

# TIDENS RITUAL

Et scenarie af Lars Nøhr Andresen ©

## Velkommen til Tidens Ritual

Tidens Ritual er et klassisk eventyr, og som i alle gode eventyr er der helte. Vi har seks helte, og det er disse helte og deres historie, som er eventyret i denne fortælling. Det er deres forhistorie som er skyld i, at dette eventyr finder sted.

Med andre ord, så er der lagt meget stor vægt på spilpersonerne i dette scenarie, og det er vigtigt for spilmesteren, at også han læser alle spilpersoner lige så grundigt, som en spiller ville gøre det, da der er mange oplysninger at hente her. Måske er det også en god idé at give dine spillere deres spilpersoner en dags tid før spillet, så de har tid til at læse og sætte sig ind i detaljerne.

Tidens Ritual foregår i en klassisk fantasy-verden. En verden med elvere, dværge, magi, monstre, overnaturlige hændelser, en verden hvor det gode står over for det onde i en evig kamp. Scenen er en mellemstor by, som har en borg liggende i byen, eller i nærheden. Vi kalder byen Thelgaard.

Tidens Ritual skal spilles som et langt scenarie, og erfaringer viser, at det tager fra otte til 16 timer at gennemføre.

### Tema

Scenariet handler om den ulyksalige søgen efter den tabte ungdom. Spilpersonerne er overbeviste om, at de var lykkelige, da de var unge, men måske vil det vise sig, at det kun er mindet om ungdommen, der er lykkeligt. Det vil måske også vise sig, at den tabte ungdom ikke kun var lykkelig, men også farlig og skræmmende.

Men Tidens Ritual handler også om tidens gang. Mennesker forandrer sig med tiden, og det er uafvendeligt.

## Synopse

### Begyndelsen

Hver af de seks helte har modtaget bud om, at deres gamle ven og medeventyrer, Celeb, er død, og de mødes atter i Thelgaard, for at deltage i hans begravelse. Begravelsen er arrangeret af den onde troldmand Zhastir, for at lokke dem til byen. Spillet starter i en kro, hvor der afholdes gravøl for den afdøde.

Under begravelsen forekommer en eksplosion af magisk energi oppe fra Storborg. Heltene drager derop, og foran borgen finder de Valars (spilperson) tjener, som er døende. I det øjeblik de bevæger sig ind i borgen, bliver de 35 år yngre, og de er nu fanget i Storborg.

## **Midten**

Når spilpersonerne kommer ind i borgen, vil de se et voldsomt blodspor, der fører op mod hovedindgangen, og på trappen ligger en halvt spist hest. De hører lyde inde fra en sal, og derinde har dæmonen Yignar fanget Alan (biperson og borgherre) og den leger med ham. Spilpersonerne redder Alan og tager ham ud til alferne i parken, så han kan overleve. Alan vil fortælle dem, at de kan søge mere viden om, hvad der er foregået i hans laboratorium.

Alans laboratorium ligger oppe i det højeste borgtårn, og i dette tårn har en dæmon taget residens. Her erfarer heltene, at det ikke er Alans værk, men at det er Zhastir (ond, udød troldmand), der står bag det hele. De vil forsøge at nå ham i hans kælder, men de vil blot opdage, at den lås, de lavede for 35 år siden, er ubrudt, og at de ikke kan komme ind den vej. De finder en anden og farligere vej til ham gennem fangekælderen og tiltvinger sig adgang til hans laboratorium, hvor de vil have den endelige konflikt med den onde troldmand.

## **Slutning**

De vil finde vej ind til Zhastirs forunderlige laboratorium gennem spejlet, og her skal de endeligt vælge: Vil de gennemføre ritualet og få deres ungdom tilbage, men samtidig bringe den onde Zhastir til live, og slå alt liv, som er skabt inden for de sidste 35 år, ihjel? Eller vil de ødelægge ritualet, så dæmonerne sendes tilbage, og slå Zhastir ihjel, men så også miste deres nyfundne ungdom?

## **Zhastir**

Zhastir er skurken i spillet. Uden ham ville der ikke være nogen ondskab at bekæmpe, og uden ham ville spilpersonernes gamle, gode ven ikke være død på så skrækkelig vis.

Zhastir kommer langvejs fra. Der er ingen, der rigtig ved hvorfra. Han ser meget gammel ud. Langt hvidt hår, store grå, buskede øjenbryn, et lidt mørkere skæg og et næsten sort fipskæg. Hans ansigt er langt, og han er lidt over to meter høj. Han har forbavsende få rynker, men alligevel ser han ud til at være over hundrede år gammel.

Zhastir har haft en plan, lige siden han ankom til slottet. Den skulle ikke udføres hurtigt - Zhastir har al den tid, han har brug for, han dør nemlig ikke nogen naturlig død. Zhastirs plan var ganske simpel: Han ville overtage riget Thelgaard og naboriget Vidjeheim. Han besluttede at gå ud fra Thelgaard, da kongen her var svag og påvirkelig.

Men hans planer blev forpurret af spilpersonerne, og hans ånd hjem søger nu hans uhyggelige kælder.

Zhastir fremstår i spillet som et spøgelse. Han er en ånd, og han ser uhyggelig ud. Man kan ane hans levende skikkelse, men han fremstår mere som en blafrende tåge, som bølger rundt, med et par blege, lysende øjne. Når han taler, kommer der noget, der ligner røg, ud af hans mund, og hans stemme lyder, som kommer den langvejs fra.

Zhastir vil skrue tiden tilbage og slå spilpersonerne ihjel, fordi han tror, at de så ikke vil kunne have slået ham ihjel i fortiden, og han vil få sit kød tilbage. Måske

har han ret. Zhastir har tilkaldt tre dæmoner, som er på hans side, og dem vil han også bruge for at få hævn.

### **Alan Thelgaard**

Alan er eneste søn af afdøde Kong William af Thelgaard, og er nu selv konge af Thelgaard.

Som ung havde Alan ikke alt for mange venner. Han knyttede sig en smule til den ældre dreng, Mordrak (spilperson), som var venlig over for ham og lærte ham et par småtricks med et sværd - Mordrak var lidt som en storebror for ham.

Da konflikten med nabolandet Vidjeheim brød ud, var Alan lige fyldt fjorten år. Hvis han havde været et år ældre, havde han deltaget direkte i beslutningerne og konflikten, men han var stadig et barn. Han mistede sine venner, da de var lidt ældre end ham, og ingen af de voksne havde tid til ham.

Da alt dette var på sit højeste, kom Zhastir heldigvis og viste, at han ikke havde glemt sin dygtigste elev. Han snakkede en del med ham og fik ham til at fortælle om hans dumme far og hans venner. På denne måde blev kongesønnen spion for sin fars værste fjende uden at ane uråd.

Alan skal være en ynkelig karakter, som har ødelagt sit liv på grund af stolthed, stivnakkethed og manglende vilje til at indrømme, at han har taget fejl.

Alans gamle venner (Miranda og Mordrak) opdagede at han stod i ledtog med Zhastir, men straffede ham ikke med andet end foragt, og dette har Alan aldrig glemt. Han skammer sig og fortryder det, men stolthed forhindrer ham i, at indrømme at han tog fejl.

### **Baggrundshistorie**

For 35 år siden forpurrede de seks helte en ond troldmands planer om at overtage de to kongedømmer Thelgaard og Vidjeheim. Troldmanden, som hed Zhastir, var Kong Thelgaards personlige rådgiver, og han forsøgte at så splid mellem de to riger, så han selv kunne overtage rigerne, når uroen var på sit højeste. En krig brød næsten ud, men heltene gennemskuede i sidste øjeblik troldmanden, slog ham ihjel, og spærrede hans ånd inde i hans eget laboratorium på Thelgaards borg, Storborg.

Spilpersonerne var store helte dengang, men det er 35 år siden, og tiden har sat sine spor.

Nu er der brug for heltene endnu engang. Troldmandens ånd for ikke til De Dødes Rige, den blev i kælderen på Storborg. Her begyndte den at plante idéer i bykongens sind og forme ham, som det passede ånden og dennes planer. For Zhastir har en smuk og grum plan, som skal give ham alt, hvad hans udødelige sjæl ønsker. Han vil stadig have magten over de to kongedømmer, hvorfra han vil opbygge sit mørke rige, og han vil have hævn over de seks opkomlinge, som stjal sejren fra ham.

Derfor dræber han deres gode ven, Celeb, og sørger for, at de alle får bud om hans død, så de kommer rejsende. Han får Alan til at invitere dem op på Storborg, og

her vil han ændre historiens gang. Zhastir har nemlig tænkt sig at skrue tiden tilbage og gøre sine fejltagelser om.

Til det formål har han forberedt et ekstremt magtfuldt og farligt ritual, som har taget Alan og ham selv mange år at få gjort klar. Ritualet indebærer at tre børn giver 35 år af sit liv til ritualet, og Alan har kidnappet tre piger fra byen.

På dagen, hvor Celeb begravnes, er heltene inviteret op til Storborg om aftenen, hvor tiden vil blive skruet tilbage. Sådan skulle det have været ifølge Zhastirs plan.

Men klokken lidt over fem om eftermiddagen vælter en af de 12 sorte katte i ritualet et sort lys, og Zhastir mister i et kort sekund kontrollen over magien, og så går ritualet galt. Al den magiske energi udløses i en stor eksplosion, som spillersonerne bliver ramt af, i selvsamme øjeblik som de skal begrave Celeb.

### **Baggrundsviden om Ritualet**

Zhastir var helt klar over, at det ikke kunne lade sig gøre at gennemføre projektet alene, så han tilkaldte tre mægtige dæmoner til at hjælpe sig. Dette gjorde han en uge før spillets start. Disse tre dæmoner har været holdt fanget i hver deres beskyttelsescirkel, og Zhastir har tvunget dem til at hjælpe sig, så de er rasende. Af andre ting, som har indgået i ritualet, kan nævnes 35 sorte lys, 12 katte født ved fuldmåne, 35 små pentagrammer tegnet med en blanding af svovl og kisel, en kugle lavet af jerntråde, med en diameter på to meter, hvori der er indflettet elverhår.

En sidste meget vigtig ingrediens er tre børn, som skal ofre 35 år af deres liv. Tre piger er blevet kidnappet til lejligheden, og de ligger på nydelige altre under den store jernkugle.

Selve ritualet ville tage omkring 12 timer at udføre, men det gik galt efter 5 timer. Ritualet var så godt som halvvejs, da en af kattene, som ikke var bedøvet ordentligt, kom til at vælte et af de sorte stearinlys. Det brød Zhastirs koncentration i et kort sekund, men det var nok, til at han mistede kontrollen over magien.

Selve eksplosionen gjorde ingen reel skade inden for tågen. Det var først, da energien kom ud fra slottet, at den blev ustabil og forårsagede de voldsomme ødelæggelser.

## **Begyndelse**

### **Gravøl på Den Leende Hest**

#### **Formål og kommentarer**

Spilpersonerne vil mødes for første gang i meget lang tid. De er alle ankommet til kroen indenfor et par dages tid, og det er endda muligt, at et par stykker af dem allerede har mødt hinanden.

Scenen har til formål at få spilpersonerne til at snakke om gamle dage, om Celeb, drikke sig småfulde, blive melankolske, eller hvad man nu ellers gør til gravøl. Du bestemmer selv, hvornår du vil lade scenen skifte til begravelsen.

Stemningen i scenen skal være trist og modløs. De er samlet til en begravelse, og sidste gang de alle var samlet, var de, om ikke unge, så ikke gamle som de er nu. Det gør ondt at se hinanden efter så mange år, og det gør ondt, fordi de mindes den lykkelige tid, de alle havde sammen, da alt kunne lykkes og intet var umuligt. De mindes det venskab, der var mellem dem.

### **Scene. Gravøl på kroen**

Celeb var en populær mand, og der er mødt en del op til gravøl på den Leende Hest, som kroen hedder. Det var Celebs og spilpersonernes stamkro. Omkring 30 personer er samlet i kroen, som er pyntet til dagens anledning med diverse blomsterarrangementer og røgelseskar. Øllet, vinen og maden er gratis, eller det vil sige, betalt af Celebs formue.

Spillerne sidder samlet omkring et bord. Måske sidder der også et par gamle venner. En tyv, som er blevet en gammel mand, og som de husker som en ung mand med ild i røven, måske en smuk kvinde, som nu er en gammel kone. Brug beskrivelsen af mennesker til at fremhæve, at tiden er gået, og at alle er blevet ældre. Beskriv kroen og alle de mennesker, der er der for at vise Celeb den sidste respekt.

En ung mand kommer over til bordet. Han ligner Celeb til forveksling. Det er hans 18 årige søn, Malak, som vil hilse på de helte, som hans far har snakket om som hans bedste venner, og fortælle, at hans far holdt meget af dem. Brug Malak til at få gang i spillerne, og lad scenen udvikle sig, som spillerne vil. Når du synes, at der er gået nok tid, lad da præsten forkynde, at selskabet vil bevæge sig mod kirken, hvor Celeb vil blive begravet.

Klip scenen direkte til kirken, så spillerne har stemningen af gravøl i kroppen.

### **Scene. I kirken**

Spilpersonerne sidder i en lille kirke, som er på selve kirkegården. Kirkegården ligger midt inde i Thelgaard. Kirken er som en meget gammel dansk landsbykirke, bortset fra, at der er meget lavt til loftet. Der er tolv bænke, seks på hver side af midtgangen, som er belagt med et blodrødt tæppe. For enden af midtgangen er der en lille forhøjning, hvorpå der står en lukket sort egetræskiste på et lille stativ. Bagved kisten er der et simpelt alter, og ved dette alter står en sortklædt præst, og en hvidklædt præstinde.

Kirken er oplyst af mange små stearinlys, som giver rummet et lidt uhyggeligt skær. Man aner kalkmalerier på væggene, som forestiller forskellige stadier af døden, skeletter, dødnings der danser med unge og især gamle mennesker, ånder der stiger til himmels og bliver forenet med deres kære, ånder som vandrer rundt på jorden uden at finde hvile.

Der lyder musik fra en enkelt fløjte, som fløjter en stille og underlig melodi. Der lugter af røgelse, som er brændt af for at skjule lugten fra liget.

Præsten vender sig. Hans ansigt er sminket hvidt, og hans øjne har en mørk rand omkring sig. Fløjtespillet stopper. Man hører regnen udenfor, et vindpust får lysene til at blafre, et enkelt lys går ud, der høres stille gråd fra en af vennerne, en gammel kvinde.

Ceremonien i kirken varer ikke lang tid. På et tidspunkt bliver deltagerne kaldt op til kisten en for en, og de skal ligge hånden på kisten og tage afsked med Celeb. De bestemmer selv, om de vil sige deres ord højt, eller bare for sig selv, og når dette er gjort, vil præsten fortælle, at det var Celebs ønske, at hans seks gamle venner, han peger på spilpersonerne, skulle bære kisten ud.

### **Scene. Ved Graven**

Det regner. Kirkegården ligner mere en park end en kirkegård, som vi kender dem. Gravene er spredt lidt ud omkring uden noget åbenlyst system. Der er en del træer og buske og nogle få statuer. Kirkegården er omkranset af et stort hegn, men man ser det kun en gang i mellem, for kirkegården er stor, og udenfor det hegn ser man mennesker, som haster hurtigt gennem regnen, og hører måske en enkelt hest, der klapper forbi. (Et tip er at fortælle spillerne dette, fordi det vil styrke forestillingen om, at kirkegården er en verden for sig, men samtidig vil det gøre dem opmærksomme på, at der er en verden udenfor. Beskriv parken/kirkegården mens de går fra kirken til graven, beskriv hvordan regnen bare siler stille ned. Der er ikke en vind, der rører sig. Det er ikke til at se, om det er morgen eller aften.)

Hvis spilpersonerne har noget at sige til hinanden, så lad dem bare hviske lidt sammen, mens de går med kisten.

Præsten og præstinden går forrest og viser vejen hen til graven, hvor det er meningen, at de skal sætte kisten ned på to tværliggende bjælker. Når dette er gjort, begynder præsten at tale med en ensformig monoton stemme:

*Vi er samlet her for at følge Celeb på det første stykke af en lang rejse...*

En flok store fugle flyver forskræmt op fra et træ i nærheden, præsten holder en kort pause, der er helt, helt stille.

*... en rejse som for Celeb begynder alt for tidligt, og vi beder til, at hans hjælpere er parat til at tage imod ham, selv om han kommer før sin tid.*

Pludselig holder regnen fuldstændigt op. Ikke naturligt, men ganske brat, og der bliver helt stille. Præsten kigger op.

### **Uddybelse til spilmesteren**

*Det ritual, som Zhastir/Alan har påbegyndt, går af før tiden. Det var planen, at det først skulle gå af i nat, når spilpersonerne var vendt tilbage til slottet, og det var slet ikke meningen, at der skulle komme nogen eksplosion, men en del af den voldsomme magiske kraft, som ritualet indeholder, blev ikke kanaliseret ind i tidsskruen, men slap derimod løs som en eksplosion.*

I samme øjeblik, som præsten kigger op, ryster jorden, og et voldsomt hvidt lys indhyller alt, mens det fejer over himlen. Et øjeblik senere rammer trykbølgen med voldsom kraft og slynger alle omkuld, kaster dem hen over jorden, vælter kisten, ryster blade og småkviste af træer, og et kort sekund efter lyder et voldsomt brag, som lammer alt i et kort sekund.

Eksplosionen kunne minde om en mindre a-bombe-eksplosion, bortset fra at der ingen varmebølge er.

Kisten med Celeb er væltet, og låget er gået op. En arm, grå og misfarvet, er væltet ud.

## Efter ritualet

### Situationen

Der er panik og tumult i byen. Der er en del sårede, nogle få alvorligt, der er huse, som er blevet beskadiget, og folk er bange og rådvilde. Soldater rider gennem byen op mod vagtkommandoen. På kirkegården er der en smule fred og ro, men man kan høre råb og skrig ude fra byen.

Oppe ved Storborg kan man se en underlig hvirvlende sky, som indhyller borgområdet i et lilla skær.

### Scene. Lige efter eksplosionen

Præsten rejser sig hurtigt op og kigger mod slottet og udbryder højlydt: "FORDØMT!" for sig selv og siger noget om, at den forbandede Alan endelig har fået lavet alvorligt rav i det. Han kan fortælle, at han har set underlige mennesker tage op til slottet og har hørt rygter om, at Alan har bestilt mærkelige ting til slottet, så som svovl og kisel. Præsten bryder sig generelt ikke om troldmænd, og han vil hurtigt forlade spilpersonerne og drage til sin ordens hovedkvarter.

Det er nu meningen, at spilpersonerne skal op på borgen. Efter at have begravet Celeb, eller hvad de nu gør, vil de sikkert vende tilbage til kroen, hvor deres ejendele er.

### Scene. Tilbage ved kroen

Kroen står stadigt, selv om taget er beskadiget, og der ligger måske lidt tagpuds i spilpersonernes senge. Deres udstyr er der.

Kroen er rodet, og der står vinflasker over det hele, og resterne fra gravøllet er ikke blevet ryddet op. Der lugter vammelt af røgelse, gammel øl og madrester.

Valars tjener er ikke at finde. Krofatter Kulnar kan fortælle, at tjeneren drog op mod borgen lige efter, de tog til begravelsen.

### Mellemspil

Hvor lang tid der går efter eksplosionen, til at spilpersonerne drager derop, er ikke af så stor betydning. Går der mere end et døgn, må du manipulere spillet lidt, men hvis spillerne vil blive i byen og hjælpe til der et stykke tid, så ødelægger det ikke resten af scenariet.

Du kan eventuelt plante lidt skyldfølelse hos Miranda og/eller Mordrak, da de kendte Alan bedre end de andre.

## Op mod borgen

### Stemning

Dette afsnit omhandler ankomsten til borgen.

Stemningen skal gerne være meget intens. Som stilhed før stormen. Gør dine beskrivelser af landskabet dvælende og lad dine spillere se lidt spøgelse rundt omkring, som ved nærmere eftersyn viser sig at være ingenting. Hvis de kommer ridende, så vil deres heste blive bange, og alle andres heste, end lige Irianes, vil nægte at ride videre.

### **Scene. En døende mand**

Mens de rider op ad bjergvejen til borgen, vil de i grøftkanten se enkelte døde småfugle. Trykbølgen var her så kraftig, at den har slået dem ihjel. Bjergvejen snor sig op og op, og jo nærmere de kommer borgen, des mere stille bliver der, bortset fra en underlig summen, lidt ligesom den summen man hører ved elstationer. Træerne ved siden af vejen vil være mærkede efter eksplosionen.

Hele vejen op af bjerget, kan de se den hvirvlende violette tåge, som indhyller slottet, og jo nærmere de kommer, des mere ildevarslende ser den ud. Iriane tror, at hun en gang i mellem ser noget i skyerne (giv spilleren en seddel), men ved nærmere eftersyn er der intet.

En skikkelse ligger i vejkanten, ikke langt fra vindebroen. Han er klædt i nydeligt tøj, og Valar vil straks genkende ham som sin tro tjener gennem mange år, Victor. Når de nærmer sig, vil de se, at det bløder fra hans øjne.

Victor er døende - hans øjne er næsten trykket ind i kraniet - og kan kun genkende Valar på stemmen. Inden Victor mister bevidstheden eller dør, når han lige at fortælle Valar, at han tog op for at besøge sin gamle bekendte, Alan, men at han blev smidt ud af en lettere vanvittig konge, der råbte, at der aldrig var tid nok. Kort efter kom eksplosionen.

### **Scene. Ankomst til borgen**

Nu skal stemningen være mere intens: Tal langsomt og tydeligt til dine spillere. Beskriv omgivelserne som alt ser ud, og lad dem mærke, at selv den mindste ting, de siger og gør, har betydning. Gør dem lidt nervøse og bekymrede.

Da de drejer om de sidste hjørne på vejen før borgen, kan de lugte noget underligt. Det er ikke en væmmelig lugt. Valar kender lugten og forbinder den med lyn og torden, Elveren kender lugten ude fra havet. Det er ozon.

Slottets vindebro er på midten skåret over af den violette tåge, som man nemt kan se igennem, når man kommer tæt på, og tågen ser ikke ud til at bevæge sig særligt meget. Men man kan tydeligt se, at den er der, og det ser ud til, at den nærmest går igennem træet og stenene i borgen i stedet for at hvirvle uden om.

### ***Den violette sky***

*Skyen er en magisk tidssky. Den magi, som blev sluppet løs via ritualet, er så stærk, at den blev visuel. Selvfølgelig har ingen lugt eller smag (den er ikke fysisk), men har man først bevæget sig ind i den og ligger under dens kræfter, så kommer man ikke ud igen. Når spilpersonerne først er inde i skyen, får den ikke den store betydning.*

*Skyens magt gælder kun over for mennesker. Den skruer tiden for deres fysiske hylster 35 år tilbage. Det er altså kun kroppen, som bliver yngre. Hukommelsen og sjælen er intakt.*



*Det var det, som den første del af ritualet gik ud på, og det var den eneste del, som blev udført. Den næste del havde været menneskenes sind, dernæst dyr og andre levende væsner, og til sidst verden omkring dem. Men så langt nåede Alan/Zhastir ikke med deres magi. Hvis tågen undersøges, finder de kun ud af, at den er magisk.*

# Midte

## Storborg

### Til spilmesteren

Det er ikke meningen, at du skal kende Storborg i detaljer. Der er ikke tegnet noget kort over storborg, og der er heller ikke sat nogen bestemt størrelse på. Storborg er uoverskuelig, og det er op til dig at bestemme, hvordan den ser ud. Det er ikke meningen, at dine spillere skal tegne kort, mens de går rundt. Storborg er ikke nogen dungeon. Den skal være et uhyggeligt, fantastisk og eventyrligt sted.

### Hvad kender spilpersonerne

Spilpersonerne har ikke et dybere kendskab til borgen. De har boet her før men aldrig i længere tid. De har aldrig haft tid til at gå den efter i krogene, og de har heller ikke rigtig set parken. Det er op til dig, hvor meget de kender. Du kan bruge det til at få dem til at mindes deres ungdom. F.eks. kan de se en kande, som de måske selv lavede skår i under en middag, og på den måde, vil de huske, at der er gået 35 år, siden de sidst har været her. Du kan også bruge deres viden til at skabe små deja vù'er, hvor du minder dem om hændelser, der er sket for 35 år siden.

