles af samme spiller. Ridder Hartwig og Udo spilles af samme spiller.

Bipersoner

Isa (32): Wilfreds storesøster, der driver sin gård alene efter hendes mand Ewald døde.

Saxa (15): Isa og Ewalds datter, Wilfreds niece.

Godwin (46): Landsbyens rigeste bonde, som mange af de andre lytter til.

Rosa (22): Godwins smukke datter.

Egill (64): En stædig, krumbøjet enkemand, der driver byens vandmølle.

Germund (43): Byens smed, der som ung mand deltog kortvarigt i borgerkrigen.

Wina (38): Germunds hustru, der gerne vil have sin søn gift med en pålidelig landsbyboer.

Edric (17): Germund og Winas kønne søn.

Alwin (22): En lærenem bondesøn.

Rolf (28): Landsbyens klodsede kulsvier.

Baldo (33): En skovmand, der kender området rundt om landsbyen godt.

Lambrecht: Røvernes leder, der dræbte Ridder Osmund og tog hans sværd.

Osmund (†) Landsbyens afdøde ridder.

Ewald (†) Wilfreds svoger, der blev dræbt af Lambrecht.