## Bipersoner i Borgen

### Shuul

Den lille dæmon, Shuul, er på ingen vis den mindst magtfulde. Shuul er omkring 2000 år gammel og nyder i fulde drag at være dæmon. Shuul er meget selvsikker og overbevist om, at dens intellekt er noget af det ypperste, og en af dens yndlingsfritidsbeskæftigelser har været at besøge menneskenes verden hver eneste gang en chance bød sig, tage menneskeform (oftest i form af et barn, da det er meget tæt på dens originale form) og lege med menneskene.

Shuul optræder som et barn, kalder sig selv for Henry og vil spille meget forvirret og bange. Shuuls taktik er at knytte sig heftigt til den spilperson, som vil have det blødeste punkt for et barn og vil beskytte det, og han kan næsten fortrylle vedkommende, så denne spilperson vil beskytte og hjælpe dæmonen. Shuul er drillesyg, og det kan føre til hans afsløring. Måske kan han ikke lade være med at sende en spilperson, han ikke bryder sig om, at ondt, ondt blik med røde øjne eller vise sine horn en smule.

Shuul vil meget gerne ud af borgen, men det kan han kun, hvis tidsskyen ophæves. Han ligger under for Zhastirs magt men vil forsøge at slippe bort.

Lad Henry (Shuul) slutte sig til heltene ret hurtigt inde i borgen.

Overnaturlige kræfter:

- Shuul kan ændre sin form og sit udseende
- Er fysisk stærkere end hans krop ser ud til

### **Shaarl**

Shaarl er den ældste dæmon. Mange årtusinder. Hun er en dæmon, der samler på sjæle, især gamle sjæle - elversjæle er noget af det bedste - og des flere sjæle hun besidder, des større magt har hun. Shaarls plan er at blive her på slottet i den rolle, hun har taget sig (som gammel kone) og samle så mange sjæle som muligt. Hun er i et dilemma, for på den ene side ville det bedste være, hvis tidsskyen forsvandt, så der kunne komme en masse mennesker op på borgen, og så må hun ikke afsløre hvad og hvem hun er. Men på den anden side, hvis hun nu bliver sendt tilbage, så ville det nu være bedst at have samlet så mange sjæle som muligt.

Hun har taget residens i Alans gemakker i borgtårnet.

Overnaturlige kræfter

- Shaarl kan lege med menneskers sind. Få dem til at se ting, som de måske ikke ser, ændre lidt på deres ideer og tanker. Hun er meget god til at manipulere og påvirke beslutninger på denne facon.
- Kan besætte mennesker, elvere og dværge, og hvad hun ellers har lyst til.

### **Yignar**

Den store og meget dæmonisk udseende Yignar er der ikke meget i under overfladen, og han er en smule dum, men selvfølgelig også lumsk og snedig. Yignar ved ikke selv, hvor gammel han er. Han holder meget af at spise alle former for kød, og han elsker underholdning. Der skal ikke meget til, før han keder sig, og noget af det han holder allermest af, er at deltage i krige og store slag, hvor han bare kan gå helt amok.

Shuul skal være en rent fysisk og voldelig trussel for spilpersonerne. Han vil ikke bruge list og omtanke men forsøge at bekæmpe dem med direkte rå, brutal vold. Ikke så meget pjat.

Yignar har et svagt punkt for smukke menneskevinder, som han helst ikke slår ihjel, men hellere vil tage til fange og se på.

### ***Om dæmonerne***

*Dæmonerne er tilkaldt af Zhastir, og de lyder hans bud. Ikke fordi de har lyst til det, men fordi han tvinger dem til det. De bliver udnyttet af troldmanden, til at få spilpersonerne dræbt eller fanget.*

## **Forslag til andre bipersoner på slottet**

### **Malagar**

Malagar var sekretær for Alan og stod for papirarbejde og den slags. Han var en lidt kedelig mand, som gik meget op i regnskaber. Den stakkels Malagar var 36 år gammel, da alting gik galt, og han er derfor et lille barn på 1 år. Han har fuld hukommelse og intelligens, og at blive sendt i en etårig krop har gjort ham mere eller mindre gal, og han vil være et uhyggeligt spædbarn.

### **Kokken Asgerd (En dreng)**

Asgerd var kok i borgen. Han var 50 år, da ritualet satte tiden tilbage, og fremstår nu som værende 15. Han er ret forvirret men har fundet ud af, at han er blevet en ung mand igen, og at der huserer dæmoner rundt på borgen.

Han har søgt tilflugt i køkkenområdet, hvor han skjuler sig sammen med kokkepigen Mirlin.

Når spilpersonerne kommer, agerer han meget uskyldig og vil forsøge at narre dem til at tro, at han har været meget heltemodig og har reddet Mirlin, da hun var ved at blive voldtaget og mishandlet af en dæmon. Han vil være meget overbevisende.

### **Mirlin (Kokkepige)**

Mirlin var borgens ældste kokkepige. Hun var gammeljomfru og en ret sippet ældre dame. Hun gik meget op i, at de unge piger opførte sig ordentligt. Hun var 47 år, da ritualet forekom, og er altså nu 12 år gammel.

Mirlin blev meget, meget forskrækket, da det hele skete, og hun gik nærmest i barndom. Da hun mødte den ældre Asgerd, blev hun først meget glad, men der gik ikke lang tid, før Asgerd voldtog hende i køkkenet

Når spilpersonerne finder hende og Asgerd, vil hun være nærmest ligeglad med, hvad der sker. Hun er katatonisk og ligger bare sammenkrøbet. Når - eller hvis - hun kommer til sig selv, vil hun opføre sig som en lille pige.

- Hvis du mangler bipersoner på borgen, så lad dem møde mennesker fra fange- og torturkælderen, som er kommet tilbage til livet, efter tiden er skruet tilbage. Gamle fjender de har selv har sendt i døden.

- Du kan lade den gamle konge dukke op, da han ligger i en sarkofag på slottet

- Du kan skabe børn i forskellige aldre, som har været mere end 35 år, da tidsskyen indhyllede borgen. F.eks. ville en bibliotekar på 45 år, blive til et meget vidende 10 årigt barn.

### **Scene. Ind i borgen**

Det er ikke farligt at gå ind i borgen, igennem tågen, men det ved heltene ikke. Når først en person er gået ind i tågen, kan han ikke mere ses udefra.

Beskriv hvordan de opdager, at de er blevet unge. Hvordan Mordrak pludseligt mærker, at hans tøj bliver stramt over armene og slapt i livet, og hvordan Valar uden problemer husker en trylleformular, som vil være nyttig i situationen. Gør noget ud af, at de er blevet unge.

### **Scene. Borggården**

#### **Stemning**

Spillet skal blive mere uhyggeligt i sin stemning nu. Du kan hjælpe på dette ved at dæmpe lyset, trække gardiner for, tænde stearinlys, samt sætte den rette stemningsmusik på.

Når spilpersonerne er gået igennem tågen, kommer de ind i borggården. Der er mørkt, men ikke så mørkt at de behøver lys for at se.

Borggården er brolagt. Op af den østlige væg er der stalde og hølfter. Der lyder vrinsken inde fra staldene, hvor der står skræmte heste.

Midt i borggården er der en meget stor og dyb mekanisk brønd. Zhastir har gjort den magisk, så man ved at hive ned i et håndtag kan få et maskineri til at gå i gang, som vil hente vand op af brønden. Nede i brønden ligger en hest, som Yignar i raseri har kastet derned, og der er tydelige blodspor omkring. Hesten er ikke helt død, og den vil vrinske ynkeligt.

Man kan se hele fronten af borgen fra borggården.

Fra stalden går der et voldsomt blodspor op til hovedindgangen, hvor der på den brede og smukt udførte trappe, ligger en halvspist hest, som Yignar har efterladt. Blodet ser meget voldsomt ud, for der er meget blod i en hest.

Når du ønsker at dine spillere skal bevæge sig ind i borgen, så lad dem høre Alan skribe, da han bliver fanget af Yignar.

### **Modtagelsessalen**

Når spilpersonerne nærmer sig hoveddøren, vil den langsomt glide op med en knirken. Det er atter Zhastirs magi, som gør sig gældende. En del døre i slottet går op af sig selv.

Modtagelsessalen er stor, og der er meget højt til loftet. I loftet hænger en gigantisk lysekrone, med plads til hundrede lys, men kun meget få af dem brænder stadig.

### **Scene. Yignar og Alan**

Salen hvor Alan og Yignar befinder sig, er en stor festsal med et meget langt bord, en masse stole og flot udsmykning af væggene. Der er plads til omkring 50 mennesker i salen, men den har ikke været brugt længe. Der er hvide klæder på nogle af stolene, og bordet er ikke dækket op. Her er en smule støvet men ikke helt nasset til. (Spilpersonerne har været til fest her.)

I lyset fra de store vinduer står Yignar i al sin pragt for enden af bordet. Han har væltet en del stole og knust en enkelt under hans store hov.

Formålet med denne scene er at sætte gang i spillet med noget action, hårdt og brutalt, inden at spilpersonerne får alt for lang tid til at tænke sig om. Tvinge dem ind i rollen som seje eventyrere og få dem til at glemme, at de er gamle og bange, samt at redde Alan.

Det er ikke meningen, at spilpersonerne skal slå Yignar ihjel, og det ville de også få svært ved, for han er stærk af alt det blod, han har drukket, men det er meningen, at de skal have en hurtig, grim, heftig og blodig kamp, hvor de får reddet Alan, og som ender med, at enten heltene eller Yignar trækker sig tilbage.

### **Hvad fortæller Alan**

Alan fortæller, at det hele er hans skyld. Han er hårdt såret og døende. Han mumler og taler i vildelse. "Dæmonen", råber han pludseligt og falder tilbage til at mumle noget om, at dæmonen spiser ham. Lige før han bliver bevidstløs, ser han på en spilperson med bedende øjne og siger gispende: "Alferne . . . alferne i parken kan hjælpe mig. Tag mig til alferne . . . jeg kan hjælpe . . ."

Det er nu meningen, at heltene skal finde alferne og få dem til at redde Alan.

## **Parken**

Parken ligger bag slottet. Den nemmeste måde er at gå omkring hovedbygningen, men der er også andre udgange fra slottet.

## **Stemningen i parken**

Det skal næsten være, som er de kommet ud i en fortryllet skov. Her er ret mørkt. Solen, hvis det er dag, ses kun som en mørkviolet klar skive, og månen, hvis det er nat, kan kun lige anes som en mørk spøgelsesagtig skive. Statuerne vil se ud, som bevæger de sig en smule, og træerne vil hviske. Parken er til dels også magisk, da Zhastir øvede sig på sin magi herude, og den har smittet af på omgivelserne.

## **Formål**

Formålet med parkscenen er at finde alferne, som kan hjælpe Alan Thelgaard, så han overlever. Ellers er parken et dejligt sted for spillerne og spilpersonerne med en del mystik og flotte sekvenser. Der vil være stille i parken og meget mere fredfyldt end i slottet. Husk at du en gang i mellem kan lade spilpersonerne finde overlevende rundt omkring.

## **Selve parken**

Parken er uoverskuelig, da træer, statuer, hække, springvand og bede gør, at man aldrig kan overskue det hele på en gang.

Den er opdelt i tre afsnit. Den del af parken, der ligger tættest på borgen, er en have. Her er naturen kultiveret med græsplæner, blomsterbede, springvand, smukke underlige statuer og små gange og høje hække, man ikke kan se over eller igennem.

Den anden del er stadig en smule kultiveret, men her er flere træer, her er mørkere, og parken minder meget mere om en skov. Det er her, at brønden og lysthuset ligger.

Den sidste del af parken er en tæt og ufremkommelig skov, hvor man til sidst når til den store stenvæg, som afgrænser borgen.

## **Lysthuset og alferne**

Lysthuset er et rundt hus med glasvægge. Det er gammelt og ser uplejet ud, glasvæggene er beskidte og anløbne, og der er striber af grønt ir på de store glasvinduer fra kobbertaget. Lysthuset ligger på et podium, som er en meter højt, så man skal gå op af en lille trappe for at komme ind. Omkring lysthuset står der statuer, som forestiller døende engle. Deres ansigter er forvrænget af sorg og tårer, og de ser ud som om, de beder himlen om tilgivelse.

Det kan være svært at se gennem glasvæggene, da de er beskidte, men der ser rodet og ubehageligt ud inde i lysthuset, men det er ikke sådan, det forholder sig, for når man først kommer ind. . .

Når døren åbnes, mødes spilpersonerne af en sød velduft, og de ser, at der slet ikke er så rodet inde i lysthuset. Der står et stort rundt bord med stole til. I loftet hænger der urtepotter, hvorfra der hænger husfred og slyngplanter, der er blomster rundt omkring, og der vokser smukke planter op igennem trægulvet.

Bordet er dækket med en dug, og der står seks almindelige glas, samt to meget mindre glas, og en høj flaske med en orange næsten selvlysende, væske. Det er alferne, som hurtigt har dækket op, da de så spilpersonerne komme ind i skoven.

Hurtigt vil de to alfer, Hiirin og Kiirin, vise sig og byde spilpersonerne velkommen til deres hus og tilbyde dem et glas nektar, indsamlet af parkens kolibrier. Nektaren vil smage sødt, stærkt og have en lettere berusende og euforiserende virkning.

Alferne har været i parken i mange, mange år. De kender udmærket Alan, som besøgte dem en del, da han var dreng. Alferne husker også Mordrak og Miranda, fra da de var børn. Alferne har ikke travlt, men de vil gerne hjælpe Alan. Til gengæld vil de også snakke lidt. Snakke om verden udenfor, snakke med Iriane om, hvordan det går deres store slægtninge langt borte, høre om Miranda og Mordrak er blevet gift, og så videre.

### **Alan**

Alferne sørger for, at Alan ikke dør i denne omgang. De giver ham de sidste dråber af en lille ottekantet flaske, som helbreder ham fra hans dødelige sår.

Alan vil nu fortælle heltene, at de skal søge op i hans laboratorium, hvor der vil ligge papirer, som kan fortælle dem mere om, hvad der sker. Alan er meget afkræftet. Han er meget forvirret og ved ikke, hvad der foregår omkring ham. Zhastir har plantet ideer i ham, som han blander sammen med virkeligheden. Han kan dog fortælle at:

- han forsøgte at skrue tiden tilbage for at gøre godt, hvad han gjorde ondt
- der er mindst tre dæmoner på slottet
- at han er led og ked af alt, hvad der er sket
- at han er glad for at spilpersonerne, især Miranda og Mordrak, er kommet
- at der må være oplysninger i hans laboratorium

### **Tårnet**

Tårnet ligger i det bagerste højre hjørne af borgen. Det ligger lidt afsides, og for at komme til det skal man igennem store sale og lange, brede gange, som ikke ser ud til at blive brugt - det er en stille og foruroligende del af borgen. Tårnet var Alans eget laboratorium og private kammer, men nu har dæmonen Shaarl taget residens der.

Det var her, at Alan lavede research på tidsritualet for Zhastir.

Indgangen til tårnet er aflåst. Det er en stor, tung egetræsdør, hvor der er en rune på. En rune meget i stil med den på Zhastirs dør, som får folk til at gå deres vej, men runen er kradset ud med en skarp kniv eller noget lignende. (Det er Shaarl, som har fjernet runen).

En relativt bred vindeltrappe fører op i det høje tårn. Der er intet gelænder, og falder man, er der intet at gribe fat i. Der hænger fakkellholdere med fakler i på vej op ad trappen, men der er ikke ild i nogen af faklerne.

For enden af trappen er der endnu en kraftig dør, men denne er ikke låst. Døren fører ind til Alans laboratorium.

Rummet er rundt, og det er stort. Omkring 20 meter i diameter, og der er højt til loftet, som er en kegle, hvorunder man kan se de kraftige loftsbjælker. Ned fra loftet hænger en lille udstoppet drage.

Mange underlige ting og sager ligger og roder rundt omkring. Der er en hylde med ingredienser til formularer. Det er ting som flagermusevinger, krukker med hvalpefedt og tørrede museøjne; poser med krydderier: salvie, salt, peberkorn, rosmarin etc.; beholdere med forskellige nuancer gråt pulver med hvert deres tegn på; fugleunger og mumificerede rotter; et forseglet glas med en rødlig væske, hvorpå der står "Voldar", og som indeholder vampyrblod; et horn fra en drage, et stykke hud fra en trolld, en hale fra en tyr, en penis fra en ogre, en kæmpe vinge fra en pegasus, en samling ører fra alle mulige væsener, en udstoppet abe, et stykke forstenet træ, fem kranier i hver deres klokke, underlige ulækre ting i sprit samt en del forskellige bøger, som alle er forsvaret med magi. Derudover er der hestemødding, syltet ingefær, øjne i sprit, en flig fra en vampyrs kappe, hår fra en gammel ged, svovl i store mængder, metalhøvler i mange farver, halen fra et rustmonster, tungen fra en nyfødt grisling, negle fra en døende mand, solskin fra en halv solformørkelse og meget, meget andet interessant, ulækkert, fascinerende, afskyvækkende eller giftigt understyr til magi.

Når spilpersonerne kommer ind i rummet, vil Shaarl sidde i en stol i form af en gammel kælling. Hun vil virke uskadelig, og hvis spilpersonerne ikke aner uråd, så vil hun måske kunne narre dem. Men hvis de ved, hvem hun er, vil hun prøve at forhandle sig ud af problemet, og hvis det ikke lykkedes, eller hvis heltene prøver at tilbageholde hende, vil hun ty til at kæmpe.

De papirer, som ligger spredt ud på Alans skrivebord, virker uforståelige for alle andre end Valar, der som magiker kan læse og forstå de underlige runer. Ved lidt studie fra Alans side kan han se, at det ikke er Alan alene, der har noget med dette ritual at gøre. Han kan se, at det drejer sig om tidsrejser, at nogen har forsøgt at skruer tiden 35 år tilbage. Og han kan se, at denne nogen ikke er Alan selv, men Zhastir.

Spilpersonerne er nu ret sikre på, at det er Zhastir, der står bag.

### **Torturkælderen & fangekælderen.**

Fangekælderen er stor og ubehagelig men har ikke været i brug i de sidste mange år. Torturkælderen ligger allerdybest nede i kælderkomplekset, og den eneste vej derved er ad en kold og slimet trappe, som er placeret i en afkrog af fangekælderen. Du må meget gerne forsøge at gøre stemningen væmmelig og ubehagelig. Dette kan gøres ved at lade svage skrig og råb om nåde spøge i spilpersonernes hoveder (og de vil senere erfare, at det er rigtige skrig). De har aldrig været nede i torturkælderen, men de har sendt en del mennesker hened.

Man kommer ned af den store trappe og ser ud over selve torturkælderen, som består af et meget stort rum, hvor der er forskellige alkover, forhøjninger og forsænkninger. Der står underlige indretninger overalt, og i loftet hænger der bure, som fangerne har siddet i. Under burene er der render til glødende kul. Her er højt til loftet, og stemmer giver genlyd.

På vej ned af trappen ser de, at der er lys fra kælderen, og de hører en gang i mellem brølen og latter og skrig fra de fordømte mennesker, som er vågnet op blot for at blive torteret af andre dæmoner end mennesker. Nede i kælderen ser de straks, at bålene flammer og kaster et rødt og blodigt skær ud over det hele. Midt i det store rum står Yignar og drikker blodet fra de mennesker, som de andre små

dæmoner henter ud fra væggene, hvor deres lig har været muret inde. De blev begravet her under krigen og er alle vågnet op igen. Andre steder er dæmoner i gang med at more sig på forskellig vis med fangerne.

De små dæmoner er tilkaldt af Yignar, som ville have nogle hjælpere.

For at komme til den gang, som står beskrevet i Alans dagbog, skal heltene forbi Zhastir og nogle af de andre smådæmoner. Gangen befinder sig bag jernjomfruen bagerst i hallen.

## Afslutning

### Zhastirs gemakker

#### Laboratoriet

Fra den hemmelige gang kommer man ud bag en reol med store mængder gamle bøger og underlige pergamenter. Det er meget nemt at komme til at vælte reolen, når man skubber til den for at komme ud, og larmen vil være voldsom.

Selve laboratoriet er hugget ud i klippen og ligger nærmest i en stor klippehule. Hulen er svagt oplyst af fire magiske lyssøjler, som skinner ned fra loftet som projektører. Den ene kegle oplyser et meget stort bord, hvor der ligger masser af papirer, madrester, skrivegrej og underlige tegninger. Den anden og tredje kegle oplyser et meget voldsomt bord, som er omgivet af hylder med underlige magiske ingredienser. Bordet er fyldt med utrolige indretninger og kolber, der bobler med grønne væsker og andet, der hører sig til på en troldmands laboratorie-bord.

Det sidste, som er oplyst, er nedgangen til besværgelsesrummet. Nedgangen er en åbning i stenvæggen, indrammet af en smuk bemaling af runer. Runerne laver et sølvskinnende spejl, som er så stort, at et menneske snildt kan gå igennem det. Når heltene går gennem spejlet, kommer de ind til Zhastir.

Dette spejl var der ikke sidste gang, de var oppe at kæmpe mod Zhastir.

#### Den anden side

Når man bevæger sig gennem spejlet, hvilket føles som at gå gennem et tyndt lag kold gele, er det som at komme ind i en anden verden. Rummet, man pludselig befinder sig i, er en stor og meget flot banketsal.

Det, som spilpersonerne kommer ud i, er en del af hulesystemet i bjerget, som Alan har formet og ændret med magi over årene, så han kunne lide at være der. Alting er fysisk, og ikke nogen illusion.

#### Banketsalen, dansesalen, stuen og biblioteket

Heltene vil komme ud i den ene ende af salen, hvor der ligeledes hænger et stort spejl, og se ned ad lang og oplyst banketsal. Et tykt gulvtæppe dækker hele gulvet, og på væggen hænger der vægtæpper, som forestiller spilpersonerne udføre diverse heltegerninger. Der er et bord med plads til 100 personer, og helt nede for



den anden ende er der dækket op til seks personer. Det er Zhastir, der har forberedt en lille velkomst. Maden er ikke forgiftet men smager ikke rigtig af noget. Den er fremstillet ved magi.

Helt nede for den anden ende er der en åbning, som fører ind i en anden sal. Derindefra kan der høres svag kammermusik. Inde i denne sal sidder tre musikere og spiller på et lille podie foran et dansegulv. Musikerne er ved nærmere eftersyn ånder, og deres musik lyder mekanisk og uden sjæl. En dør fører videre.

Den tredje sal er en opholdsstue, hvor der ved en kamin er dækket op til kaffe, og der står cognac på et anretterbord, og lædermøblerne er store og robuste. Stuen er ikke så stor som salene, men den er mere mørk. En dør fører videre.

Døren fører ind i biblioteket, hvor der står store mængder af læderindbundne bøger. Der er borde, hvorpå der står tændte olielamper, og stiger, så man kan hente de øverste bøger. Bøgerne er ægte nok. Og her er døren, som fører ind i Zhastirs besværgelsesrum.

### **Besværgelsesrummet**

Det er her, at Zhastir har udført sit skumle ritual. Rummet ligger, hvor magi har særligt gode vilkår (husk Valar). Der er ingen af spilpersonerne, der har set dette rum før, for det er først blevet skabt efter, at de slog Zhastir ihjel første gang.

Rummet er en naturlig klippehule med mange stalagmitter og stalaktitter, og her er ikke oplyst. Det er et farligt sted at færdes, for der er mange huller og faldgruber i klippen.

Grotten er meget stor, og inde i midten hænger en underligt udseende kugle i en kraftig kæde af et underligt metal. Kuglen er flere meter i diameter, lavet af jerntråd og elverhår og under den er der tegnet en kunstfærdig magisk cirkel. Rundt om cirklen er tegnet 35 små pentagrammer med hver deres nedbrændte sorte lys og et enkelt pentagram med et væltet sort lys, som er gået ud. I 12 andre cirkler ligger 12 døde sorte katte. I yderkanten kan anes tre afbrændte cirkler. Det var her, dæmoner stod, før de slap løs.

Under kuglen står tre jernlejer, hvorpå der ligger tre piger, som ser meget underlige ud. De synes gamle og hulkindede, men man kan dog stadig ane, at det er børn.

### **Klimaks**

Klimakset er spilpersonernes kamp mod Zhastir. Den onde troldmand har indset, at hans oprindelige plan er gået af fløjten, men han vil forsøge at slå spilpersonerne ihjel for at få sin hævn. Han har haft længe til at forberede sig.

Han har dog en lumsk plan og et spinkelt håb om at genvinde livet, og den går ud på at alliere sig med spilpersonerne. Zhastir er villig til at glemme sin hævn, hvis spilpersonerne er parate til at gennemføre ritualen med ham, så de alle bliver unge igen. Han prøver med alle midler at overtale heltene til dette. Under alle omstændigheder skal det nok lykkedes ham at så splid mellem spilpersonerne og vække et håb om ungdom og eventyr i nogle af dem.

Han vil huske dem på deres tabte kærlighed, som nu kan blomstre igen, og fortælle dem hvilken fantastisk chance de har for at leve deres liv om. Han vil tale til dem

med en rolig og venlig stemme men vil ikke vise sig. Man kan høre ham gå rundt, men han gemmer sig og bruger magi til at få sin stemme til at komme andre steder fra.

Husk dæmonerne i dette afsnit, hvis nogen af dem er sammen med heltene. Måske vil Henry alliere sig med spilpersonerne.

### **Et snedigt angreb**

Hvis det går op for Zhastir, at han ikke kan overtale dem, går han til angreb.

Han slukker alt lys og griber fat i nærmeste spilperson, og forsøger at kravle ned i offerets hals og ind i personen for at besætte ham. Spilpersonens eneste chance er, at nogen hjælper vedkommende med at hive Zhastir ud igen, og det kan lade sig gøre, for han kravler rent fysisk ned i offeret.

Fra denne position vil han med list og snilde forsøge at slå de andre spilpersoner ihjel. Han vil lade som om, han stadig er den person, han har besat. Måske vil han nu forsøge at overtale de andre spilpersoner til at gennemføre ritualet eller lokke dem på afveje. Han kan også forsøge at blive alene med en anden spilperson og slå vedkommende ihjel.

Tag din spiller med ud og fortæl ham hvad der er sket, og få ham til at spille rollen som Zhastir.

Det er dog meningen, at spilpersonerne skal gennemskue Zhastir, inden han får gjort det af med dem alle. Dette kan gøres ved, at du lader Zhastir begå en fejl, eller at han overdriber sine forsøg på at bedrage de andre spilpersoner.

Hvis den person, som Zhastir har besat, bliver slået ihjel, vil hans ånd fare ud, og i det øjeblik vil den være meget sårbar. Miranda har også mulighed for at uddrive ånden af offeret, og så vil det være muligt at få fanget ånden. Enten fysisk eller måske ved Valars magi.

### **Afslutning på Tidens Ritual**

Zhastir er borte, og måske er flere af spilpersonerne døde. Måske er dæmonerne borte, måske er de der stadig. Under alle omstændigheder er det nu, at spilpersonerne skal afgøre, om de vil vende ritualet om, så alt vender tilbage til normale tilstande, eller om de vil forsøge at gennemføre ritualet, så de forbliver unge og stærke.

Den nemmeste måde at standse ritualet på er at smadre den store jernkugle. Sker det, vil tidsskyen forsvinde og dermed den effekt, den har haft over den materielle verden. Det vil dog betyde, at overlevende dæmoner vil slippe løs, og pigerne, som er brugt i ritualet, vil dø.

En anden løsning er at omgøre ritualet. Med Valars ledelse, og måske med hjælp fra Alan, kan de vende ritualet om, så tidsskyen forsvinder, og dæmonerne bliver sendt tilbage til deres plan. Dette vil også redde de små piger fra at blive 35 år ældre, hvilket vil dræbe dem.

Dette kræver dog, at Valar stadig lever, og han vil blive nødt til at ofre sig, da den krævede magi er meget kraftig. Dette vil Valar have en klar fornemmelse af, når han har set nærmere på ritualet, og hvordan det er opbygget.

Den sidste løsning er at gennemføre ritualet. Det vil betyde, at tidsskyen vil sprede sig ud over hele verden, og tiden vil blive skruet 35 år tilbage overalt. Spilpersonerne vil få deres ungdom, men de vil ofre meget for deres egen personlige vinding. Derudover er de ikke stærke nok til at gennemføre ritualet alene og vil få brug for hjælp fra mindst een af dæmonerne, og helst også fra Zhastir og Alan. Det vil også betyde, at de må ofre pigerne, som Zhastir har kidnappet.

Gør ikke det helt store ud af udførelsen af den sidste del af ritualet. Resultatet er vigtigere, end hvordan de når det.

Spillet slutter, når spilpersonerne opløser tidsskyen og sender dæmonerne hjem, eller hvis de gennemfører ritualet for at blive unge igen. Vælger de den gode og uselviske løsning, så lad dem gå ud af borgen, hvor solen er ved at stige op, fuglene synger, og alt virker normalt og godt. Skruer de tiden tilbage, så lad det være solnedgang, mørkt og dystert, og lad dem høre en ulv, der hyler.

Hvis de skruer tiden tilbage, så kan Tidens Ritual være starten på et længere spil, hvor spilpersonerne måske skal redde verden fra den onde Zhastir (igen), men det er op til dig og dine spillere.

### **Tak Til**

Det var så det. Jeg vil ønske dig god fornøjelse med scenariet, og håber at du får gode oplevelser ud af det. Jeg vil gerne sige en tak til alle de flinke mennesker der spillede Tidens Ritual på Fastaval 95, og kom med så meget positiv feedback. Og en stor tak til Thomas B. Nielsen som tegnede til den første udgave, tak til Maria Holmgren, Thomas Munkholt, Olav Kjær og Mette Finderup for korrektur og inspiration.

### **Om Systemer**

Tidens Ritual er beregnet til at spille uden brug af systemer. Hvis du gerne vil have et system at holde dig til, så er spillet forberedt til Storyteller og AD&D.

Det er ikke meningen at det skal være et svært og vanskeligt scenarie at gennemføre. Udfordringen ligger i spilpersonerne og deres indbyrdes forhold. Det skal ikke være nogle monstre der stopper spilpersonerne, heller ikke at de ikke ved, hvad de skal gøre i scenariet. Spændingen ligger i, hvad de vil gøre, når de har valget mellem ungdom og ælde.

## **Mordrak Stærkesmed**

### **Et brev**

*I var vel lykkelige?! Det var under alle omstændigheder den eneste gang, du har følt en sådan frihed. Der var ingen grænser for, hvad I kunne udrette. Jo, I var lykkelige dengang, du var i hvert fald. En lykke, det aldrig nogen sinde har lykkedes dig at finde igen. Og du har ellers søgt, og har troet, at du var tæt på flere gange. Men nu er tiden for alvor løbet fra dig.*

Ude fra gårdspladsen kan du høre hammeren mod ambolten, otte slag, så en kort pause mens metallet vendes, otte slag mere, og så en længere pause når metallet gøres blødt i de hvidglødende kul. Latteren fra smedjen når ind til dig, det lyder til, at der er en del kunder.

En vogn kører forbi ude på gaden. Det er en stille eftermiddag.

En hund gør i det fjerne, og en anden gør med i nærheden. Det lyder til at være Parsons retriever.

Så er det stille i et lille stykke tid. Solen står stadig højt på himmelen, selv om det er ved at være aften. Maden er nok snart klar.

Du rejser dig og går over til smedjen, og kigger ind. Martin og Peter er stadig i gang med hesteskoene til Glendales nye hest. Du stirrer på det glødende jern, gnisterne, der springer for hvert heftigt hammerslag, dine gamle øjne sløres, gnisterne bliver til stjerner et kort øjeblik, atter gnister. . .

*du ser den sorte hammer ramme stålet, blå gnister slår til alle sider, den korte muskuløse arm svinges atter hårdt, og du griner højt, da Bal for en gangs skyld rammer ved siden af stålet, og laver en mindre bule i ambolten.*

*- Man kan sgu godt se, at du er kriger og ikke smed, dværg, råber du gennem den store krigssmedjes larm og tumult, og går imod den lille tætte skikkelse, der løfter visiret fra sin hjelm. Flere af de andre smede, der havde beundret dværgens kold-smeden, fortsætter deres arbejde.*

*Din hånd ryger frem, og han griner til dig, og trykker den fast, du klemmer til, og føler hans ru barkede næve, som du har set svinge øksen med en sikkerhed, du ikke ville have troet muligt. Du holder meget af dværgen.*

*- Tak Mordrak, jeg værdsætter den taknemmelighed, du viser mig, siger dværgen med en blid stemme, man ikke forventer fra den lille og stumpe skikkelse. Han slipper din hånd, og griber atter om den store, sorte hammer, og løfter med højre hånd dit blanke langsværd, og svinger det lidt, for at afprøve vægtbalancen. Han ser dig pludseligt alvorlig ind i øjnene, og sige: - Mithlim vil bide hårdere nu, Mordrak, og det får du brug for. Vi tager afsted i aften.*

*Du rækker ud efter sværdet, han holder det tilbage, og fastholder dit blik.*

*Dværgens mine forandrer sig fra det alvorlige over i et bredt smil. - Pas på, Mordrak, det er ved at blive alvorligt!, siger han og kaster med en hurtig bevægelse sværdet mod dig, du griber det og siger: - Ja det er nu det gælder...*

- Hvem snakker du med, Bedstefar?? Faaar, Bedstefar står og snakker med sig selv, han gør altså!!

Du kommer langsomt til dig selv, ser overrasket på din hånd, og undres over hvor dit sværd er.

- Hvad laver du, far?? Din søn kommer ud fra smedjen og ser bekymret på dig, sender din fætter et bekymret blik, og løfter sin søn op.

- Ikke noget, svarer du kort, og går så hurtigt, du kan tilbage til huset.

Tilbage på verandaen sidder du og vender brevet lidt i hånden. Det er jo ikke nogen lang rejse, tænker du for dig selv, og det kunne jo være sjovt at se de andre igen. Det er jo mange mange år siden. Og hvis jeg ikke skulle vise Celeb den ære at føre ham så langt på vejen, som jeg kan, ja så ved jeg da ikke hvad. Den modige og tapre Celeb . . .

-Så smid dog rebet ned for helvede Celeb, råber du med slet skjult panik i stemmen. Du kan høre deres snerren give genlyd i det store hulesystem. I det svage flakkende lys ser du Celeb stå på klippeafsatsen tre-fire meter over dig, elverens langbue i hånden. Du har elveren over skulderen, mærker hendes varme blod glide ned i nakken på dig, du vender dig, og ser den første varulv springe ud i den oplyste hule. Den savler og snerrer, og bliver efter kort øjeblik fulgt af en anden.

- Shhhhhh, svarer Celeb stille. Du kan ikke kravle op med Iriane. Vi må kæmpe.  
- Celeb, du er ikke nogen bueskytte, siger du indtrængende, mens du vender dig, og ser de to bæster bevæge sig langsomt imod dig. Du lægger Iriane forsigtigt ned. En sølvpil skyder igennem luften, og træffer sit mål midt i brystet, og et frygteligt skrig genlyder i hulen og i samme øjeblik springer du frem, og svinger dit sværd, og da de andre varulve når frem, står Celeb ved din side . . .

Hvordan kunne Celeb ramme den varulv og dræbe den med ét skud?? Du skylder ham dit liv. Var du begyndt at klatre op, havde ulvene fået dig fra ryggen.

Du går ind for at pakke.

### **Baggrundshistorie**

Mordrak var eventyrer. Sammen med dværgen Bal, præstinden Miranda, troldmanden Valar, elveren Iriane, jægeren Arak og tyven Celeb, var Mordrak med til at danne et frygtløst, lille selskab af unge eventyrere. Mordrak var kriger, og det var en tid med interne stridigheder, spionage, forræderi og konflikt med nabolandet Vidjeheim, og der var god brug for krigere. Sammen med sine to barndomsvenner troldmanden Valar og præstinden Miranda, begyndte han at kæmpe på kongens side. De tre fungerede som spioner og soldater, og det varede ikke længe, før de tre andre sluttede trop, og sammen var de helte.

Deres kongerige var i strid med nabolandet Vidjeheim. Der havde været mange grænsekonflikter, og striden havde stået på i nogle år. Gruppen rejste ind i Vidjeheim, for at se nærmere på, hvad der foregik.

*- Hvor er Miranda, spørger du, og ser rundt på de andre. Kroen var halvt fyldt, det var sent på aftenen, og I havde alle fået lidt at drikke. Du havde været ude for at lette blæren, og var nu vendt tilbage.*

*- Hun . . . øhhh, hun skulle lige, jaaa altså hun skulle lige noget, svarer Bal efter en længere stilhed, og kigger lidt ned i bordet.*

*Du ser rundt på de andre, og bortset fra Iriane, er der ingen der ser dig i øjnene, så du ser en smule hjælpeløst på Iriane, som ser usædvanligt strengt på dig.*

*- Sig mig, fatter du ikke noget som helst. Kan du ikke se, hvad der foregår. Kan du ikke se, hvad der er galt med Miranda. Hvorfor tror du, hun opfører sig, som hun gør, har du nogen ide om det, ved du, hvordan hun føler for dig??*

*Du har på fornemmelsen, at Iriane kender svarene på spørgsmålene, og at hun snart selv vil fortælle det, men det bliver aldrig til noget, for i samme øjeblik bliver døren ind til kroen revet op.*

*- Soldater, gisper Miranda, mange. Og De Sorte. De kommer!! Vi er blevet stukket.*

*Bal udstøder et råb, og kigger hadsk på den skumle krofatter, som løber mod døren, men han falder ind mod den med Araks kniv i ryggen, alle springer op, trækker deres våben og gør klar til kamp.*

*Lige før soldaterne ankommer, siger du, - Hvis vi klarer os ud af en fjendtlig hovedstad med det hemmelige politi og militsen i hælene, så er der ikke det, vi ikke kan klare, og smiler til de andre, og uden at vide helt hvorfor, skynder Miranda sig at give dig et heftigt kys.*

Efter to timer flød I væk ad floden med mange døde soldater på jeres samvittighed. I var alle selv mere eller mindre sårede, og fra den tid blev det alvor.

Konflikterne optrappedes. Jeres eventyr blev vildere og vildere. I kidnappede en leder for en bande varulve, da han besad oplysninger om fjendens planer, I besøgte en gammel og viis drage, for at høre den til råds, og måtte finde den største rubin i Norden, for at den overhovedet ville snakke med jer. I besøgte De Dødes Riger for at snakke med en død mand, som alligevel ikke dukkede op, men det gjorde 30 andre dødnings, og I parlamenterede med ildelugtende trolde, for at overtale dem til at kæmpe på jeres side, hvis der blev krig, og måtte spise ved deres bord, og blev alle syge. Ja, der er næppe det eventyr, som I ikke oplevede i jeres karriere som helte og eventyrere. I blev personlige venner med kong William Thelgaard, og personlige fjender med den største og mægtigste troldmand i hele Norden. . .

### **Kulminationen.**

Da krigen så ud til at være uundgåelig, stødte I tilfældigvis på den oplysning, som I havde søgt længe efter. Det var i de sidste hektiske dage, hvor det så ud til, at sidste øjeblik-forhandlingerne var ved at gå i vasken, og en voldsom krig måtte komme, at Iriane fortalte jer, at hun vidste, hvem den store forræder var. Hun fortalte, at det var kongens rådgiver, troldmanden Zhastir!! Det havde I alle svært ved at tro på, men hun var overbevist, hun ville dog ikke ud med hvordan, og sammen gik I ned i kælderen, hvor Zhastir havde sit laboratorium og kvarter.

*- Pas på, siger Valar, dørene er fortryllede, hvis I kigger på dem, så mister I al lyst til at gå nærmere.*

*- Hvorfor kan du se på dem, spørger du med tvivl i stemmen.*

*- Fordi jeg er mager, for fanden da din okse, hvisker Valar tilbage, og smiler til dig. De andre smågriner, indtil Arak beder dem holde kæft, og gør jer opmærksom på, at det her sgu' er alvor.*

*- Gå hen til døren uden at kigge på den, så åbner jeg den med mine kræfter, siger den unge troldmand, og lyder ikke videre nervøs.*

*I går ind i, hvad der ligner en forhal. Der er gulvtæppe på gulvet, og et par døre. Der lugter grimt. Iriane vifter langsomt med hånden, og peger hen mod en dør, hun gør tegn til, at der er en person.*

*Hurtigt glider du ind foran døren, Iriane stiller sig op bag dig med sin bue, du nikker og tæller med fingrene til tre, sparker døren ind, ruller ned, glider til side, og står parat med dit sværd. Alan Thelgaard, kongens søn, som havde været din og Mirandas ven, indtil I begyndte at blive eventyrere, ser forskrækket på dig. Du ved med det samme, at han har allieret sig med Zhastir. Du har set, hvordan hans blik er blevet hårdt og ondt, men har ikke sagt noget til nogen, i håb om at du bare tog fejl. Alan er dog din ven. VAR din ven. Han havde siddet i en stol og læst, men rejser sig og går baglæns. Du ser på ham med afsky i blikket, han kigger på dig,*

*men du ser ikke, hvad hans blik fortæller dig. Han begynder at åbne munden, men du lukker den med en hård lussing. Alan bryder i gråd, løber forbi, og ingen af de andre stopper ham, og han forsvinder op af kælderen.*

*Iriane ser på dig med et underligt blik, og gik videre ind i kælderen. . .*

Kampen der fulgte var meget voldsom. Troldmanden Zhastir var mægtig, men han var ikke forberedt på angreb, og han var ikke vant til, at hans fjender var frygtløse. Jeres tro på, at I var uovervindelige, gjorde ham svagere end ellers.

Slaget varede måske kun et kvarter, men på det kvarter så du flere rædsler i hans laboratorium, end du oplevede i al din tid som eventyrer. Selv om I aldrig kunne grine helt på samme måde igen eller slappe helt af igen, så var det nok en billig pris I betalte.

I dræbte ham.

I begravede ham i hans skumle kælder, og forseglede den atter og forlod ham.

I blev hyldet af kongen, som takkede jer for jeres indsats, og der blev fred.

Efter de forfærdelige oplevelser i kælderen, besluttede I, at det nok var bedst, at I alle tog lidt ferie, og så andre mennesker end hinanden, og så kunne I mødes igen om et år.

I kom aldrig til at kæmpe sammen igen.

### **Hvad skete der så**

Mordrak havde fået det skidt med at have slået så mange mennesker ihjel, og de ting han havde set i kælderen, gjorde ham trist og ked.

Han vendte tilbage til at smede, for det beroligede ham så dejligt, og så begyndte han at drikke lidt, for at dulme nerverne. Han fortalte sig selv, at han når som helst kunne vende tilbage og blive eventyrer, for det var jo det, han gerne ville være. Og han var jo en helt.

Men så mødte han en sød pige, måske ikke nær så køn som Iriane, og ikke nær så spændende som Miranda, men hun elskede ham, og de fik hurtigt et barn. Så kunne han jo ikke farte ud og være eventyrer, ikke så længe han havde et barn at forsørge. Og før han fik set sig om, sad han på en gård i en lille landsby 30 kilometer udenfor Thelgaard, med børn som kørte smedjen, og børnebørn, som troede, at hans sandfærdige beretninger var eventyr, og børn der fortalte ham, at varulve ikke fandtes, og som mente, at far var blevet lidt senil på sine gamle dage. Men så fik han et brev, hvori der stod at Celeb var død, og ville blive bisat om to dage, klokken tolv. De andre var i øvrigt også blevet underrettet om bisættelsen.

Mordrak var en modig, frygtløs, ja faktisk dumdristig kriger, som godt kunne lide at gøre ting, som de andre ville finde tossede. Han holdt lidt af at spille klovnen, og spillede måske dummere end han egentligt var, fordi det var det nemmeste. Men hvis det gjaldt, kunne han godt tage initiativet.

Mordrak ville aldrig efterlade en ven i nøden. Han ville hellere dø sammen med vedkommende end flygte fra nogen. Han tænkte aldrig på sin egen sikkerhed, før han havde tænkt på andres.

Men Mordrak var usikker på sig selv, og kunne bedst lide, at der var nogen som fortalte ham, hvad han skulle gøre.

Mordrak var lidt af en grum karl, som slog ihjel uden de store overvejelser, og ofte forskrækkede han de andre lidt med sin koldblodighed, når det drejede sig om liv i kamp, men det var kun i kamp, han var sådan.

Men meget er sket siden. Mordrak blev smed, han blev far, og tiden gik. Eventyrene begyndte at fremstå mere og mere som eventyr, end som egentlige hændelser, og i det sidste stykke tid, har han haft svært ved at huske, hvad han lavede i går.

Han er blevet en lidt bitter gammel mand, der føler, at han har spildt sit liv, og at han kunne have strukket den meget længere, hvis han ikke havde mistet sin ungdoms mod, og havde bundet sig for tidligt. Han savner sin ungdom og sin frihed, og han savner sine venner og de eventyr, de oplevede sammen.

Det er 35 år siden, at Mordrak sidst har slået noget andet end slagtedyr ihjel. Han har en gang i mellem været ude og svinge sværdet lidt for at holde sig i form, men det er længe siden, at han har svunget det mod andet end skygger. Mordrak er blevet en smule afhængig af flasken, og drikker mere, end hvad der er sundt for ham, og når han bliver rigtig fuld, kan han blive aggressiv og tvær.

## **Forhold til de andre**

### **Miranda**

Mordrak og Miranda havde været venner, siden de var børn, og havde altid kommet godt ud af det med hinanden. Det var med Miranda, at Mordrak havde sin første romantiske oplevelse (hvad han ikke har glemt). Miranda var en lille og spinkel pige, med kort, knaldsort hår i pagefrisure. Hun havde en flot figur, ret store bryster og en lidt hæs stemme.

Mordrak har tænkt en del på Miranda, og har savnet hende, og har haft svært ved at acceptere, at hun blev gift med en anden mand. Følte i tiden bagefter en hun blev gift med en anden mand. Følte i tiden bagefter en voldsom jalousi, og var flere gange ved at drage op til hende, og . . . ja, hvad ville han egentlig?

### **Valar**

Mordrak har altid været lidt usikker på troldmanden, fordi han havde en klar ide om, at troldmanden så ned på ham, fordi han ikke var så klog. Miranda og Iriane har ofte fortalt ham, at det ikke passede, men han fik aldrig nogen sinde selv spurgt Valar om det, og det fortryder han, for han så op til Valar, fordi han var så klog og vidste så meget.

Mordrak har kendt Valar lige siden de var børn men de nåede aldrig rigtig at blive venner, selv om der var grobund for noget helt specielt.

### **Bal**

Mordrak elskede og elsker dværgen Bal. Der er intet spørgsmål om, at det var og er hans bedste ven, og hvis han havde troet på det spirituelle, ville han have troet, at de var sjælekammerater, for deres temperament og humør passede så perfekt sammen. I kamp gik de ALDRIG forkert af hinanden, og misforstod ALDRIG hinandens intentioner, ja det var faktisk som de kunne snakke sammen uden at åbne munden, og en gang imellem vidste Mordrak, hvad Bal ville sige, før han selv havde sagt det.

De mødte hinanden på en kro, hvor Bal reddede Mordrak fra en omgang tæsk.



### **Iriane**

Mordrak var ikke så glad for Iriane, som mange af de andre var. Han fandt hende altid en smule hård mod ham, og var en lille smule bange for hende, for hun opførte sig anderledes end de kvinder, han havde kendt. Hun havde ingen skrupler over at være nøgen over for mændene, og forstod ikke deres forlegenhed, når hun blottede et bryst for at vise et blå mærke, eller tog sit tøj af for at vaske sig. Men der var ingen tvivl om, at Iriane var viis og klog, og han har haft gode samtaler med hende, når der var noget han ikke forstod.

### **Arak**

Mordrak så op til Arak. Arak virkede på ham som en blanding mellem ham selv og Valar. Arak var kriger, men han var også klog, og det virkede altid som om, Arak havde tænkt over, hvorfor han gjorde, som han gjorde. Det var Arak, der lærte Mordrak, at man lige så godt kunne samle dødt træ, i stedet for at fælde levende, ja det var Arak, der lærte ham, at træer var levende. Det var Arak, der gjorde Mordrak religiøs. Han fortalte ham om skoven, om jærguderne og fortalte ham, at man skulle bede til dem, når man skulle på jagt. Arak var lidt af en lærer/faderskikkelse for Mordrak.

### **Situationen nu**

Det er en dag siden du er ankommet til Thelgaard. Du er indkvarteret på kroen Den leende Hest. Denne kro brugte I ofte da I var unge, og det er også her at Celebs gravøl skal drikkes.

Du ved at der er andre fra gruppen til stede. Du har hørt fra kroværten Kulnar, at en præstinde fra Tymorakirken er ankommet, og du kan regne ud, at det må være Miranda. Men du har holdt dig lidt for dig selv, og har håbet på, at du først møder nogen, når der er andre til stede. Ellers bliver det måske lidt pinligt.

### **Udseende**

Mordrak er lidt over middelhøjde, 1.80, og man kan stadig se, at han har været et muskelbundet af format. Hans armmuskler er stadig store, men hans kropsholdning viser hans alderdom tydeligt. Han er krumrygget, og hans ben er ikke hurtige mere.

Mordraks skæg og hår er stadig mørkt og stridt, men der er mange grå hår i mellem, og tindingerne er højere end for 35 år siden. Hans brune øjne er lidt sværere at få øje på i det gamle rynkede ansigt, som er præget af, at have stået over en varm esse det meste af hans liv.

Mordraks tænder er stadig gode, og det ses når han smiler. Hans stemme er dyb og voldsom, og har ikke mistet sin ungdoms kraft.

### **Udstyr på person**

Klædning

- Lærredsbukser
- Rødbrun bomuldssærk
- Lang kappe af lyst stof
- Sølvkappespænde
- Bredt sort læderbælte
- Brune læderstøvler

Nyere langsværd af stål i læderskede  
Tre tænder fra en varulv i sølvkæde

**Udstyr på kroen**

Gammel ringbrynje i olieskindsindpakning  
Et par gode sovetæpper  
En flaske 35 årig gammel vin  
To flasker magisk helende salve fra eventyrtiden  
Læderjakke  
Kraftige krigshandsker  
Gammel armbrøst + pile  
En flaske usynlighedssalve (som måske virker)  
Et krus som viser om en væske er giftig

# Miranda af Tymora

## Et brev fra Thelgaard

*Det var lykkelige tider dengang, og det er forfærdeligt længe siden. I kunne gøre alt. Jeres muligheder var uendelige, og måske misbrugte I dem. Måske troede I, at lykken ville holde fast ved jer, lige meget hvad I gjorde. I dig, i den alvorlige jægersmand Arak, den stovte dværg Bal, trolldmanden Valar, den mystiske elverkvinde Iriane, og den modige og pragtfulde Mordrak. Men I holdt ikke fast i hinanden.*

Regnen falder stille udenfor. En svag blæst får de store, men lette, gardiner til at bevæge sig, og lyden af dråbernes slag mod terrassen udenfor, er det eneste som høres, ud over en enkelt påfugls vedvarende og skingre skrig.

Så hører du en dør smække et sted i det mægtige hus, og en kort overgang hører du en, der går. Det er hushovmesteren, kan du høre. Så er der atter stille.

Du sidder lidt med lukkede øjne og lytter til regnen, åbner dem så, og ser lidt på brevet, og lader atter lyden af regnen fylde dig, forestiller dig dråberne . . .

*og du mærker en dråbe ramme dit ansigt. En lyd skal lige til at undslippe dig, og du mærker en hurtig hånd over din mund, og en stemme tæt på dit ansigt der siger: - Shhh, ikke en lyd Miranda. Stemmen er så lav, at du kun lige opfanger den, men du ved, at det er den unge Celeb, som har lænet sig ind over dig. Han lægger en hånd på dit bryst, mærker dit hurtigt bankende hjerte, og stryger dig let over håret, og du mærker hvordan du slapper mere og mere af.*

*I sidder i mørket, i kælderens, over jer hører du fodtrin og gulvbræddernes knirken, og lys, der skinner igennem, og danner stråler igennem, som bliver tydelige at se i det hvirvlende støv.*

*Endnu en dråbe blod rammer dig,, og du ved, at det ikke varer længe, før de opdager Mordrak. Han er lige over jer, i det store skab, og han er såret. De er mindst fem, og der er flere udenfor. Du vil vriste dig løs for at hjælpe Mordrak, når de opdager ham, men Celeb holder dig fast.*

*- Her er for stille, lyder en stemme pludselig, og du kan høre, at det er en af soldaterne.*

*- Ja, ja, søg nu bare det hus igennem, det er altså tilladt ikke at være hjemme, og der er mindst femten huse mere i gaden, som skal gennemsøges.*

*Stille begynder du at bede en bøn. Du beder en bøn til din gud, om at trolldmanden Valar må redde jer. Du beder så indædt, du overhovedet kan, og hvis ikke Iriane havde holdt dig for munden, ville du have bedt højt.*

*Et brag lyder et stykke derfra, råben udefra, og soldater der tramper i gulvet, mens de løber ud for at se hvad der skete. Du hører råb om en eksplosion, og der lyder til at være et øjeblik forvirring. I samme øjeblik tumler Mordrak ned af trappen, og smider sig på gulvet, mens han holder sig i siden, hvor blodet stadig strømmer ud. Du reciterer bønnen og begynder at helbrede ham.*

*- Kaldte Fruen, lyder en stemme bag dig.*

Du holder straks inde med den bøn, du end ikke var klar over, at du havde påbegyndt.

- Nej, nej, der er ikke noget, svarer du hurtigt.

Det var en af dine tjenestepiger, og hun lukker hurtigt døren bag sig, uden at sige mere, og der bliver atter stille.

Det er længe siden, du har bedt. Det er længe siden, du forlod din orden. Du var dengang en ung kvinde, men selv om det er mange år siden, kan du stadig fornemme vægten af den tunge cirkel omkring din hals. Du kan huske de fleste bønner, du lærte, og en gang i mellem tror du, at du stadig kan føle din gud et sted i dig, og tror så, at han ikke har forladt dig, fordi du forlod ham. Som du forlod de andre.

*- Jeg tager afsted med Valgor! Din stemme lyder fast og sikker, syntes du, men alligevel kommer det til at lyde forkert. De andre ser på dig, der er ingen, der siger noget. Der er ingen, der rigtig ved, hvad der skal siges. For tre dage siden var Valar draget afsted, og selv om I var blevet enige om, at drage hver til sit i et stykke tid, føles det forkert. Du bliver endnu engang i tvivl, om det er det rigtige, du gør, men Valgor er en rig og mægtig mand, og han elsker dig, og han . . . han .*

*. . .  
Mordrak ser på dig. Du kan se, at det gør ondt dybt inde i ham, og det gør ligeledes ondt i dig. Han åbner munden for at sige noget, ser ud, som om han ombestemmer sig, og siger: - Så må du have en god rejse, og ser bort fra dig. Du får tårer i øjnene. Du ønsker, at han ville sige noget andet, og det ønsker han også, men du vender dig om på hælen, og går din vej.*

Du ser på brevet og får tårer i øjnene, som du hurtigt tørrer bort. Om det var tanken om afskeden fra de andre og fra Mordrak, der fik dem frem, eller om det var beskeden om, at Celeb var død, ved du ikke.

Timerne går. Du tænker. Skal du drage afsted eller skal du lade som om, du aldrig har fået brevet. Muligheden for, at det vil komme til at gøre ondt, er stor; men måske hellere en smerte, end den ligegyldighed, dit liv har været præget af de sidste mange år. Og nu efter Valgors død, hvad er der så. De andre betragter dig som værende gammel og besværlig. Du er ikke mere husets frue, du har ingen pligter og intet ansvar, ingen venner og ingen fjender.

Det er længe siden, du har redet, men du kan stadig sadle en hest.

- Jamen Frue, hvad er det dog De gør??? Staldrengen lyder bestyrtet.

- Jeg forlader jer for en kort stund, men jeg vender nok tilbage, svarer du kort.

- Jamen, det kan De da ikke. Vent, Nej. Herre, Herre hun stikker aaaaaf!! Hans hysteriske råben om hjælp får dig til at grine, mens du sætter hesten i galop. Det er år siden, du sidst har hørt din egen latter.

### **Baggrundshistorie**

Du var eventyrer og præstinde for gudinden Tymora, gudinden for lykke og held. Sammen med dine to venner, krigeren Mordrak og troldmanden Valar, begyndte I, i en tid med grænsekonflikter, spionage, forræderi, skumle planer og megen lusk, at kæmpe for jeres konge, og hvad han troede på. Hurtigt sluttede jægeren Arak, dværgen Bal og elverkvinde Iriane sig til jer, og den unge tyv Celeb, var også med på eventyr enkelte gange. Jeres rige var i dyb konflikt med naboriget Vidjeheim, og det var ved at udvikle sig til en voldsom og ødelæggende krig, trods jeres konges ønske om at bevare freden for enhver pris. Der var voldsom brug for

hjælp, og I trådte til som spioner og soldater, og rejste ind i naboriget for at undersøge, hvad der virkelig foregik. Var rygterne om, at de allierede sig både med orker og drager sande, eller var det falske rygter, spredt for at intimidere jeres folk.

*- Men det er altså ikke kun maden, der er noget i vejen med på denne kro, vedbliver Mordrak.*

*Tænker du aldrig på andet end mad, din bøffel, har du lyst til at spørge ham, for her sidder du og er martret af vigtige spørgsmål, og kan slet ikke finde ud af, hvordan du føler. Du kan ikke snakke med ham, og I er i øvrigt afsted på en vigtig og farlig mission; og vil Arak ikke synes, at du er en tåbelig, ung pige, fordi du lader følelser få så stor betydning, og hvorfor skal det hele også være så dumt!! Du ser ned i bordet i et kort øjeblik, men bliver hurtigt nødt til at sende ham et kort blik, der stadig gør lidt ondt.*

*- Jooo, maden er da ikke noget at råbe hurra for, fortsætter Valar, og stikker til sit kød, inden han fortsatte, og jeg vil give Mordrak ret i, at her virker uvenligt.*

*En tåre glider ned af din kind, Mordrak rejser sig, et kort øjeblik tror du, at han vil gå hen til dig, og lægge sine arme omkring dig, løfte dig op, se dig dybt ind i øjnene og sige. . .*

*- Nåå, men nu går jeg sgu' lige ud og pisser!! Mordrak går med faste skridt ud af bagudgangen. Valar følger krofatters blik, som følger Mordrak, og ser på Arak, som også har set det.*

*Endnu en tåre rammer bordet. Iriane ser det, men inden der kommer flere, rejser du dig også. Du tror, at du vil følge efter Mordrak, men husker så på, hvorfor han forlod bordet, og stormer i stedet for ud af hoveddøren, som du smækker efter dig. Aftenluften er kølig, og der er stille i byen, og du går omkring gadehjørnet og stiller dig i en skygge. Stille, indtil. . .*

*Soldater, der hvisker. Sniger sig langs muren. Mange. På vej mod kroen. Du er hurtigt tilbage, åbner døren, Mordrak tilbage, ser på dem.*

*- Soldater. Mange!*

Kampen blev lang, og intens. Mange døde og sårede fjender blev efterladt, inden I forsvandt ad den brusende flod.

Konflikten med nabolandet blev optrappet, og der blev hårdt brug for dine bønner og dine evner som sygeplejerske. I starten holdt du dig i baggrunden, når det blev farligt, men efter at du forelskede dig i Mordrak, forlod du kun sjældent hans side i kamp, og du blev en habil og dygtig sværdkæmper. Men din vigtigste opgave udførte du, når kampen var overstået, og dine venner lå med blødende sår, knækkede knogler og brudne pander. Tymora var på jeres side, og hjalp jer alle godt. Når de takkede dig, indprentede du, at de skulle takke Moder Tymora.

Jeres eventyr blev mere og mere voldsomme og vilde. I var ude på mange spændende rejser, så fantastiske steder, besøgte den største drypstenshule for at finde en sagnomspunden eneboer, blot for at finde ud af, at han havde været død de sidste 30 år, og at hulerne nu var beboet af ånderne fra en gruppe dværge. I infiltrerede og nedkæmpede en bande varulve, hvis leder havde allieret sig med fjenden, og du var med til at blive venner med en stor og mægtig drage, som I søgte hjælp hos. Den blev vist nok en lille smule forelsket i dig, for den forærede

dig et magisk halssmykke, og gav dig et kys. På ganske kort tid oplevede I meget, meget mere.

I løbet af jeres korte karriere, fik I mange venner og fjender. I blev venner med kong William Thelgaard, og han hjalp jer, når han kunne; og I fik den mægtigste fjende, man kunne forestille sig, stortroldmanden Zhastir fra syd.

### **Kulminationen**

Da det endelig så ud til, at krigen var uundgåelig, de sidste forhandlinger var ved at bryde sammen, opdagede I seks, helt præcist elveren Iriane, hvem der var hovedmanden bag det forræderi, som blev udført mod kongen.

Hun fortalte at det var Troldmanden Zhastir, kongens rådgiver, som var forræderen.

I bevægede jer hurtigt ned i hans kælder, hvor I aldrig havde været før, på vagt, for I vidste ikke, hvad der ventede . . .

*Valar ser på døren. I andre ser på Valar, og han vender sig om.*

*- Det er meget vigtigt, at I ikke på noget tidspunkt ser på døren. Jeg fjerner fortryllelsen i et øjeblik, men det går i lort, hvis nogen af jer ser på tegnene.*

*Okay??*

*Der er ingen, der svarer, du ser over på Mordrak og kan se ham nikke. Han ser anspændt ud, men smiler alligevel til dværgen, da denne kommer med en kort latter.*

*- Du behøver ikke bekymre dig om mig knægt. Jeg bider ikke på den slags, som du måske husker. Dværgen lader en finger glide over æggen på sin økse.*

*- Shhh, lyder det indtrængende fra dig, og du ser på Bal med rynkede bryn.*

*- Lad Valar gøre, hvad han skal gøre.*

*Bal nikker, stadig med et smil, og ser atter på troldmanden, som er ved læse noget på et stykke pergament. Da du ikke må se på døren, ser du dig om i den skumle kælder. Under den store brede trappe står nogle tønder, og ting, som er blevet til affald igennem tiderne. Det ser ud til, at det er 50 år siden, at nogen har gjort rent. Støvet ligger i et tykt lag på gulvet, og der fører en sti over til den magiske dør, lavet af Zhastir, tænker du. Der er andre døre i det store kælderrum, og en trappe fører dybere ned, ned til krypten, hvor de døde konger ligger. En stor jernlåge spærrer for nedgangen. Den er dekoreret med dansende dødnings. Du gyser.*

*- Vi kan gå ind, siger troldmanden, og vender sig om og ser spørgende på de andre*

*- Lad os, siger Arak, og går frem.*

Kampen mod Zhastir blev voldsom og meget ubehagelig. I udkæmpede den i hans laboratorium, men det var ikke altid til at sige, om I var i en mareridtsverden, eller blot i en kælder.

I sidste ende var det din fortjeneste, at I overvandt Zhastir, for han kunne ikke stille meget op mod dine bønner. Du kunne jage hans fantomer på flugt og indgyde mod i dine venner, når Zhastir havde taget det fra dem. Og I dræbte ham. I flygtede fra den fortryllede og hæslige kælder, og forseglede hans kamre og gjorde dem til hans begravelsesplads.

Kongen takkede jer, og takket være jer, så lykkedes det kong William at vinde freden

I var alle påvirkede af de rædsler, I havde set. Efter kampen mod Zhastir og de efterfølgende festligheder, besluttede I jer for at slappe lidt af, og gå egne veje i et stykke tid, før I atter ville slutte trop sammen, og drage på videre eventyr.

### **Hvad skete der så**

Kort tid efter mødte Miranda herremanden Valgor, som eventyrerne havde boet hos i et stykke tid. Han erklærede hende sin kærlighed, og hun ægtede ham, og forlod samtidig sin kirke som præstinde. Hun forlod de andre, som hun aldrig kom til at eventyre sammen med igen. Miranda flyttede sammen med Valgor, og havde det i lang tid godt, men ret kedeligt. Valgor mente ikke, at det var passende for hans hustru at gøre vilde ting. Det var bedst, at hun bare passede ham og huset, og måske fik nogle børn. Alt dette med eventyr var noget farligt noget, som hun hellere måtte glemme, og det blev hun så nødt til, for hun passede hus, passede mand og fik børn.

Tiden gik. Valgor gik bort. Børnene blev voksne. Drog ud i verden. Miranda blev ældre og mere og mere ensom. Hun begyndte at dagdrømme en del, og drømmene gik altid tilbage til den tid, hvor hun var sammen med sine venner, og de oplevede fantastiske ting sammen. Hun erkendte, at hun havde været lykkelig i meget lang tid, og hun erkendte, at hun havde forspildt en stor del af sit liv, men hun mente også, at hun var for gammel til at gøre noget ved det.

Lige indtil hun fik et brev om, at Celeb var død, og at han havde ønsket, at de gamle venner skulle bære ham det sidste stykke, han skulle rejse på denne jord.

### **Personlighed**

Miranda var altid en smule tilbageholdende. Hun satte ikke sig selv og sine evner særlig højt, da hun ikke var det mindste selvisk. Det var sjældent, at hun gik ind i diskussioner og sagde sin mening om tingene, og hvis hun gjorde, så skulle der ikke meget til, før hun gav sig. Hvis det derimod drejede sig om tro, og hun følte, at hun gjorde noget for sin gud, så var situationen en helt anden. Så blev hun stærk og fast, og veg ikke.

Men hun undervurderede sig selv og sit eget værd, og affandt sig med, at Arak og de andre bestemte, hvad der skulle gøres.

Men oprøret lå og ulmede i hende, og havde hun fået tid til at udvikle sig sammen med de andre, ville hun have lært at sætte sig selv højt. Inderst inde vidste hun godt, at hun var uundværlig, men hun brød sig ikke om at føre sig frem. Miranda tænkte på andre, før hun tænkte på sig selv.

Miranda har levet et helt liv på andres præmisser. Først på hendes forældres, så på hendes venners, og til sidst på hendes mands og hendes families. Hun har aldrig levet for sig selv, og det er ved at gå op for hende. Hun er knap så eftergivende nu, og har fået mere selvtillid, men desværre er hun heller ikke så glad mere, som hun engang var.

## **Forhold til de andre**

### **Arak**

Miranda har aldrig haft et rigtig nært forhold til Arak, og det skyldes flere ting. For det første så ved hun, at han ikke brød sig om hendes måde at tilbede guderne på. Han forstod vist aldrig helt, at hun godt kunne være et troende menneske, uden hans evindelige og altoverskyggende respekt for Livet, og at hun ikke betragtede alt som værende levende og en del af et større hele.

For det andet så virkede han lidt intimiderende på Miranda, og snakkede lidt hårdt til hende, men det gjorde han også over for de andre, og han var vist bare ærlig. Miranda stolede fuldstændigt på Arak, og lyttede altid til hans råd og forslag, og var måske lidt ked af, at hun aldrig rigtig kom nærmere på ham.

### **Dværgen Bal**

Mirandas forhold til Bal er en smule kompliceret. Hun havde en umiddelbar sympati for ham, og den måde han var ligefrem på, og hun holdt meget af hans humor og evne til at lette stemningen. Men Miranda havde svært ved at acceptere, at Mordrak tydeligvis elskede dværgen, og så meget op til ham, og hun var simpelthen jaloux på dem. Også på Mordrak, fordi han og Bal havde noget sammen, hun aldrig helt kunne forstå eller være med i.

Engang Miranda drak sig fuld på en kro, betroede hun sig til Bal om hendes kærlighed til Mordrak, og det endte med, at hun forsøgte at forføre Bal. Miranda gik ret langt i sit forsøg, og det endte med, at Bal hældte hende i seng, og satte sig i en stol og sov ved siden af hende. Miranda har aldrig glemt, at han aldrig nævnte det for nogen, og altid behandlede hende med varme og omsorg.

### **Valar**

Miranda ser Valar som værende en slags ligemand. Hun ser dem begge som værende de to svageste i gruppen. Valar kunne ikke kæmpe videre godt, og kom ofte ud i problemer, og sådan var det måske også med hende selv. Men Valar var klog og vidende, og havde altid et forslag til, hvordan tingene kunne gøres. Miranda har kendt ham, siden han var dreng, da I boede i den samme gade.

Miranda har hele tiden haft en fornemmelse af, at Valar og elveren Iriane har haft et lidt underligt forhold til hinanden.

### **Iriane**

Iriane har altid opført sig meget sødt og pænt over for Miranda. Hun har behandlet Miranda bedre end nogen af de andre, og elverens hidsige temperament har aldrig gået ud over hende. Iriane vidste også godt at hun var forelsket i Mordrak, uden at hun selv har fortalt elverkvinde noget.

Iriane har fortalt Miranda ting om hendes krop, og om det at være kvinde, med en visdom hun kun har troet muligt at finde i ældre kvinder, og hun har hjulpet Miranda med at forstå mange ting. Hun føler på en eller anden måde, at hun står i gæld til Iriane, fordi hun med hendes skønhed og ynde nemt kunne have fået Mordrak, men aldrig gjorde anslag til det. Miranda følte sig altid en smule underlegen i forhold til hende.

### **Mordrak**

Der er ikke så meget at sige til Mirandas forhold til Mordrak. Hun elskede ham, men turde ikke bekende sin kærlighed til ham, fordi hun var bange for at blive afvist. Hun elskede de hensyn, han viste til hende. Hun elskede når han, uden at



det var helt tydeligt, gav hende det bedste værelse på kroen, og når han komplimenterede hende for hendes dygtighed og skønhed, hvad der ikke var mange der gjorde. Miranda var ret sikker på at han også elskede hende, og med tiden er hun blevet overbevist.

Da Miranda og Mordrak blot var børn, og boede i den samme gade, kyssede de engang hinanden i en kælder, og hun lod ham røre ved hendes krop. De blev afbrudt, og siden har han aldrig taget initiativ til noget.

### **Situationen nu**

Det er en dags tid siden du ankom til byen. Du har lejet et værelse på kroen Den Leende Hest, hvor I også i gamle dage holdt til. Det er også her, at gravøllet for Celeb skal drikkes.

Du har besøgt din kirke. Det var en underlig oplevelse. Kastor, som var elev da du var uddannet præst, er kirkens overhoved. Han huskede dig, og var glad for at se dig, og før i skiltes, gav han dig en præsterobe. Han så på dig med viise øjne, og fortalte dig, at det aldrig var for sent at genoptage sin tro.

Du har prøvet klædet. Det passer dig. Du har forsøgt at bede til Tymora. Du mærkede hendes kraft i dig.

Det er tid til at drikke gravøl for Celeb.

### **Udseende**

Miranda er blevet spinkel på sine ældre dage. Hun er lille, 1.65, men er en kvinde man ligger mærke til. Hendes pagehår som engang var sort, er nu nærmest sølv, men stadig fyldigt.

Hendes hud er solbrændt, og ikke videre rynket, og hun ser ud til at være 10 år yngre end de 60 år hun er. Hun har holdt sig i form ved at ride lange ture, og gå i landskabet.

Hendes hænder er ramt af gigt og gør ofte ondt, især når det er fugtigt i vejret. De er knudrede og Miranda synes selv at de er grimme.

Hendes smukke krop er stadig ungdommelig, og virker tiltrækkende på mange mænd.

### **Udstyr på person**

#### **Klædning**

- Grøn nederdel af bomuld
- Mørk bluse med lange ærmer
- Ridebukser af mørkt skind
- Overfrakke af uld
- Pæne små støvler
- Let kappe med et smukt spænde

Guldkæde med grov safir

Silketørklæde

Skuldertaske af læder

- Helligt symbol

- Bønnebog
  - Flaske med helligt vand
- Vandrestav af et let metal (våben)

### **Udstyr på kroen**

- Sovetæppe
- Håndklæde, sæbe, spejl, parfume, mascara
- Præstekjole pakket ind i vandtæt skind

### **Miranda's tro**

Du skal selv som spiller administrere Mirandas bønner, hvis I ikke spiller med et magi system. Brug "magien" med måde, og snak med din spilmester om retningslinier.

Miranda's bønner kan andet end gøre hende stærk og glæde hendes gud. Hvis Miranda atter påtager sig rollen som præst, kan hun helbrede andre og sig selv, med hjælp fra Tymora. Hun kan også indgyde dem mod og beskytte dem mod farer.

# Iriane Ulahan

## En due med et brev

*Åh ja, det var dengang, du var sammen med menneskene. Det er jo også ved at være længe siden. Måske havde du næsten glemt alt det, der skete dengang, men nu kommer minderne hurtigt tilbage. Selv om du troede, at de ville gøre ondt, gør de kun ondt, fordi det er mindet om en lykkelig tid, som for længst er forbi, og som ikke kommer tilbage.*

*Men du er da vel mindst lige så lykkelig nu, som dengang.*

- Hvad tænker du på??

- En ung troldmand, jeg engang kendte. Et menneske. Og de ting, vi lavede. Du taler stille, og du mærker, hvordan gråden trænger sig på. Du forstår ikke helt, hvorfor du er lige ved at græde, men det gør så ondt, at du ikke har tænkt på Valar eller nogen af de andre i så mange år. Hvordan kunne du glemme dem?

- Elskede du ham? Eldorn ser over på dig uden jalousi, en følelse han lykkeligvis ikke forstår, men med et interesseret blik, som om han synes, det er spændende at høre noget om din fortid, som han ikke kender til.

Træets blade skærmer for solen, og kun enkelte solstråler når ned igennem det tætte løv, ned til de store grene, hvor I sidder. Den stille vind, der får bladene til at rasle, mærkes kun som et meget blidt kærtegn mod huden. Der er ikke andre lyde end smådyrene i træet og et enkelt blad, der en gang i mellem rasler ned, langt ned på jorden under jer. Du følger et af disse blade med øjnene, et brunt blad, et døende blad, der er på vej mod jorden. . .

*Valar sidder og vipper på stolen, læser i en stor bog, som han majsommeligt har slæbt med på hele rejsen. Du fascineres over hans øjne, som må være meget gode for et menneske, siden han kan læse ved det svage lys. For en gangs skyld virker der fredfyldt i de ellers uhyggelige huler, hvor varulvene holder til. Denne del af systemet burde være sikkert og afspærret for varulvene. De andre holder vagt, så du tillader dig også at slappe lidt af.*

- Hvad læser du? spørger du Valar, egentlig mest bare for at komme til at snakke med ham.

*Han løfter sit blik og ser på dig med hemmelighedsfulde øjne, og smiler det lidt skæve smil, som om han ved et eller andet, som du ikke ved. Det smil, som både gør dig lidt usikker og lidt genert, det smil som du finder lidt fascinerende, fordi han er det første menneske, du har mødt, som kan få dig til at føle sådan.*

*Et kort øjeblik sidder I bare der og kigger på hinanden.*

*Da han ser dine øjne ændres og dine muskler spændes, hører han samtidig lyden bag sig. Du kan se i det korte øjeblik, at han har affundet sig med, at han skal dø; og da det store pelsede væsen, som har sneget sig afsted i skyggerne, springer på ham og flår i hans krop, kommer han ikke med et eneste udråb. Den eneste lyd, der undslipper ham, er et svagt gisp, da varulvens kløer flår hans side op, og sætter tænderne i hans skulder.*

*Du når ikke at tænke over, hvordan du kunne undgå at opdage ulven, men reagerer præcis så hurtigt, at du forhindrer bæstet i at rive hans hoved af.*

*Du svinger dit lange slanke sværd med voldsomhed og præcision. Blodet damper.*

*Da varulven ligger ved siden af ham, som en nøgen ung mand, ser du ligheden mellem dem, disse to døende unge mennesker. Mens du fortvivlet ikke ved, om du skal rende til Miranda efter hjælp, eller selv forsøge at redde Valar, ser du de to se på hinanden, deres blikke uden had..*

*Du redder Valar, og varulven dør.*

- Elskede du ham Iriane, spørger Eldorn igen, du hører hans stemme, som kommer den langvejs fra, men vender dig mod ham.

- Jeg ved ikke, om jeg elskede ham. Måske elskede jeg at være sammen med ham, og de andre, som vi rejste med, men jeg tror ikke at. . . Du ser, at Eldorn ikke hører rigtigt efter, men har fået øje på en lille fugl. Han peger på den for at du også skal se den, og smiler entusiastisk og ubekymret til dig. Hans sind er ikke til at høre om mennesker, tænker du.

I kravler ned fra træet, og bevæger jer gennem skoven.

- Jeg var med i en af menneskenes kampe, siger du uprovokeret, mens I bevæger jer mod træhytterne. Eldorn ser på dig. - Det er der også andre elvere, der har prøvet i tidens løb, siger han, og trækker på skuldrene, som om det ikke betyder noget videre for ham.

- Jeg slog mennesker ihjel, fortsætter du.

- Min broder har også slået mennesker ihjel. Mennesker, som ville vores skov og os ondt. Det er ikke særlig lang tid siden, at der kom tre mennesker rejsende ind fra øst, som medbragte mange heste med kurve, og de begyndte at. . .

- Jeg er ligeglad med din bror ELDORN, næsten råber du til ham. - Hører du ikke efter, hvad jeg siger. Jeg har levet sammen med menneskene, jeg har spist deres mad, jeg slog ihjel sammen med dem, jeg hjalp dem. Jeg var sammen med et menneske, og jeg fødte HANS barn!! Tårerne kan du ikke mere holde tilbage. I al den tid har du ikke fortalt nogen om, hvad der skete i de få år du var væk fra stammen. I al den tid har du aldrig fortalt nogen om dit barn, der døde så kort tid efter hans fødsel, og det gør ondt at høre dig selv sige det.

Jeg vil IKKE høre det, råber elveren ved siden af dig, og hans øjne bliver mørke. Jeg vil ikke høre det Iriane!

- SÅ KAN DU FANDEME BLIVE FRI!!

Du løber grædende, rasende ud i skoven.

*- Hvorfor græder du Iriane.*

*Celeb står ved siden af dig. Du havde ikke hørt at han var gået ind på dit værelse, og lidt forskrækket vender du dig mod drengen, som rækker en hånd ud mod dit ansigt. Han sætter sig på hug foran dig.*

*- Dine tårer er perler. - De er smukke. Han stirrer på dit ansigt, og løfter en tåre over på sin negl, og holder den op mod stearinlyset, som oplyser det lille værelse. Du er fascineret af hans fortryllelse og den uskyldighed, som pludselig er over ham. Du forstår ikke, hvordan det kan være den samme dreng, som for få timer siden har slået fire soldater ihjel, uden at de fik den mindste chance for at overgive sig, eller bare forsvare sig.*

*Han vender sig atter mod dig og spørger: - Hvorfor græder du Iriane, og ser på dig med de mørke, insisterende øjne.*

*- Jeg græder, fordi jeg har slået et liv ihjel, svarer du, og spekulerer på, om han forstår, han som har taget så mange liv i en så ung alder.*

*- Jeg forstår dig Iriane. Var det første gang??*

*Du nikker.*

*- Jeg græd også første gang. Han drejer blikket og ser ind i flammen. - Det gjorde ondt, og jeg var bange for, at jeg aldrig skulle glemme det, og jeg ville så gerne sige undskyld til ham, og fortælle, at det slet ikke var min mening.*

*- Ja, siger du, overrasket over, at Celeb rammer præcis, hvordan du har det. - Det er sådan, jeg har det. Jeg vil sige undskyld, jeg vil have at vide, at det ikke gør noget, jeg vil gøre det om!!*

*- Der er ikke meget at gøre, Iriane. Den eneste trøst, jeg kan give dig er, at det bliver nemmere næste gang, og gangen efter det.*

*Du ser ind i hans øjne, og et kort øjeblik forekommer det dig, at denne unge mands øjne er ældre end dine flere hundrede år gamle øjne, og du gys.*

Grædende sidder du i skoven. Du har fortalt din hemmelighed til en fra stammen. Kender du Eldorn ret, vil han berette hvad han har hørt for Høvdingen, og han kan kun gøre en ting. Han kan sende dig bort fra stammen!

Du undrer dig over, hvorfor du fortalte Eldorn, hvad du gjorde. Måske ønskede du at blive sendt bort. Måske ønskede du at slippe væk fra harmonien, freden, eftertænksomhed, den smukke musik, de smukke elvere, og gense noget af den beskidte, men spændende, verden som du engang snuste til. Du husker budbringerens ord, og undrer dig over, hvordan Alan Thelgaard har kunnet overbringe en besked til dig. Jeres skov ligger flere hundrede kilometer fra Thelgaard, og det er over 30 år siden, du sidst har haft kontakt med menneskene. Men beskeden er nået frem under alle omstændigheder. Du ved, at Celeb er død, og at han har ønsket din tilstedeværelse ved bisættelsen, som noget af det sidste, før han døde. Du husker Arak, som du delte leje med flere gange, og som du troede, at du elskede. Du husker forvirringen omkring dine følelser for Valar, som du ikke troede at du elskede, før du var skilt fra ham, og du husker Celeb. Du husker, og ser hans øjne foran dig og ved, at du vil vende tilbage til menneskenes verden.

### **Baggrundshistorie**

Iriane er en elverkvinde. Hun er over 200 år gammel, men regnes for at være en ret ung kvinde i elverøjne. Hun har boet i den samme elverstamme næsten hele sit liv, et sted hvor tidens gang ikke betyder meget, et sted hvor man ikke ældes, og hvor et år ikke er lang tid. Et sted som er langt væk fra menneskenes forhastede, voldsomme og voldelige verden. Langt væk fra deres stræben efter rigdom, magt og ære. Et harmonisk sted, hvor man lever i forståelse med naturen, og lever af skoven sammen med dyrene.

Men Iriane forvildede sig ud af skoven. Det var ikke i lang tid. Det var kun et par år, men det var nok til at blive en levende legende, tid nok til at opleve større eventyr end nogen anden elver i hendes stamme. Tid nok til at elske og blive elsket, og tid nok til at knytte et udødeligt væsen til en verden, som slet ikke hører hende til.

Du kom til Thelgaard. Der mødte du en dværg. Han forærede dig en broche af sølv da han mødte dig, og fortalte dig, at du var meget smuk. I besluttede jer straks for,

at der intet var til hinder for, at en dværg og en elver kunne blive venner, ja faktisk skete der lidt mere mellem jer, end at I sluttede venskab. I elskede sammen den første nat efter I havde mødt hinanden, en elskov som ikke gentog sig, da det ikke skulle være jeres skæbne.

Sammen med dværgen Bal mødte du troldmanden Valar, præstinden Miranda, krigeren Mordrak, den høje, lyse jæger Arak, og tyven Celeb. Bal kendte Mordrak, og den første aften du tilbragte i deres selskab på en lille underlig kro, gik det op for dig, at du havde fem venner, som accepterede dig, og fandt dit selskab sjovt og underholdende. Du havde aldrig i din lange levetid oplevet noget lignende, og du blev meget fascineret af de dødeliges verden.

Det vakte en gang i mellem problemer, at du kom fra en helt anden kultur. Du blev ret overrasket over mændenes reaktion første gang, du lagde alle dine klæder for at bade i en flod. Du lærte dog hurtigt, at nøgenhed ikke var noget naturligt for menneskene, og at det var passende at skjule visse dele af sin krop, sørgeligt nok ganske interessante dele af kroppen.

I blev spioner for kong William Thelgaard, og sammen drog I ind i et fjendtligt rige. Du følte dig næsten mere som menneske end som elver, og kun dine ører og dine specielle træk afslørede dig.

*- Her er vel ligeså godt som ethvert andet sted, argumenterer Bal, som allerede har sat sig godt til rette i en komfortabel stol, med benene smækket op på bordet. I andre står stadig og ser jer lidt omkring, en smule tvivlende omkring kroen.*

*Stemningen er lidt trykket, men så sætter Mordrak sig også ned.*

*- Ja, Bal har sgu' da ret. Lad os slå os ned, i stedet for at rende rundt i den skide by, mere end nødvendigt, siger han halvhøjt, sætter sig demonstrativt ned, og ser på jer andre.*

*Ud af øjenkrogen bemærker du, at den snuskede krovært følger grundigt med i, hvad I foretager jer, han skuler decideret efter Mordrak, da han omtaler byen. Men da Valar og Miranda sætter sig med et suk, ser du over på Arak, som trækker på skuldrene, og I sætter jer også.*

*Stilhed omkring bordet. Miranda sidder som sædvanligt og ser på Mordrak. Valar sidder og ser tankefuldt ud i luften. Bal ryger heftigt på sin pibe, og du lader en hånd glide over hans skulder, og smiler opmuntrende til ham. Ingen af jer er særligt trygge ved situationen. I er langt inde i fjendeland, og en emsig indbygger kunne nemt finde på at stikke jer.*

*- Det er ellers en hyggelig kro hva'!! siger Valar og smiler demonstrativt til de andre.*

*- Ja, man får sør'me lyst til at bestille noget mad, fortsætter Mordrak i samme overspændte tonefald.*

*- Det ville bare være dejligt, hvis der ville komme nogen og tage imod vores ordrer, falder Miranda ind, og alle ser op på kroværten, som står, og lader som om han ikke har hørt noget, mens han skumler ned i nogen bulede krus. Kun et enkelt andet bord er optaget, og der sidder fem mænd, som ikke snakker sammen mere, efter I er kommet ind.*

*Mordrak, Bal og Miranda begynder at snakke stille om, hvilket forfærdeligt sted det er, mens du lægger mærke til, at Miranda forsøger at gøre de ting, Mordrak holder af. Du sidder og får helt ondt af pigen, for det lader ikke til, at Mordrak fatter en brik. Arak holder øje med resten af kroen.*

*Du får pludselig en ubehagelig fornemmelse af, at dette ikke vil gå godt, og at der vil ske noget ubehageligt i kroen, og at det ville være det bedste, hvis I forlod den. I det øjeblik du skal til at åbne munden, står kroværten foran jer med et skævt smil og spørger: -Og hvad ønsker de herskaber så??*

Du havde ret i at det blev et ubehageligt kroophold. Kort tid efter at have spist, opdagede Miranda, at soldater nærmede sig, og det udviklede sig til en voldsom kamp. Både Valar og Mordrak var lige ved at miste livet, og kun held og dygtighed forhindrede dette. I slap væk efter en heftig kamp og en længere flugt gennem byen, og efterlod jer mange døde fjender.

I starten af konflikten var I en slags avancerede spioner. Du og Arak fungerede som spejdere, og du var uden tvivl den bedste bueskytte i gruppen. Men hurtigt blev jeres eventyr vildere og vildere. I infiltrerede et stort kobbel varulve, som holdt til i et uoverskueligt hulesystem, hvor Mordrak og Celeb reddede dit liv, og du reddede Valars. I dræbte en stor del af dem, og tvang de resterende til at forlade området. I mødte en stor drage, som I blev venner med, efter at I havde foræret den Nordens største rubin. I besøgte Dødsriget for at søge oplysninger fra en død mand. I blev venner med selveste Kong Thelgaard, og I gjorde jer til fjender med den mægtigste og farligste troldmand i hele Norden. Og det var på grund af dig. . .

### **Kulminationen**

Da alt så ud til at gå galt, da krigen så ud til at være uundgåelig, tropperne stod overfor hinanden, opdagede du, hvem der var forræderen i jeres lejr. En mørk aften ville du aflægge visit hos kongen, og fortælle ham, hvad I senest havde erfaret på jeres eventyr, og samtidig forsøge at løfte hans humør en smule.

Stille som du er, blev du ikke hørt af de to personer, der stod foran døren til kongens gemakker og hviskede sammen. I skjul af skyggerne betragtede du dem, og så med dit skarpe syn, at det var troldmanden Zhastir, kongens rådgiver, og kongens søn, Alan Thelgaard, der stod i mørket. De hviskede meget stille, men ikke stille nok, og det gik hurtigt op for dig, at Zhastir var ved at forklare, hvordan Alan skulle forgive sin far, så han ikke forpurrede deres planer.

Du så chokeret, hvordan Zhastir overlod en pose med et pulver til Alan, før han med et lille puf sendte ham afsted. Alan så på pulveret, og smilede så et højest ubehageligt smil, der fik det til at gyse i dig.

Du forhindrede Alan i at forgive sin far.

Uden at spille megen tid, fortalte du de andre, at Zhastir var ude efter kongen. Du ville ikke udlevere Alan, da du ikke vidste, om han var blevet forledt af Zhastir, eller om han virkelig var blevet ond. Du fortalte ikke andre end Arak, hvad du havde set, men forklarede dem, at du var meget sikker i din sag, og de troede på dig.

*Dværgen Bal drejer hovedet og ser på jer andre.*

*- Nu da vi er her, og vi er brudt ind i stodderens kælder, burde vi så ikke bare finde ham og få ham ned med nakken? Bal venter ikke på svar, men træder over*

*dørresterne, som ligger splintret på gulvet foran jer, efter nærkontakt med hans økse.*

*Du ser Mordrak smile skævt, et smil du kender som tegn på, at der ikke er vej tilbage, og at han har taget Bals udfordring op. Han lader til at have glemt det ubehagelige møde med Alan for lidt siden, men du har ikke glemt det blik, han sendte knægten, og den nedværdigende lussing, han gav den unge kongesøn.*

*- Kom Iriane, siger Arak stille, og tager fat i din arm, og begynder at gå efter Miranda og Mordrak som følger Bal. Et kort øjeblik føler du, at Valar er lige ved at standse Arak, ikke for at standse ham, men for at standse dig, og du standser.*

*- Hvad er der?, spørger du, efter at have vendt dig. Du vil gerne videre, men ikke så længe Valar ikke følger jer. Han tøver. Arak tager endnu en gang fat i din arm, og trækker let i dig.*

*- Så slip mig da, vrisser du irriteret, og trækker din arm til dig med en hidsig bevægelse, pludselig træt af hans klæben op af dig og evindelige berøring.*

*- Jeg tror vi burde overveje hvad det er vi gør, siger Valar stille, og ser på dig med et meget alvorligt blik. - Zhastir er farligere, end I tror, og jeg er slet ikke sikker på . . .*

*Valar bliver afbrudt af et råb, der kommer længere nede fra gangen, det lyder som Bal, men det lyder ikke som et kampråb, mere som et skrig af smerte.*

*- Så kom dog for Satan, råber Arak og sætter i løb. Valar bliver stående. Alt i dig råber at du skal komme de andre til hjælp, men du kan ikke gøre det før Valar er med. Hvis Valar ikke er med, er der intet håb. Du ser på ham. Hverken bedende eller tiggende. Det er hans beslutning. Du kan se, at han også ved, at de andre ikke har en chance uden ham.*

*Han sætter i løb sammen med dig.*

Kampen mod Zhastir blev voldsom og meget ubehagelig. I udkæmpede den i hans laboratorium, men til tider var du i tvivl om, hvorvidt du befandt dig i et rige befolket med dæmoner fra dine egne mareridt, eller om du simpelthen var død. Zhastir nøjedes ikke med at kæmpe med ild og lyn, som Valar gjorde, han gik ind i jeres sind, og forsøgte at vinde over jer der.

Heldigvis var der ikke megen frygt og forbehold i jeres tanker. I gik ind med det ene formål, at bekæmpe Zhastir, og heldigvis vidste I ikke på det tidspunkt hvor mægtig og farlig han var. Det var det Valar havde en ide om, og derfor tøvede han.

Din rolle i kampen var vigtig, for Zhastir benyttede sig af mange magiske tricks og ubehageligheder, og ikke mange af dem bed på dig. Dine pile stak ham flere gange, og som den eneste kom du ud af kampen uden mange fysiske mén.

I vandt. I slog ham med jeres tro på kærlighed og håb, og I slog ham med jeres mod.

Da han modtog sit banesår, døde han ikke, som mennesker plejer at dø. Hans krop begyndte at ryge og vride sig, og væggene talte til jer, og blødte tyktflydende blod, og alting rystede.

I forseglede kælderen efter jer, og gjorde den til Zhastirs grav.

Kong William Thelgaard blev dybt taknemmelig, og uden Zhastirs forpurrende indblanding, lykkedes det endelig at få forhandlet en fred.



### **Hvad skete der så**

Efter de voldsomme hændelser i konfliktens sidste timer, besluttede eventyrerne sig for at holde lidt fri. Det var blevet lidt for meget her til sidst.

Arak foreslog, at han og Iriane rejste mod hendes skov, da han et dybt ønske om at møde hendes folk. Iriane var en smule afventende, for allerhelst ville hun have inviteret Valar med, og fortalt Arak, at hun ikke syntes, at det var så spændende mere. Men Valar var så opslugt af at læse i nogle bøger, at hun kom til at sige ja.

Meget hurtigt efter kongens fest til ære for eventyrerne, drog de afsted. Iriane havde på fornemmelsen, at Valar ikke var videre glad for det, der skete, men han sagde ikke noget, så hvad var der at gøre.

Kort tid efter afrejsen, besluttede Arak sig for at blive i en skov, de rejste igennem. Om han havde fornemmet Irianes følelser, eller ikke selv gad mere, ved hun ikke, men de sagde farvel.

Iriane rejste hjem. Helt alene fødte hun en søn. Det var hårdt for Iriane, og endnu hårdere var det, at han døde på rejsen hjem. Iriane kunne ikke redde ham.

Hun fortalte aldrig nogen om, hvad hun havde oplevet, for hun vidste at hendes handlinger var nok til at ekskludere hende fra stammen. I dens øjne ville hun have en uren sjæl, som ikke kunne leve sammen med slægten.

Det viste sig, at de havde ret.

### **Forhold til de andre**

#### **Arak**

Det viste sig hurtigt at Arak var meget glad for Iriane, og da hun var villig til at indlede et forhold, blev han næsten helt overrasket. Iriane gjorde det ikke fordi hun elskede ham, men fordi han elskede hende. Iriane kan godt lide kærlighed, og der gik intet af hende, ved at modtage hans.

I bund og grund syntes Iriane, at Arak var en lille smule kedelig, han var ansvarsbevidst og fornuftig, men lidt for alvorlig.

Han var smuk når han grinte, men det var alt for sjældent. Når han var glad, kunne hun mærke hans smukke sjæl.

Arak ved intet om hans døde søn.

#### **Mordrak**

Mordrak er en bøffel, men en ret god og dejlig bøffel. Han er lidt dum, men han havde hjertet på rette sted, og det kunne Iriane godt lide ham for.

Han var et rodehoved når det gjaldt hans egne følelser, og Iriane forsøgte flere gange at hjælpe ham, når han ikke forstod hvad der foregik oppe i hans store hoved, men måske skræmte hun ham mere end hun hjalp ham. Iriane har haft sin del af småskænderier med Mordrak, for han havde et lidt trælst syn på kvinder en gang i mellem, og mente at mændene skulle klare ærterne. Men han var nu en smuk muskuløs ung mand, og havde det ikke været for Miranda, havde hun været fristet til at forføre ham.

### **Miranda**

Miranda minder Iriane om Mordrak. Typiske mennesker. Forvirrede og i disharmoni. Miranda troede at hun var i heftig harmoni med sig selv og sin gud, fordi hun var præstinde, men hun rodede rundt i sin karma og i sine følelser. Hun elskede Mordrak, men kunne ikke finde ud af at sige det.

Iriane fandt Miranda værende en lille smule jaloux og manipulerende en gang i mellem. Alligevel forsøgte Iriane at hjælpe Miranda så godt som hun kunne.

### **Bal**

Et eller andet sted elsker Iriane dværgen. Uansvarlig og uimponeret af næsten alt. Der var ikke det som kunne gøre Bal bekymret, eller få ham til at opgive håbet. Han var optimist, samtidig med at han kunne gå og brokke sig og det holder hun af.

Iriane elskede med ham, lige efter I havde mødt hinanden. Hun har aldrig været sammen med en elsker der var bedre end ham. Han var mere følsom, end Iriane havde troet muligt, og heftigere end nogen elver eller menneske.

Han var hendes ven.

### **Valar**

Valar var mærkelig. Han var ikke som andre mennesker. Iriane var både tiltrukket og bange for ham. Han er det eneste mennesker som hun har været lidt bange for at indlade sig i et venskab med, og hun var ikke bange på hans vegne, men på hendes egne, og for hvordan han kunne såre hende. Iriane var simpelthen bange for, at han ville afslå hendes kærlighed, for det ville have gjort ondt.

Iriane ved nu at, hun var forelsket i ham. Den eneste gang hun har været rigtigt forelsket.

### **Situationen nu**

Du er ankommet til Thelgaard for et halvt døgn siden, og du har indkvarteret dig på kroen Den Leende Hest, hvor I også holdt til for 35 år siden. Du har holdt dig for dig selv den tid du har været der, og været lidt bange for at være tilbage i menneskenes verden.

Du har mødt Valar. Han er blevet gammel, men han har stadig de samme isblå klare øjne, de lange slanke hænder som aldrig kærtegnede din krop. Du følte en underlig fornemmelse af tiltrækning og frastødning da du så ham.

I har snakket en smule sammen på kroen. Mest om at han nu er overhoved for en af de mægtigste troldmandsloger i Norden, og at det er godt at se hinanden.

Nu er det tid til at ære Celeb ved at drikke gravøl for ham, og du er lige gået ned i krostuen.

### **Udseende**

Iriane er højere end menneskevinder, omkring 1.85, og hun virker endnu højere med hendes store gyldne hår. Hendes hud er lys og uden en eneste plet eller fejl. Irianes grønne øjne er store og mandelformede, og hun blinker sjældent. Hendes

læber er fyldige og bløde, og hun smiler ofte, så man kan se hendes hvide lige tænder.

Hun er en smule spinklere end mange mennesker, men hendes krop er smuk og veltrænet. Hendes ører fortæller tydeligt at hun er af elverslægt, for de er høje og slanke.

### **Udstyr på person**

Klædning

- Stramme bukser af rødt skind
- Løs, lidt flagrende grøn silkeskjorte
- Bredt bælte med stort ben spænde
- Jakke af underligt, smukt elverstof (rustning)
- Pandebånd med grøn ædelsten
- Let kappe af stærkt gråt klæde

Elverlangsværd i en let metalskede

Smykker

### **Udstyr på kroen**

Ekstra tøj, kjoler, skjorter, bukser, undertøj, jakke

Langbue og kogger med 15 gode pile

Lille skrin med korn og frø fra elverskoven

Taske med små urteæsker

- Helbredende urter
- Søvndyssende urter
- Giftige urter

To flasker helbredende salve. Fra gamle dage

### **Specielle evner**

Som elver kan Iriane ting som er ud over det normale

- Hun behøver kun meget lidt søvn
- Udholder kulde og varme
- Bliver kun sjældent træt
- Hører bedre end mennesker
- Ser bedre end mennesker
- Bliver ikke syg

# Bal Dværgekse

## Et Brev

*Det er sgu da alligevel ved at være lang tid siden, og når det føles som værende lang tid siden for dig, så må det næsten være en menneskealder siden at du skiltes fra dem. Og hvorfor skiltes I. Så vidt du husker, var I lykkelige og alt så ud til at kunne lade sig gøre for jer. I havde evnerne, talentet og viljen til at gøre en forskel og opnå hvad I stræbte efter, men I smed det bort. . .*

Sveden, som bliver kold på din pande, løber ned i øjet på dig, og med en hurtig bevægelse tørrer du dråberne væk, og stirrer på den store stenvæg foran dig.

Larmen omkring dig er øresønderrivende.

Stenstykker hvirvler i luften, hakker svinger, bor borer sig længere og dybere ind i bjerget, og dampmaskinerne hvæser og pruster, og sender flere hundrede grader varm damp ud i klippehulen, mens dværgene hamrer store jernkiler ind i bjerget som ryster og vander sig under jeres voldsomme angreb på dets indre.

De står på stilladser, står i huller, sidder i maskiner, hakker, hamrer, borer, sveder, arbejder, udhuler bjerget for de rigdomme det indeholder.

Kun en står uarbejdsom. Kun een står og tænker, tænker på noget andet end malm, guld og stål, tænker på. . .

*Solens stråler varmer din overkrop. Du ligger på engen med din trøje som hovedpude, med fødderne i det kølige rindende vand. Lærkerne synger over dig, fluer summer rundt, og en gang i mellem hører du en græshoppe spille på violin.*  
*- Hej Bal, nu skal du ikke forgifte kilden vel, hestene står sgu og drikker af vandet.*  
*- Årh, så hold da kæft, jeg ligger og sover, mumler du, og hører Mordraks dybe latter, som bliver akkompagneret af Valars mere lyse stemme, som også griner, og de begynder at hviske sammen.*

*Du smiler for dig selv, vel vidende at de er ved at brygge en eller anden plan sammen. Måske vil de forsøge at vælte dig i vandet, eller hælde vand i hovedet på dig.*

*De lusker sig nærmere. Du kan kun høre Mordraks store støvler, men så kommer Valar med et lille fnis, og du kan ikke lade være med at smile.*

*- Han har opdaget os Mordrak, meddeler Valar, og du ser op på dem begge, som står og ligner et par drenge, der er blevet taget i at rive i bedstefars skæg. Mordrak står og ser på dig, som han stadig overvejer, om han bør gennemføre sin plan, og med et lille kast med hovedet meddeler han Valar et eller andet, og før du ved af det er de over dig.*

*Du kæmper bravt, ved ikke helt hvad der er der sker, men pludselig ligger I alle i den lille bæk, efter at I har rullet rundt i græsset, slået, bidt og kradset hinanden.*

*- For helvede da Bal. Mit tøj er pissevådt, råber Valar mens han usikkert rejser sig.*

*Du vil sige et eller andet til ham, men du ser på Mordrak der er ved at brække sig af grin og kan heller ikke selv holdet latteren tilbage.*

*- Hold op hvor er I nogen store helte, hører i Miranda sige oppe fra det træ hun sidder i, og hun deltager i latteren. . .*

*- Så kom dog for helvede i gang din dovne Mørkedværg!!*

*Stemmen rammer dig som en piskesnert, og du ser din arbejdsleder stirre ondt på dig fra hans lille tårn, og du griber din hakke, og begynder som en ren refleks at arbejde igen.*

*Senere sidder du i dit lille kammer, oplyst af et enkelt tællelys. Du hører de voldsomme ventilatorer i det fjerne, ellers er der ikke mange lyde her midt inde i bjerget. Du sidder og ser på det brev, du modtog i morges, og som fik dig til at tænke på solen, og på den gang hvor du ikke kun svang en hakke, en gang hvor der ikke var kvoter der skulle opfyldes og metalstøv i dine lunger, engang hvor. . .*

*Øksen skærer igennem røgen, som hvirvler op, du fører den med voldsom kraft, begge hænder omkring det kunstfærdigt udformede skæfte, mærker hvordan det næsten er øksen, der trækker dig frem*

*- Aaaaa. . .*

*mærker hvordan øksen hurtigt mister al sin fart, og al dens kraft sender det tunge blad langt ind i varulvens indre, og det blå stål bliver rødt af blod.*

*- aaaaa. . .*

*Dit brøl overdøver varulvens dødsskrig, der med et voldsomt ryk trækker sig fri af din økse, forsøger at springe væk*

*- aaaaaaa. . .*

*før den falder om på jorden med dit stål dybt begravet i dens store behårede hoved, som nu ligger kløvet*

*- aaaahhhhh. . .*

*i en blodpøl der langsomt bliver større.*

*- Baaal, hjælp mig, hjælp, hjælp for helvede hjææææaaaaahhh . . .*

*Stanken af bæstets blod og af røgen, dit eget skrig og ulvens dødsråb der stadig lyder i dine ører, hører du råbet bag dig, hører Celeb råbe om hjælp, ser den anden varulv gennem flammerne, ser den stå bøjet over ham, ser hans arme forsøge at afværge dens lange kløer, som vil rive hans brystkasse op og blotte de bløde indvolde.*

*Skriget som nu overdøver alt er Celebs.*

*Du tøver ikke et sekund, du vender dig, svinger øksen i en arm, svinger den hårdere end du nogensinde har svunget den før, og slipper den så med et højt skrig, den flyver gennem luften, gennem flammerne fra bålet, rammer Celebs banemand i brystet og slynger den langt væk, hvor den bliver liggende med den gamle kampøkse dybt begravet i sig.*

*- Pis, pis, pis, mumler Celeb, mens han langsomt prøver at rejse sig, men skvatter om i sit eget blod, og bliver liggende og trækker vejret dybt.*

*- Rolig knægt. Du har klaret det som var værre, siger du til ham, og trækker din økse fri. - Du skal ikke bekymre dig. Jeg skal nok redde dit skind endnu en gang, du ved at . . .*

jeg holder af dig din skøre knægt, mumler du, og opdager til din store overraskelse, at du sidder ved dit lille stenbord og græder, mens du holder brevet om Celebs død hårdt i din højre hånd. Tårene vil ikke holde, før du beslutter dig for, at drage til Thelgaard, og følge Celeb det sidste stykke vej på denne jord, før du har besluttet dig for at drage tilbage til det, som du ikke har set i så mange år, de mennesker, de venner, du ikke har set siden din ungdom.

### **Baggrundshistorie**

Som ung dværg var Bal sammen med menneskene i menneskenes samfund, i en af deres byer, Thelgaard, hvor han gik til hånd som smed, men gik og kedede sig, lige indtil han en dag så en meget meget smuk elverkvinde. Han gik op og forærede en sølvbroche, og fortalte hende at hun var smukkere end Mithril. I fandt straks ud af, at I gik godt i spænd, og du introducerede hende for din gode ven Mordrak, og til gengæld introducerede Mordrak jer for tre af hans venner, og sammen skulle I seks blive de største helte i Norden i nyere tid.

Det var ikke nogen rolig tid i det gamle kongerige Thelgaard. Der var alvorlige konflikter med naboriget Vidjeheim, og det blev en tid med fanger i skumle, dryppende fangehuller, skrig om nåde fra torturkældrene, spioner som kørte deres dobbeltspil med ynde, grænsesammenstød og overfald på grænsebyer, overfald på uskyldige civile, en tid hvor truslen om storkrig lå som en overhængende fare. Men det var også en tid med store eventyr, heltebedrifter og hurtig rigdom, en tid hvor modige og talentfulde unge eventyrere kunne opnå guld og berømmelse på kort tid, hvis de var villige til at ofre, hvad der skulle ofres.

I startede som en slags uafhængige spioner, som infiltrerede Vidjeheim for at skaffe så mange oplysninger som muligt. Det var næsten den farligste karriere I havde som eventyrer, for menneskene var meget unge og ingen af jer havde videre erfaring.

*Aftenen er for længst faldet på. Byen er stille. Handelsfolk går med deres vogne og kærre, kører dem hjem for at gøre dem klar til endnu en dag på markedet.*

*I rider gennem hovedgaden. Langsomt.*

*En hund løber forbi jer. Gør af hestene, og du mærker hvordan det store dyr bliver nervøst under dig. Det ville ikke undre dig, hvis hesten pludseligt besluttede sig for at spæne afsted alt hvad remmer og tøj kunne holde, med dig hængende skrigende på ryggen, mens Arak ville råbe et eller andet om, at du ikke skulle vække opsigt.*

*- Hva' griner du af, spørger Mordrak og ser fornøjet på dig.  
Du drejer hovedet, sender et kort blik mod Arak, som ser sig alvorligt omkring, vender dig mod Mordrak og siger henkastet: - Ikke af noget bestemt. Jeg er vist bare i muntert humør.*

- Så tror jeg sgu at du er den eneste, siger Mordrak tilbage, og I vender jer om, og ser på de fire andre, som enten ser bekymrede eller bistre ud.  
- Ja for Satan dog, hvor vi bare ikke vækker opsigt hva?, siger du halvhøjt, så du er sikker på, at de andre også hører det, især Arak som rider bagerst for at have et godt overblik. Der er ikke langt tid til at mørket falder på, og udgangsforbudet træder i kraft.

Arak rider op på siden af jer og siger: - Okay, jeg har fattet det. Hold udkig efter en passende kro, så vi kan komme væk fra gaderne. Og vælg en kro, hvor der ikke er en masse soldater! Arak sender jer et lidt anstrengt smil, og lader sig atter sakke lidt agterud.

I rider langsomt videre.

- Den kro ser meget fin ud, bekendtgør du til Mordrak og rider derover.  
- Og du tror ikke at soldaterne kommer her, hvisker Mordrak til dig.  
- Det ved jeg sgu ikke Mordrak, men ved du hvad? Jeg har på fornemmelsen, at vi kommer i problemer i den her skide by, lige meget hvor vi overnatter, så den her kro, kan være lige så god som enhver anden.

Du havde desværre, men selvfølgelig, ret. I fik hurtigt problemer, da kroværten, som straks gennemskuede at der var noget galt, sendte bud efter soldater. Kroværten var den første som faldt for din hånd, men blev ikke den sidste i en lang og udmattende kamp, hvor I kun med nød og næppe undslap.

Jeres eventyr blev hurtigt vildere og vildere. I besøgte en drage for at søge om råd, og formåede at blive venner med den, som man nu engang bliver venner med en drage, I infiltrerede et kobbel varulve som fjenden forsøgte at få på sin side, og I overbeviste dem om, at det var bedst om de ikke deltog i striden, og her fik du også godt brug for at svinge din økse. Havde det ikke været for dig, og din medfødte evne til at færdes under jorden, er der ikke tvivl om, at de andre havde faret vild i de indviklede hulesystemer, hvor ulvene holdt til.

Du spurgte engang i mellem dig selv, hvorfor du egentligt engagerede dig så meget i menneskenes sager, og du kom frem til, at det var fordi de havde brug for dig, og at de mennesker du havde meget med at gøre, værdsatte dig, og det du gjorde for dem. Du var noget.

### **Kulminationen**

Da de endeligt så ud til at krigen var uundgåelig, opdagede I seks, helt præcist elveren Iriane, hvem der var hovedmanden bag det forræderi som blev udført mod kongen.

Hun fortalte jer aldrig hvad det var hun havde set, som havde overbevist hende, men hun fortalte jer alle, meget oprevet, at hun nu vidste, at det var Troldmand Zhastir, kongens rådgiver, som var fjenden i egen lejr, og at I ikke havde lang tid til at bekæmpe ham. I bevægede jer hurtigt ned i hans kælder, hvor I aldrig havde været før, på vagt, for I vidste ikke hvad der ventede . . .

*Med lange faste skridt går du ned af den mørke gang. Du hører stemmer der taler ophidset sammen. Mordrak er lige bag dig kan du høre.*

*I er inde i Zhastirs kælder. I har endnu ikke stødt på noget videre mistænkeligt, men der er ingen vej tilbage nu. I har brudt ind på troldmandens enemærker, og om så han er skyldig eller ej, må I kæmpe mod ham.*

*- Bal, for satan, lad os nu lige vente på de andre. Bal, Vent!! Du kan høre Mordrak sætte i løb, og han kommer op på siden af dig. I er nået til en trappe. Der er mørkt dernede, og der lugter alt andet end almindeligt.*

*- Det nytter ikke, vi begynder at tænke os om nu Mordrak, svarer du den store kriger, i et stille og afklaret tonefald. - Det er nu eller aldrig. Hvis vi giver Zhastir tid, vil han slå os, men hvis vi skynder os, kan vi overraske ham.*

*- Hvor ved du det fra?, spørger Mordrak. Stemmerne bag jer lyder højere, I kan høre Arak råbe noget. Miranda når op til jer, og ser på jer begge.*

*- Jeg ved ikke hvor jeg ved det fra, men jeg er sikker på, at det er rigtigt. Kom, lad os gå, så må de andre følge trop, hvis de vil. Du vender dig mod trappen og tager det første skridt, med øksen fast i dine næver, forberedt på at møde din død.*

Ingen af jer døde i kampen mod Zhastir. Ikke at det ikke var tæt på. I slog den onde troldmand, men ikke uden omkostninger. Kampen var hård og de ting du så den nat i hans kælder, har du aldrig helt kunne fortrænge. Du husker ikke mere nogen detaljer, men du kan stadig ryste af skræk, når du tænker på de ting i oplevede i hans forfærdelige kælder.

Du mistede noget af det livsmød du havde så meget af, og den glade og ubekymrede dværg, kom aldrig tilbage. Den blev foran døren til Zhastirs laboratorium, og du har tænkt på, om prisen for at det gode sejrede, var for stor for dig.

Men I dræbte ham, og I begravede ham i hans skumle kælder.

Konflikten mellem Thelgaard og Vidjeheim kunne komme til en ende. Uden troldmandens indblanding, kunne Kong William Thelgaard forhindre krigen, og der blev atter fred.

### **Hvad skete der så**

Efter kampen i kælderen, besluttede I jer for, at det var tid til at holde ferie. Nu havde I været på farten i næsten to år. I havde muligheden og tiden til at slappe lidt af, og måske komme lidt væk fra hinanden og se andre mennesker. Så I aftalte at holde et års ferie, og når det år var gået, skulle I mødes i Thelgaard, og drage ud på nye eventyr.

I kom aldrig til at kæmpe sammen igen.

Du var lidt træt af, at de andre ville holde pause. Du havde fået blod på tanden, og ville gerne i gang med det samme. Du havde en fornemmelse af, at hvis du holdt en for lang pause, ville det være svært at komme i gang igen. Da Iriane og Arak hurtigt forlod Thelgaard, og Miranda gjorde det samme, besluttede du dig for, at drage et smut hjem, og se hvad der skete i bjergene.

Da du kom hjem var det stadig som en håbefuld ung dværg, som bragte en pæn pose guld, og en masse mod med sig. Guldet forsvandt hurtigt, og du satte dig i gæld. For at undslippe denne gæld, tegnede du kontrakt som minearbejder i et år, for at betale din gæld tilbage. Du kom til at arbejde 34 år i minerne. Det begyndte stille og roligt at gå ned af bakke for dig. Du mistede lysten til at drage ud i verden



igen. Du var fanget som minearbejder, og selv om du blev alvorligt syg, og du nu hoster slemt af minestøvet i dine lunger, fortsatte du.

Først da du modtog brev om at din gamle ven Celeb var død, huskede du pludseligt din ungdom, hvor du var en helt. Udrettede store gerninger, og havde mod på hvad som helst. Og du drog afsted mod Thelgaard, efter at have været borte i 35 år.

### **Bals personlighed**

Bal var i bund og grund et muntert gemyt. Han så altid det positive i ting, og kunne nærmest brokke sig på en positiv måde. Han så intet formål i at surmule og være ærgerlig over alle de ting som gik galt og som var trælse, men foretrak at se de positive ting i livet, og glæde sig over dem.

Bal var også en følsom sjæl, men vreden og ilden i ham var ikke svær at vække. Og når den først blev tændt, så var der ikke det som Bal stoppede for.

Han havde ingen respekt for nogen autoriteter, men havde heller ikke nogen egentlig foragt for dem. Han fulgte dem, hvis han mente at det var fornuftigt, og gjorde noget andet, hvis det faldt ham mere naturligt. Det kunne give visse problemer, når Kong William beordrede ham og de andre til at gøre noget.

Man kan sige at Bal blev knækket, da han kom tilbage til dværgenes samfund. De tvang ham til at indordne sig under autoriteter, og i forsøget knækkede de den stakkels dværg. Han er nu mere modløs og slet ikke så munter som han var engang. Han er blevet trist og en smule melankolsk, men forsøger dog stadig at se det positive i tingene. Han forstår, hvad der er sket med hans liv, og han vil ikke blive ynkelig over det. Hvis nogen får ondt af ham, kan han blive meget hidsig.

### **Forhold til de andre**

#### **Mordrak**

Bal var/er meget gode venner med Mordrak. Han fik hurtigt et nært forhold til den store, naive menneske kriger, for Bal kunne fornemme, at Mordrak er god som dagen er lang. De havde en vis forståelse for, hvordan den anden tænkte, og i kamp kom dette til udtryk ved, at de aldrig gik fejl af hinanden og var et fænomenalt team.

Bal følte et vist ansvar over for Mordrak, da Mordrak på nogle punkter havde svært ved at passe på sig selv. Mordrak kunne lokkes til meget og var ikke svær at narre, og Bal fandt sig ikke i, at der var nogen, som udnyttede Mordrak på nogen måde.

#### **Miranda**

Bal vidste udmærket at Miranda var forelsket i Mordrak. Det vidste Mordrak tilsyneladende ikke. Mange gange overvejede Bal om han skulle blande sig, men kom frem til, at det var en sag mellem Mordrak og Miranda.

På visse punkter syntes Bal, at Miranda var ligeså dum og fjollet som Mordrak kunne være det. Hun var så forvirret omkring sine følelser og var så bange for dem, at hun aldrig fik fortalt Mordrak, hvordan hun følte. Bal havde nærmest ond af hende, for hun havde så lidt selvagtelse, at det næsten gjorde ondt. Hun var en meget sød og god pige, men også en meget sårbar pige.

Miranda har reddet Bals liv flere gange med sine helbredende evner.

En enkelt gang for længe siden, forsøgte Miranda at forføre Bal i en brandert, men Bal lagde pænt den frustrerede pige i seng.

### **Iriane**

Bal kom meget godt ud af det med Elveren Iriane. De havde en god forståelse for hinanden, da de begge var outsiders i et menneskesamfund.

Bal mødte Iriane, før han mødte nogen af de andre, og de to havde en enkelt nat sammen, som de aldrig gentog. Ikke fordi det ikke var interessant, men mere fordi de begge vidste, at det ikke ville være godt for dem, og at de var grundlæggende forskellige, men Bal holdt/holder meget af Iriane.

### **Arak**

Arak kunne mere Bal kosteligt. Han var så alvorlig og så ofte meget sort/hvidt på tingene, og det kunne Bal slet ikke stå for. Uden at ville det, kom han ofte til at provokere og tirre Arak en smule, især når han ledede gruppen. Bal havde ikke noget imod at Arak ledede gruppen, men Arak kunne have svært ved at forstå, at han bare ikke ledede Bal, at ingen andre end Bal ledede Bal, så når Arak sagde, at alle gik til højre, så kunne Bal gå til venstre, hvis han mente at det var bedre. Men ellers så var Arak vist bare en frustreret ung mand, som mente, at han bar verdens ansvar på sine alt for smalle skuldre. Bal undrer sig stadig lidt over, hvad Iriane så i ham.

### **Valar**

Troldmanden Valar var en skæg fætter. Han mindede en del om Bal selv, og Bal havde indtryk af, at Valar heller ikke respekterede nogen autoriteter, men han skjulte dette, og manipulerede sig frem til, at det blev som han gerne ville have. Bal fandt Valars magi ganske fascinerende, og kom ret godt ud af det med troldmanden.

### **Situationen nu**

Det er et par dage siden du ankom til Thelgaard. De var en kort rejse, og først nu er du ved at vænne dig til, at du ikke mere er i bjergminerne omgivet af dværge, og at du selv bestemmer hvad du vil gøre.

Din hosten er blevet en del bedre, men er stadig slem. Du ved at du kun har få år tilbage at leve i, måske blot måneder.

Du har indkvarteret dig på kroen Den Leende Hest, hvor gravøllet også skal afholdes.

I din oppakning har du det magiske sværd Mithlim, Mordraks sværd, som han gav i din varetægt, så du kunne skærpe og forbedre det. Du fik aldrig afleveret det til ham, for du mødte ham ikke igen, men nu har du chancen.

Du har færdedes lidt i den travle by, som ligner sig selv på en måde, men på en anden måde er helt forandret. Selv om det kun er 35 år siden at du kæmpede mod tre skeletter i den lille park, så forekommer det dig næsten at være noget som du blot har fået fortalt, og aldrig selv oplevet.

Og når du rider forbi kroen, hvor du og Celeb blev taget i at snyde med terninger, så ville du ikke tro dine egne øjne, hvis du så bjælken hvor din økse lavede et voldsomt hak. Det føles næsten, som var det i et andet liv.

Det er ved at være tid til gravøl.

### **Udseende**

Bal er en ret høj dværg. Han er 1.65 og meget bred. Hans kraftige overarme står godt til den svulmende brystkasse, som giver ham lidt af en tøndeform.

Bals skæg er blevet længere end det var for 35 år siden. Det er flettet, og er stadig flot og rødt, men hans hud er blevet bleg, præget af ikke at have set meget sol de sidste mange år.

Hans ansigt er blevet rynket, men er dog stadig ansigtet hos en yngre dværg. Hans næse er endnu ikke stor, og hans tænder er fine og hvide.

### **Udstyr på person**

Klædning

- Blå skindbukser
- Højrød lærredsskjorte
- Bælte med voldsomt stålspænde
- Tung skindkappe
- Korte sorte læderstøvler

Stålkse i bæltet

Magisk smedehamme, også i bæltet

Pung med alt for få mønter

Pandebånd af flettet sølv

### **Udstyr på kroen**

Sovetæpper

Fyrtøj af meget høj kvalitet

Forskelligt smedeværktøj

Lygte med olie

Dværg ringbrynje

En meget god stålhakke

Mordraks magiske sværd Mithlim

### **Specielle dværgefærdigheder**

- Stedsans under jorden
- Kan se i svagt lys
- Meget kraftige knogler, brækker sjældent
- Varmeudholdende

# Valar den Vise

## Brevet

*Dengang var en tid, hvor du måske ville have erklæret at du var lykkelig. Men det tænkte du ikke over den gang. Du vidste ikke at du var lykkelig, før mange år efter, da den følelse som dengang havde været der, åbenbart ikke kom igen, selv om du nu havde opnået ting, som du dengang havde troet, ville gøre endnu mere for at fuldende din lykke. Men du holdt ikke fast på, hvad det var der bragte dig lykken, og I forlod alle hinanden.*

- Halløj, er der nogen hjemme?? Tjeneren vifter med sin højre hånd foran dig, og du vender dine tanker mod ham.

- Øhhh, ja, jeg ville gerne have, øhh, noget at spise, jeg tænkte på, jeg ville gerne have . . . du vidste godt hvordan det smagte, du vidste godt hvordan det så ud, du vidste faktisk ret meget om det dyr du gerne ville spise til middag, men. . . du kunne bare ikke huske hvad det hed . . . - Jeg ville gerne have . . . Tjeneren ser på dig med stor tålmodighed, og du møder hans blik, og dit er fyldt af vrede og afmagt, vreden er ikke rettet mod ham, men mod dig selv, og din dårlige hukommelse

- Vildsvin??, prøver tjeneren og ser spørgende på dig.

Et lettelsens suk går igennem dig, og du nikker og siger: -Ja, tak, jeg vil gerne have stegt vildsvin, en smule ristede kartofler med Timian og løg, og en god kraftig rødvin. Du ser at tjeneren noterer dit ønske og går væk.

Du hører en svag rømmen bag dig, og vender dig langsomt og besværet om, og mærker tydeligt, hvordan det ikke kun er din hukommelse der er ramt voldsomt af tiden, men også din krop. En person løfter sit glas og hilser på dig, du vinker igen, vender dig besværet, mens du overvejer om det var en fra Troldmændene råd, eller måske din købmand.

Sådan her plejede krobesøg ikke at være, det var engang en fornøjelse, du stirrer ind i flammerne som danser, ja røde og gule . . .

*røde og gule danser flammerne i bålet, og du mærker hvordan varmen langsomt vender tilbage i dem, og det prikker og stikker på en lidt ubehagelig måde.*

*- Vi vil gerne have seks store måltider mad, godt med vin eller øl, og senere ønsker vi alle en seng for natten! Mordraks basstemme virker næsten helt forkert i den ellers stille kro. Kun han står oppe ved disken, de andre går lidt omkring og kigger på de underlige malerier og udsmykningen, mens de langsomt børster sneen af deres vintervertøj.*

*Elverkvinden Iriane sætter sig på hug ved siden af dig, lægger sine hænder på dine skuldre, og masserer dem, ikke videre blidt.*

*- Åhhh, ehhh, Ihhhriane, ikke så hårdt, forsøger du, men hun læner sig tættere på dig, mens hun siger: -Slap nu lidt af Valar, du er anspændt, og det er ikke godt for dine muskler. Du ser Mordrak smile, da Iriane snakker om dine muskler, og du forstår ham måske også lidt, og du er altid ret forsigtig med at have nogen overkrop når Mordrak er i nærheden.*

*- Tror du ikke at du trænger til en ordentlig gang massage??, spørger Iriane, lidt lavere end før, hendes mund lidt tættere på dit øre, og hendes masserende hænder masserer lidt blidere, og du mærker hvordan dine skuldre bliver blødere under hendes fingre.*

- jooo, det ville nok være meget godt for min ryg, svarer du med et lidt undrende smil, og skal lige til at sige noget mere, da jægersmanden Arak bryder ind, med et skarpt blik mod jer.

- Der er vist et eller andet galt, siger han langsomt henne fra et vindue. Dværge som har sat sig ved et bord og tændt sin pibe, ser lidt overrasket over på ham og siger: - Ja, det har du sgu ret i. Nu har vi været her i mere end tre minutter, og der er stadig ikke nogen der har hørt Mordraks råb på mad. Mordrak, smut ud i køkkenet og se om du kan finde krofatter! Dværge Bal, ser over på jer, kigger væk med et opgivende blik, og helliger sin pibe al opmærksomhed. Ingen siger noget i et kort øjeblik.

- Det var ikke det jeg hentydede til, Bal, svarer Arak. - Jeg synes blot, at jeg vil gøre jer alle opmærksomme på, at vejen uden for er væk, ja rent faktisk ser du ud til, at det enten er blevet meget meget mørkere, eller at vi ikke mere befinder os på Heden!!

Stilhed, så åbner alle munden, men ingen når at sige noget før en latter runger gennem kroen.

- HeeheeeHeehehehe, endelig har jeg fanget jer, I små nævenyttige dæmoniske, altødelæggende skiderikker. Og denne gang er det MIG der har overtaget!

- Åh LORT, småklukker du, -ikke den sindssyge troldmand igen. Selv om situationen er alvorlig nok, kan du ikke undertrykke en fnisen, og Mordrak ser vredt, men også underholdt på dig, og siger. . .

- Undskyld Hr. Valar, men deres mad er klar. Tjeneren ser lidt overrasket på dig, som du sidder der og småfniser som en anden skoledreng, og hurtigt kommer du til dig selv, og mumler et eller andet, og skænker dig et glas vin, som du hurtigt skyller i dig.

Drømmerierne er begyndt at blive sværere og sværere for dig at skelne fra virkeligheden, og du ved ikke, om det hænger sammen med din hukommelse, men du ved dog, at du er meget taknemmelig for, at det ikke forventes De ældre i Troldmandsrådet at aflægge duelighedsprøve ved Forsamlingen, som det er for alle de andre, for du tvivler på, at du kan huske særligt meget af alle de formularer og ritualer som ellers er i dit hoved. Kun de få du har på rygraden, volder ikke problemer. Alligevel kan du ikke lade være med at spekulere over, om der mon findes noget mere ynkeligt end en gammel svagelig troldmand, som ikke engang har magt i sin magi mere.

Du kigger på brevet foran dig. Brevet fra Thelgaard, som har vækket disse minder i dig, du tænker på den unge tyv Celeb som var sammen med jer, som nu er død, og har ønsket at du deltager i hans begravelse.

Dine øjne bliver mørke og fjerne ved disse tanker, du . . .

- Vaalaaaaar, de kommeeeeer, runger det igennem de store huler, men du kan ikke høre præcist hvorfra råbet kommer, men du kan høre at det er Celeb, og du kan høre at han løber afsted, alt hvad han kan.

Du vender dig langsomt omkring i den store klippesal. I lyset af den hvide kugle som svæver over dit hoved, kan du se de fire åbninger som fører ud i andre skumle gange, og du bedømmer afstanden at være fra omkring 12 til 15 meter alt efter hvilken åbning der er tale om.

Du begynder langsomt at bevæge hænderne foran dig, mens du stadig drejer dig rundt. Din koncentration vender sig pludseligt voldsomt indad. Du dykker ind

*hvor du finder de voldsomme ressourcer der er i dig, i rummet omkring dig, i stenene, i luften i . . . Celeb snurrer omkring et hjørne, støvet står omkring ham, og da han ser dig, sætter han straks retningen mod sig. Hans ansigt er fortrukket i anstrengelse, hans sværd dog stadig knuget i højre hånd, og ikke mere anstrengt end han sender dig et smil, som du kun lige sanser.*

*- Smid dig, siger du lavt, men Celeb hører det, smider sig straks, og en ildstråle skyder fra dine fingre, hen over hovedet på ham, retning mod åbningen, hvor de første to varulve springer frem fra, den fortsætter, rammer væggen bag dem, og ulvene bliver indhyllet i en voldsom eksplosion, som får din kappe til at blafre omkring dig, og Celeb til at rulle atter et par meter, til han ligger foran dine fødder.*

*Du sænker armene, ser på Celeb og siger med et stort smil: Burde du ikke se at komme op og være klar, hvis der skulle dukke flere af dine små venner op?*

*- Ikke nødvendigt. Der var kun to!, svarer Celeb med et forpustet grin*

Kødet smager dig ikke, og du forlader restauranten så hurtigt som dine smertende ben tillader dig. Du overvejer hvor du skal gå hen. Gå hjem, sidde og se ud i luften, eller læse en bog. Det ville ikke være første gang, du ville sidde alene og læse. Gå over i Logen og snakke med andre medlemmer. Det ville heller ikke være første gang, at du var sammen med mennesker som kun interesserede sig for hvad du vidste, og ikke hvem du var.

Tage tilbage til Thelgaard, og deltage i Celebs begravelse. Ja, det ville være første gang i årtier, at du gjorde noget for andre end dig selv, og tænkte på nogen, som i hvert fald engang holdt af dig.

### **Baggrundshistorie**

Sammen med dværgen Bal, krigeren Mordrak, præstinden Miranda, jægeren Arak, elveren Iriane og tyven Celeb eventyrede du i din ungdom. Det var en tid, hvor jeres kongerige var i heftig konflikt med naboriget Vidjeheim, og det var en meget spændende tid, når man var ung, håbeful, talentfuld og trangen til spænding, rigdom og berømmelse var stor. Det var en tid med snigmord, spiontogter, lynjustits for mistænkte spioner, uhumske fangekældre og torturkældre der genlød af de ulykkelige fangers skrig om nåde. I syv var overbeviste om, at netop I kunne gøre en forskel, og det gjorde I.

Som spioner for jeres konge, uafhængige af nogen overordnede, og med jeres helt egen facon at løse problemerne på, og med en evne til at rode jer ud i de mest fantastiske eventyr, tilbragte du meget af din ungdom bag fjendens linier.

*- Soldater. Mange, puster Miranda i det øjeblik hun vælter ind af døren. Du ser hvordan Dværgen Bal ser op mod den ubehagelige krovært, og hvordan han falder med dværgens kniv i ryggen inden han når døren, og i løbet af et øjeblik, er du den eneste som sidder ved bordet, de andre i fuld gang med at forberede sig til kamp.*

*Du rejser dig, ser over på de chokerede gæster og siger: - Mine Herrer. Jeg vil råde dem til at foretrække ned i kælderens, indtil dette mindre intermezzo er overstået, da jeg . . .*

*Du bliver afbrudt af en rude der knuses, og du ser Iriane og Arak stille sig ved vinduet med deres buer parat, men du fortsætter: - Da jeg har på fornemmelsen at*

*det kan gå hen og blive ubehageligt. Og hvis nogen af de tilstedeværende skulle have lyst til at blande sig i konflikten, vil jeg personligt sende vedkommende til De Syv Brøndes Skrigende Dyb!*

*For at forstærke effekten af dine ret tomme trusler, fem velvoksne sømænd er ikke lige hvad du har lyst til at toppes med, lader du lidt flammer slikke ud af din mund mens du taler, og lidt røg komme ud af næsen, og da der lyder skrig fra soldater ramt af pile, vælter de hurtigt fra bordet og mod kælderen.*

*Du sukker dybt, og vender dig mod de andre, som forbereder sig på, at soldaterne stormer kroen, du koncentrerer dig et øjeblik, og et voldsomt lysglimt oplyser alt udenfor, og flere soldater skrider i overraskelse, og de trækker sig tilbage.*

*- Så er det nu, skrider Mordrak, og åbner døren.*

*- Neej, råber Arak men for sent, døren åbnes, og du hører de dumpe lyde fra seks armbrøster, tre pile stryger forbi dig, to pile laver huller i din kappe, og en pil kapper det nederste af din øreflip af. Du modtager kampens første, men ikke sidste sår.*

*Mordrak smækker hurtigt døren i igen, og råber: -Undskyld Valar. Min fejl!!*

*- Alt tilgivet Mordrak, mumler du og tager dig til øret og sukker igen. Du ser at Iriane ser intenst på dig, og da du fanger hendes blik, lader hun det ikke falde, men lader sig fastholde og smiler til dig, lige til det øjeblik en pil ryger igennem vinduet, og kampen bølger videre.*

Kampen blev lang og heftig, og præstinden Miranda fik godt brug for sine evner som helbreder, da I et par timer senere flyder ud af byen, gemt under gamle brædder, i flodens kolde vand.

I starten fungerede I som spioner i fjendeland, men jeres eventyr blev hurtigt vildere og vildere. I besøgte en drage for at søge om råd, og formåede at blive venner med den, som man nu engang bliver venner med en drage, I infiltrerede en kobbel varulve, hvor du optrådte som en venligtsindet varulv, og det lykkedes jer at forpurre fjendens planer om at bruge dem i konflikten mod jeres rige.

Dit engagement var hele tiden præget af, at du ikke overvejede videre hvorfor du gik ind i denne konflikt. Du tænkte mest på dig og dine venners overlevelse, men dernæst tænkte du på dig selv, og hvordan du kunne få fat på så mange penge som muligt, for du vidste, at din magt lå i viden, og viden var en dyr vare. Selve eventyret, spændingen, faren, adrenalinet og venskabet betød også utroligt meget. Og I opnåede meget. I opnåede at blive personlige venner med kongen William Thelgaard, I opnåede at blive fjender med Zhastir, den farligste troldmand i hele Norden, og I opnåede at redde de to lande fra at gå ind i en altødelæggende og voldsom krig,

### **Kulminationen**

Da de endeligt så ud til at krigen var uundgåelig, opdagede I seks, helt præcist elveren Iriane, hvem der var hovedmanden bag det forræderi som blev udført mod kongen.

Hun fortalte dig aldrig hvad det var hun havde set som havde overbevist hende, men hun fortalte jer alle, meget oprevet, at hun nu vidste at det var Troldmand Zhastir, kongens rådgiver, som var fjenden i egen lejr, og at I ikke havde lang tid til at bekæmpe ham. I bevægede jer hurtigt ned i hans kælder, hvor I aldrig havde været før, på vagt, for I vidste ikke hvad der ventede . . .

*Du ved straks at det er en troldmands kælder I nærmer jer. Trappen er mørk og fugtig, ligner enhver anden trappe, og du kan mærke, at de andre ikke føler sig specielt utilpasse, måske lige med undtagelse af Iriane, som du sender et hurtigt blik. Selv nu kan du ikke lade være med at tænke på, hvordan situationen ville se ud, hvis ikke hun og Arak havde gang i et eller andet, og selv nu, føler du at hendes blik er mere og andet, end bare et blik.*

*Mordrak som går forrest og lige foran dig når bunden af trappen, og lyser rundt. Hans lyskegle falder på en dør, og i samme øjeblik han ser døren, vender han sig om mod dig og siger - "Jeg tror ikke at vi finder noget her, Valar, lad os vende om", og begynder at gå forbi dig. Du hører de andre protestere og tale til Mordrak, mens du vender dit eget lys mod døren. I samme øjeblik føler du selv en stærk trang til at vende om, men du overvinder fornemmelsen, og vender dig med en kraftanstrengelse.*

*- "Døren er fortryllet!. Se ikke på den, stil jer bag mig" Du taler hurtigt og præcist til dine venner, og de gør som beordret, og du bryder fortryllelsen på Mordrak.*

*Du vender dig mod døren og ser på den og siger til de andre - "Det er meget vigtigt at I ikke på noget tidspunkt ser på døren. Jeg fjerner fortryllelsen i et øjeblik, men det går i lort, hvis nogen af jer ser et øjeblik på tegnene. Okay??" Ingen af dem svarer, men de samtykker, og du går i gang med at fjerne den stærke fortryllelse fra døren, så I kan komme ind i Zhastirs gemakker. Du har en klar fornemmelse af, at der venter jer noget frygteligt, måske noget som I slet ikke er rede til, men de andre viser ikke tegn på frygt. Du beslutter dig for, ikke at fortælle dem om, hvordan du har det med at angribe Zhastir.*

Kampen der fulgte var meget voldsom. Troldmanden Zhastir var mægtig, men han var ikke forberedt på angreb, og han var ikke vant til, at hans fjender var frygtløse, og denne tro på at I var uovervindelige gjorde ham svagere end ellers. Din indsats var uundværlig, for du kunne tilbagemane få af de frygtelige visioner og illusioner han sendte mod jer.

Slaget varede måske kun i et kvarter, men på det kvarter så du flere rædsler i hans laboratorium, og i de riger han åbenbarede for jer, og den ondskab han udstrålede, end du havde set og oplevet i hele din karriere som eventyrer. Kun ved et lykketræf slap I alle fra det med livet i behold, selv om I dog aldrig kunne grine på helt samme ubesværede måde eller slappe helt af igen, så var det nok en billig pris I betalte.

I dræbte ham. Da han døde, begyndte hans krop at ryge, og væggene blødte tykt mørkt blod. Da mistede I modet, og I begravde ham i hans skumle kælder, og forseglede den atter og forlod ham. Du brugte en meget stærk formular du havde fundet i en dværgegrav til at forsegle kælderen med.

De andre havde en stærk tro på, at nu var han endeligt væk, men du havde en mistanke om, at en så mægtig troldmand havde noget i ærmet. Men du sagde ikke noget om din mistanke, for du ville lige så gerne væk, som de andre.

Du nåede at tage et par enkelte bøger med ud, før I stak af. Onde bøger.

I blev hyldet af kongen, som takkede jer for jeres indsats. Der blev atter fred med naboriget, og alt så godt ud igen.



### **Hvad skete der så**

Efter det frygtelige slag, var I alle udmattede og præget af en modvilje mod at opleve den slags voldsomheder lige med det samme igen. I oplevede afslutningen på konflikten som lidt af et antiklimaks, og stod nu pludseligt uden arbejde. I besluttede at tage en pause på et års tid, og så vende tilbage, og sammen drage ud på eventyr.

Først drog Miranda afsted, og kort efter Arak og Iriane. Det gjorde dig trist, for du ville ikke at Iriane forlod byen. Du havde regnet med at invitere hende ud på en rejse. Finde ud af, om hendes blik var tegn på de samme varme følelser, som du nærede for hende. Du ville begrave dit ansigt i hendes fyldige hår, og lade dine hænder glide over hendes perfekte krop. Men hun rejste bort med jægeren.

Selv satte du retningen mod den største handelsby i Norden, for at læse de bøger, som du huggede i kælderens, uden at nogen af de andre så det. Du ville måske fortælle dem det, næste gang i skulle på eventyr, men der blev aldrig nogen næste gang. . .

### **Profil af personlighed**

Valar er/var meget intelligent og tænker utroligt hurtigt, og han er også ferm til at tænke abstrakt. Lige fra han var en ung dreng, har han været meget uafhængig, og har ikke knyttet sig til nogen, og har kun været tæt på at gøre det en gang, og det var med elverkvinde Iriane, men muligheden kom aldrig til det. Han må siges at være egoistisk og en smule centreret omkring sine egne behov. Han tænker først på sig selv og sine venner, og så på andres ve og vel.

Valar havde ikke megen respekt for liv, og var mere interesseret i at nå de mål som nu engang var sat.

Valar havde en drøm om, at alting skulle blive godt. Han ville blive en stor og mægtig troldmand, som ville slå sig ned i en by med en troldmandsloge, og her ville han styre de andre troldmænd i byen, og få magt og ære.

Og det gjorde han så. Han fik så travlt, at han i mange år glemte alt om hans ungdoms venner, og før han vidste af det, var han ved at være en gammel mand, og han kunne slet ikke forstå hvor hans ungdom var blevet af, og pludseligt gik det op for ham, at han faktisk var ensom.

Valar vil ikke være gammel. Han er begyndt at undersøge mulighederne omkring at forlænge sit liv, men det har den omkostning, at man må tage andres, og det vil han ikke. Han ville så gerne have stiftet familie og have børn og børnebørn men det er ved at være alt for sent. Hans mål nu er at tilbringe resten af sine dage med nogen han holder af og som holder af ham.

### **Forhold til de andre i gruppen**

#### **Arak**

Valar har altid accepteret og værdsat Araks dygtige lederevner, men Valar har aldrig rigtig tænkt på ham som en nær ven. Arak var stærk, beslutsom og alvorlig. Men desværre, så havde han og Iriane noget sammen, som Valar næsten hadede ham for. Han spærrede for Valars kærlighed til Iriane, og for den kærlighed, som han er sikker på, at hun nærede for ham. Og Arak fattede ikke, at han bare burde have trukket sig lidt tilbage, i stedet for at hænge op ad hende.

Det er længe siden, men det gør dog stadig ondt.

### **Miranda**

Valar har nu altid gået fint i spænd med Miranda, men de har også kendt hinanden siden barndommen, og de har aldrig rigtig sat spørgsmålstejn ved hinandens opførsel, men accepteret hinanden. Valar har gerne villet hjælpe Miranda lidt med de problemer hun havde omkring Mordrak, den stakkels pige var forelsket i det store brød, men Valar vidste ikke helt hvordan han skulle gribe det an, og pludseligt var det for sent, så var hun gift med en eller anden herremand, og Valar var ikke engang med til hendes bryllup, men det var nu mere herremandens beslutning, så vidt han har hørt.

### **Mordrak**

Inderst inde har Valar set lidt op til Mordrak og hans store muskler. Det lod ikke til at Mordrak var bange for nogen fysisk trussel, og han havde en frihed til at gøre som han ville, som Valar misundte ham. Han sprang bare altid i vandet når gruppen holdt hvil ved en sø, og Valar så hvordan pigerne beundrede hans krop. Han hoppede bare over et højt hegn, hvor Valar skulle have hjælp. Men Valar blev ikke ond på Mordrak af denne grund, for han drillede ham aldrig, men opførte sig meget venligt og ordentligt. Valar og Mordrak har kendt hinanden i lang tid, men er aldrig rigtig kommet tæt på hinanden, men som Valar ser det, skyldes det mest Mordraks tilbageholdenhed.

### **Bal**

Dværgen var en god ven og et lystigt bekendtskab, og det var rimeligt sikkert, at man ikke kom til at kede sig voldsomt når man var sammen med ham, for han skulle nok finde et eller andet at småbrokke sig over eller rose til skyerne.

### **Iriane**

Den smukke elverkvinde virkede altid meget tiltrækkende på Valar, men det har hun nok gjort på de fleste mænd, men det var ikke kun hendes smukke udseende og dejlige væsen, men også den måde som hun betragtede ham på, som var noget specielt. Den måde hun rørte ham. Valar så hende ikke røre ved andre på den måde. Men desværre havde hun noget kørende med Arak, men havde det ikke været tilfældet. . .

Valar var dybt forelsket i Iriane, men så sig selv værende lille, grim og splejset, og turde ikke bekende hans følelser for det smukke æteriske væsen hun var.

Iriane har reddet dit liv. Hun slog en varulv ihjel, som var ved at fortære dig.

### **Situationen nu**

Det er et døgn siden du ankom til byen. Du drog straks kroen Den Leende Hest, hvor I altid holdt til, og fik dig et værelse. Du havde tænkt dig, at holde dig for dig selv, indtil gravøllet, men så ankom Iriane til kroen.

Du så hende komme ridende. Hun så ikke et år ældre ud. Først da du så hende tæt på, kunne du se, at der var sket noget med hendes øjne. De var alvorlige og triste, men det skyldtes nok, at du var gammel og affældig at se på.

Hun er desværre lige så tiltrækkende som for 35 år siden.

Du har din trofaste tjener Victor med, som nok er det eneste der har været din ven i de sidste mange år, og han har mindst lige så dårlig hukommelse som dig selv, og han er den eneste du kan spøge lidt med din alder sammen med, da han også selv

er affældig. Men han kender dine vaner og du kender hans, og det er lige ved at du også optræder som tjener for ham når han er plaget af sin gigt.

### **Udseende**

Valar er en lille mand, 1.70, men han virker større end han er. Hans hår er langt, lyst, meget glat og oftest flettet, eller måske samlet i en hestehale. Hans ansigts smukke træk, med de høje kindben, den blege glatte hud og de smukke øjne, er blevet erstattet af et rynket, furet og hærgnet ansigt, hvor kun de blå øjne og smilet er det samme.

Valar er spinkel, men hans krop har båret aldres godt, og han er i god form. Han har en ung mands holdning. Hans hænder er stadig smidige og smukke, med lange fingre og stærke negle.

Valar går klædt i fornemt tøj, som viser han er en rig mand.

### **Udstyr på person**

Klædning

- Mørk, blød velour robe
- Sorte bukser af fornemt stof
- Korte, lette støvler med fine spænder
- Broderet fortryllet bælte. Giver varmen
- Bredskygget hat med metalbånd

Lang knudret stav af asketræ. Hul og med underlige ingredienser til magi. Kan udsende en ildstråle.

Sølvkæde med troldmandslaugets bomærke

Bælte med små punge

Skuldertaske

- Halvfylt notesbog, pen og blæk
- Gammel fløjte
- Flaske med stærk hostesaft
- Lommelærke med god stærk rom

### **Oppakning på kroen**

To meget værdifulde trolddomsbøger. Den ene stjålet fra Zhastir. Mørk, ond og farlig

Dagbog. Låst med magi

Fortryllede briller. Kan se magiske inskriptioner

En del ekstra tøj

Toilet og barbergrejer

### **Valars Magi**

Du skal selv som spiller administrere Valars magi, hvis I ikke spiller med et magi system. Brug magien med måde, og snak med din spillemester om retningslinier.

Valars dårlige hukommelse gør, at han ikke kan huske indviklede formularer. Han kan kun de allersimpleste formularer, så som at lave lys, åbne døre, skabe små flammer, magisk pil og den slags.

Når han er kommet ind i borgen, så får han sin hukommelse igen, og kan nu bruge sin magi til fulde. Din spilmester sætter grænserne for din formåen.

# Arak Jægersmand

## Sendebudet

*Det var vel en lykkelig tid, I havde sammen; og var det ikke en alt for kort tid? Iriane, den modige Mordrak og alle de andre. Blev I ikke skilt meget hurtigt, og hvorfor? Og hvorfor har du aldrig kunnet finde netop den fornemmelse igen, selv om du har prøvet så meget?*

- Undskyld mester, men hvad var vores ordrer?

Den unge mand står i grønligt tøj foran dig, og ser på dig med udtryksløse øjne. Du lader blikket glide ned over ham, og fatter ikke hvordan disse unge soldater kan holde deres støvler skinnende, når de arbejder i en skov. Og hvorfor gør de det? Og hvorfor skal du kommandere rundt med soldater, der går mere op i, om deres støvler er pudsede, end om skovens dyr bliver mishandlet og jaget.

- Fortsæt som før, svarer du fraværende og ser endnu engang op på sendebudet der stadig sidder på sin hest. Du står foran dit telt i skoven. Du kan høre lejrens larm bag dig, træer der bliver fældet, og grene der bliver savet. En vej, tænker du for dig selv, jeg er med til at lave en vej gennem skoven. Det er ikke det forhold, jeg engang havde til skoven, tænker du videre og ser ud på træerne, deres brune stammer, de grønne blade og . . .

*trækronerne flyver forbi dig, som du spurter gennem skoven, dine fødder bevæger sig hurtigt og sikkert igennem skovbunden, og du haler ind på dit bytte med hast. Han vender sig om, og ser forskrækket på dig, da han opdager, hvor tæt du er på ham, og du ser, at han trækker en langbladet kniv. Du sagtner farten. Du kender skoven. Du ved, hvor han vil ende, og du bruger din energi med forsigtighed. Ikke lang tid efter står den sortklædte skikkelse foran en mindre kløft, som dog er stejl nok til, at han ikke hopper ned, og bred nok til at han ikke hopper over. Han vender sig. Pustende. Du smiler grumt, og trækker med en svag lyd af stål dit sværd.*

- Du vil ikke slippe godt fra det her, forbandede skovmand! Jeg har vigtige venner, de vil vide, at det er dig. Agenten fra den hemmelige milits, trækker vejret hurtigt og heftigt og tørrer sved væk fra ansigtet med højre hånd.

Du går frem mod ham, og ser til din overraskelse et smil på agentens læber, og for sent vender du dig. Endnu to sortklædte agenter, og den ene peger en ondskabsfuldt udseende armbrøst mod dig.

Hvor fanden bliver Iriane og Valar af, tænker du og bider tænderne sammen, og smider dit sværd foran skytten.

- Det var godt forræder. Kan du også gætte, hvad næste trin er? Skytten smiler selvsikkert.

Du kigger bekymret mod afgrunden, og begynder at svede. Han nikker og gør tegn med armbrøsten, til at du skal gå nærmere til kanten.

- Okay, stop, stop, jeg skal nok sige alt. Jeg afslører det hele!!

Panikken i din stemme er ikke til at tage fejl af, bemærker du selvtilfreds for dig selv. Du overvejer om roden foran skrænten er stærk nok. Det må den være, og du kan kun stole på, at de andre er, hvor de skal være, og at der ikke er gået noget galt.

Med et nik mod skoven, springer du ud over kanten til afgrunden, og griber med højre hånd fast om roden, som giver sig faretruende. Hurtigt søger du efter fodfæste i skrænten.

*- Han sprang sgu, hører du en overrasket stemme, og en der svarer, - Ja, ja lad os nu lige se.*

*- Du mærker varmen fra eksplosionen på din hånd, og fornemmer, hvordan hårene hurtigt brænder af, mens drønet fra ildkuglen får klippen til at ryste en smule. Sand løber ned i hovedet på dig. De nåede ikke at skrike.*

*- Er du der Arak, hører du Valar råbe. - Jeg håber han er, der siger han til Iriane med den sædvanlige bekymring i stemmen, og hun fortæller ham, at du har det fint.*

Jeg er her Valar, jeg er her mumler du.

- Undskyld herre, men hvad siger De, spørger sendebuddet fra sin hest, og da du ser op, ser du; at det ikke er Valar, men en ung mand, du aldrig har set før. Du rejser dig, langsommere end for et par år siden.

- Du kan få dig et måltid mad ovre i det telt, så giver jeg besked om lidt, siger du, og går ind i dit kvarter, vel vidende, at soldaten tænker, at du er en gammel særling, som burde fratages kommandoen over dine folk. Dine folk!? vrænger du i dit sind, og smiler hånligt.

Teltet er varmt, og fluerne summer rundt. Du sætter dig i din stol og smider med en hurtig bevægelse brevet på bordet, og sukker.

- Nå Celeb, så blev det altså din tur. Så skulle du blive den første af os, der forlod denne verden.

Du ved, at det ikke er unormalt, at gamle mennesker taler med sig selv en gang i mellem; men det generer dig alligevel en smule, når du ikke selv lægger mærke til det.

Varmen får dit hoved til at snurre, og dine øjne til at smerte, og de begynder at løbe i vand . . .

*- Hey Arak, hører du en stemme bag dig, og mærker, at der bliver lagt en hånd forsigtigt på din skulder. - Det nytter ikke, at du mister modet.*

*Du vender dig og tørrer en tåre fra dit øje. Celeb smiler til dig, tørrer mere blod af sit ansigt med en fugtig klud, og ser sig lidt omkring i det dunkle rum.*

*- Det var ellers et hyggeligt tilholdssted, du har fundet dig, siger han lidt mere munter, end det ser ud til, at han føler sig, og smiler igen, mens han ser afventende på dig.*

*- Jeg værdsætter, at du prøver at hæve den sørgelige stemning Celeb, men jeg tror desværre, at løbet er kørt. Din stemme er hæs, og du mærker, hvordan tårerne igen presser sig på, og du fortsætter ikke.*

*Celeb trækker en af orkernes dårligt forarbejdede stole ud, ser på den, sætter sig så på gulvet, og folder et stykke papir ud. Det tror jeg ikke at det er. Jeg har en, hvis jeg må sige det, genial plan, som vil kunne redde Iriane, og under alle omstændigheder er hun ethvert forsøg værd!!*

*Du ser på ham, ser på kortet, som ligner det kort I har haft med hele tiden, men får så pludselig øje på forskellen.*

*- Hvad betyder de grå streger der, spørger du*

*- Jo ser du, svarer Celeb med et smil . . .*

Teltfligen bag dig går op, og et kort øjeblik forventer du at høre Celebs beroligende stemme, men bliver kun lidt skuffet, da en soldat rømmer sig, og siger: - Vi har problemer ved Vestfolden, Sir.

Du ser kort på brevet på dit bord.

- Så klar dem dog selv!

Sendebudet ser overrasket på dig, men rejser sig hurtigt.

- Skal vi se at komme afsted, spørger du oppe fra din hest.

### **Baggrundshistorie**

Arak var Eventyrer. Sammen med krigeren Mordrak, troldmanden Valar, dværgen Bal, præstinden Miranda, elverkvinden Iriane, og til tider også den unge tyv Celeb.

Det var en tid, hvor naboriget Vidjeheim var skyld i alvorlige grænsekonflikter, og rygterne om krig gik over landet. Det var en tid med forræderi, spionage, snigmord, men også stor heltedåd. Arak kæmpede i en tid som spejder for kongen, indtil han mødte Mordrak, Valar og Miranda, og så at de kæmpede for den samme sag som han. Da han var ung som dem, og fattede sympati for de tre unge modige eventyrere, sluttede han sig sammen med dem. Hurtigt kom de to sidste med i gruppen: Bal og den dejlige Iriane. Selskabet var sluttet, og sammen var de helte.

*- Det er lissom skide hamrende koldt Arak!! Mordraks stemme lyder muggen.*

*- Ja, en kop varm the ville bare være alle tiders. Troldmanden blæser varm luft i sine hænder, og ser på dig.*

*- Og så ville her heller ikke være så mørkt. Miranda rykker lidt tættere på Mordrak.*

*- Kold stuvning smager grimt. Dværgen ser ned i gryden.*

*- Stuvning smager grimt. Elveren ser ud i natten.*

*Du ser på dine fem modløse venner. Kun Iriane ser ikke ud til at være muggen over dit forbud mod bål denne nat men hun har også fordel af at kunne se.*

*- Okay, hør her. For det første vil det ikke varme videre at tænde et bål her i det fri, for det andet skal man ikke drikke varme drikke, når det er koldt, for det tredje så smager din stuvning grimt, om den er varm eller ej, og for det fjerde, så er mørket det eneste, der yder nogen form for beskyttelse; selv om det ikke nytter noget videre, sådan som I sidder og huler op!! Du ser heftigt på dem, og forventer et større opråb af protester, men kun dværgen mumler et eller andet om en eller anden stuvning. De andre, bortset fra Iriane, som stadig ser ud i natten, kigger lidt skamfuldt ned i jorden, og siger ikke noget.*

*Stilhed i et kort øjeblik.*

*- Jeg tror det er lige meget nu, siger Iriane lavt og kommer en pil på sin bue.*

*Mordrak mumler et kort For Helvede da, ruller bagover, mens han trækker sit sværd. De andre er mindst lige så hurtigt væk fra deres oppakning, og står i skovtykningen, da angrebet kommer.*

*Bålet flammer voldsomt en time senere. Ligene ligger strøet omkring det, sneen rød af blod.*

*- Nu varer det ikke længe, før forstærkningen kommer, og så kan de se, at de ikke ustraffet angriber vore landsbylys. siger du til de andre, hvis ansigter ser hvide og blege ud i det stærke lys.*

I blev viklet ind i vildere og vildere eventyr. I besøgte en drage for at søge om råd, og formåede at blive venner med den, som man nu engang bliver venner med en drage. I infiltrerede et kobbel varulve, hvor du optrådte i forklædning som en venligtsindet varulv, og det lykkedes jer at forpurre fjendens planer om at bruge dem i konflikten mod jeres rige. Ved denne lejlighed reddede Celeb og Mordrak Irianes liv. I opnåede at blive personlige venner med kong William Thelgaard, og at blive fjender med den største og mægtigste troldmand af dem alle. . .

### **Kulminationen**

Da krigen så ud til at være uundgåelig, stødte I tilfældigvis på den oplysning, som I havde søgt længe efter. Det var i de sidste hektiske dage, hvor det så ud til, at sidste øjeblikks-forhandlingerne var ved at gå i vasken, og en voldsom krig måtte komme. Iriane fortalte jer, at hun vidste hvem den store forræder var. Hun fortalte, at det var kongens rådgiver, troldmanden Zhastir. Det havde I alle svært ved at tro på, men hun var overbevist. Hun fortalte ikke de andre, hvad hun havde set, men da I var alene, fortalte hun det til dig. Hun fortalte dig, at Alan Thelgaard havde afleveret oplysninger til Zhastir, til gengæld havde han fået overdraget en bog, og et pulver, som kongens søn kom i kongens vin. Iriane havde forhindret, at kongen drak den forgiftede vin, og havde fulgt efter Alan, og set, at han sneg sig ned i kælderen, hvor Zhastir holdt til.

*- Hvad lavede Alan hernede, spørger Troldmanden Valar lavt, og ser sig omkring. I har lige tiltvunget jer adgang til Zhastirs kælder, og den første, I støder på, er Alan, som flygter efter at en rasende Mordrak har smækket ham en lussing. Hvad der er mellem de to, er du lidt i tvivl om, men Mordrak ser meget bistert på Valar og siger: - Skulle vi ikke hellere interessere os for Zhastir, og tage os af den lille lort noget senere.*

*Et kort øjeblik bliver der helt stille, det lader til at alle ved, at Alan har forrådt sin far i en eller anden grad, men hvorfor Mordrak er så påvirket, forstår du ikke.*

*- Jo, siger Bal, og svinger uden videre parlamenteren sin økse mod en dør, som med bulder og brag falder sammen.*

Kampen, der fulgte, blev hård og voldsom. Troldmanden Zhastir var ikke forberedt på jeres angreb, og havde ikke sit forsvar parat. Det var grunden til, at I overhovedet havde en chance. Grunden til at I vandt var, at I ikke vidste, at han var så stor og mægtig som han var, og derfor kæmpede uden frygt. I overlevede alle fordi I havde en så stærk tro på, at I sammen var uovervindelige. Det blev virkelighed.

Men det var en grum og hård kamp, og I blev alle mærkede. Du mistede dit gode syn, og dermed din færdighed som den ypperste jæger og spejder. De ting, du så i hans store laboratorium, brændte sig fast på din nethinde, og kan stadig give dig mareridt. Du så fortabte sjæle der skreg deres evige skrig i helvedes flammer, forfærdelige væsener som blot venter på en mulighed for at invadere menneskenes verden og fortære dem, og ting som om muligt var værre.

Da han til sidst forsøgte at flygte gennem et magisk spejl, fik I slået ham ihjel, og væggene begyndte at bløde og fremsige underlige ord. Da mistede I modet, flygtede i al hast, forseglede atter kælderen, og gjorde den til troldmandens grav.



Sikrede, at ingen ville kunne komme ind i kælderen igen, så alle de forfærdelige sager var sikret for uskyldige sjæle.

Nu kunne kongen gennemføre sit sidste møde med Vidjeheims regenter. Det blev da afsløret, at det var Zhastir, som havde forsøgt at fremprovokere krigen. Krigen blev undgået, og I blev hyldet som store helte, og kongen takkede jer mange gange.

Efter de forfærdelige oplevelser i kælderen, besluttede I, at det nok var bedst, at I alle tog lidt ferie, og så andre mennesker end hinanden. I kunne mødes igen om et år, blev I enige om; og du drog ud i verden sammen med Iriane.

I kom aldrig til at kæmpe sammen igen.

### **Hvad skete der så**

Arak rejste bort med Iriane, for at se hendes rige og møde hendes folk. På rejsen fandt de to ud af, at det ikke var det samme, nu da der var fred og ro, og det var ved at blive hverdag. De begyndte at gå hinanden lidt på nerverne. Oplevelserne i krigen gik Arak en del på, mens Iriane mere eller mindre glemte dem efter 14 dage. Det endte med, at Arak rejste en anden vej, og de besluttede sig for at se hvad der skete, når de mødtes igen om et års tid. Men der skulle gå mange år, før han så Iriane igen.

Arak rejste vestpå, hvor han blev skovrider. Han havde brug for skovens fred og ro for at komme til sig selv. Årene gik, mens Arak passede på skoven, dyrkede sin urtehave, passede sine får, kartede uld, strikkede tøj til vinteren, garvede skind, jog uvedkommende ud af skoven, røvere og andet rak, og så til, at alt gik som det skulle. Pludselig var ti år gået med at bo i skoven, og han var blevet lidt af en særling, som snakkede med dyrene, og gik i underligt tøj.

Så skete der det, at kongens soldater en dag kom og fortalte, at kongen ville udnytte Araks skov til bedre formål. Træer skulle fældes, og bruges til huse og skibe, og der skulle anlægges marker, hvor der før var skov. Arak kendte skoven bedre end nogen anden, og derfor blev han beordret til at være rådgiver for denne ødelæggelse af skoven, men han ville ikke få nogen reel magt. Han kunne tydeligt mærke, at der ikke var megen respekt omkring hans person, at han blev anset som en særling og eneboer, og at der ikke var nogen som værdsatte ham for hans fortids dåd.

Men så en dag modtog han et brev.

Celeb var død, og det sås gerne, at Arak deltog i bisættelsen, for det havde været Celebs sidste ønske, hans seks venner fra krigen, skulle bære hans kiste. De andre ville altså også være der. Hvis de levede. Han drog afsted.

### **Profil af personlighed**

Arak var allerede som ung meget ansvarsbevidst. Han havde et klart overblik, og en alvor som man oftest så hos store militære ledere. Han forstod det ansvar, som de andre overlod ham, når han skulle lede dem gennem fjendeland, og han accepterede det. Han havde en ide om, hvordan alt hang; at det hele var en stor sammenhæng, hvor dyr, planter og mennesker, samt alle andre racer, burde leve

sammen i fordragelighed og fred, og passe på hinanden. Han kæmpede selv med vold, i starten modvilligt. Han kæmpede altid for at forhindre større ondskab, og aldrig fordi han nød det.

Nu er Arak blevet lidt underlig. Han er gammel, og somme tider snakker han med sig selv, og tror at han ser skikkelser fra fortiden. Han er skuffet og desillusioneret, og selv om han ikke vil indrømme det, ser han sit livsgrundlag blive fjernet foran ham, mens skoven bliver kultiveret. Han savner modet og viljen til at gå imod arbejdet, og gøre noget for at bevare skoven. Han hader sig selv for at lade kongens soldater voldtage naturen.

### **Forhold til de andre**

#### **Miranda**

Arak havde det til tider lidt svært med Miranda, for hun var stærk i troen på sin gud. Arak kunne ikke overbevise hende om, at en gud ville være ligeglad med, om man brændte noget røgelse af eller ofrede et dyr; men at det gjaldt om at respektere Livet og de guder, der var. Han syntes, hun levede efter nogle rigide regler, som satte grænser for, hvordan hun kunne leve, og det ville ingen gud have glæde af. Ellers holdt Arak meget af Miranda, da han fandt hende charmerende og underholdende, og hun havde det dejligste lille skæve smil.

#### **Mordrak**

Arak holdt meget af den store kriger Mordrak. Han havde en trang til at beskytte den lidt naive kriger, og det eneste som kunne gøre ham rasende var, når nogen udnyttede eller gjorde nar af ham. Han hjalp ham med mange ting, lærte ham om naturen, om dyrene, og talte aldrig ned til ham, selv når Mordrak stillede dumme spørgsmål, eller når han ikke forstod noget første gang. Måske så Arak Mordrak som en slags bror eller søn for ham.

#### **Iriane**

Arak var straks fascineret af Iriane, som havde en medfødt forståelse for alt liv, og i særdeleshed for dyr og naturen. Hun færdedes i naturen om muligt, med endnu større omhu og forsigtighed end Arak selv, og hun gjorde det uden at tænke over det.

Måske var Arak ikke som sådan forelsket i hende, men han var fascineret og tiltrukket, og ikke længe efter de havde mødt hinanden, fandt de sammen, og påbegyndte et til tider heftigt forhold. Arak har aldrig siden været i seng med en pige.

#### **Bal**

Arak brød sig rent faktisk ikke om dværgen Bal. Han var lidt bange for Bal, der som den eneste ikke respekterede hans ledelse når han ledede gruppen.

Det lod til, at de andre forstod dette. Bal levede aldrig efter andres regler, og gjorde kun som han selv ville. Og hans økse var stor og skarp.

Men Arak værdsatte Bal, og vidste inderst inde, at hans frygt for dværgen ikke var på grund af Bal, men på grund af hans egen svaghed. Arak har aldrig rigtig tilgivet sig selv for ikke at have været ærlig i sine følelser overfor Bal. Måske var han en smule jaloux på Bal, på grund af de stærke følelser Mordrak nærede for ham.

## **Valar**

Valar virkede uden tvivl som den yngste af dem alle. Med sin spinkle skikkelse og lyse klare stemme virkede han til tider fuldstændigt malplaceret, når pilene fløj og blodet flød. Men Arak opdagede hurtigt, at Valar var mindst lige så modig som de andre, og uden hans magi ville eventyrerne aldrig have overlevet.

Arak ved, at Iriane var tiltrukket af Valar, og han forstår hende egentlig godt, for Valar var den mest følsomme og forstående af dem alle.

Men der var noget ved Valar, han ikke kunne klare. Valars manglende respekt for naturen, som gjorde at Arak i bund og grund ikke brød sig om hans væsen. Men måske var det bare, fordi han var ung.

## **Situationen nu**

Du er just ankommet til byen Thelgaard. På vej mod kroen, Den Leende Hest, hvor deltagerne til begravelsen mødes, har du set hvordan byen ligner sig selv. Du kom forbi markedspladsen, hvor grønthandler Borak stod, nu en gammel mand, ved den samme bod, som for 35 år siden. Han genkendte dig ikke.

Den Leende Hest har fået nyt tag, men ellers ligner den sig selv. Der er en del folk indenfor. Du ser en skygge af en ung pige med langt lyst hår og spidse ører. . .

## **Udseende**

Arak er høj, 1.95 m, men ikke særligt bred. Hans skikkelse er stadig rank og lige, og han har en ungdommelig holdning.

Arak går klædt i tøj han selv har forarbejdet fra uld og skind. Derfor bærer det et lidt primitivt præg, men er også smukt i sin enkelthed.

Araks ansigt er langt, og han har en stor, lidt høgeagtig næse. Hans øjne er meget blå og klare, og hans lange lyse hår er næsten hvidt. Det er samlet i en hestehale.

## **Udstyr på person**

Klædning

- Skindbukser
- Gul lærredsskjorte
- Bælte med fint forarbejdet sølvspænde
- Let skindkappe
- Lange støvler

Læderskede udsmykket med natursten

Langt og slankt sværd af stål

Pung med få mønter

Lædersnor med små sten

Magisk pandebånd der beskytter som en stålhjelm

God langkniv

## **Udstyr i oppakning**

Sovetæpper

Fyrtøj

Magisk elverlangbue, udsmykket med runer

Kogger med 18 pile

4 magiske pile med Mithril spidser  
Snor, værktøj til fældemageri og pelsning  
Lygte med tællelys  
En magisk dagger