



Den Dualistiske Sandhed
– et Horror Scenarie
af Jacob Berg & Thomas Jakobsen
for FASTAVAL 94

(omslagstitel: Luna Lupina)

*en hyldest til Bram Stoker, Umberto Eco, Pär Lagerkvist
samt De der er gået i Deres fodspor
– De har inspireret og ledt os på vor arrivistiske vej*

Den Dualistiske Sandhed

(omslagstitel: Luna Lupina)

Copyright © 1994 *Music of the Night Studio™*

1. udgave, 1. oplag februar 1994

Scenariet er sat med 10 punkt Times New Roman

Design og idé: Jacob Berg og Thomas Jakobsen

Scenarieansvarlige for FASTAVAL '94: Nikolaj Lemche

Tekst og layout: Thomas Jakobsen

Koordinator og informationsmedarbejder: Jacob Berg

Illustrationer og kort: Thomas Jakobsen

Tak til spiltestere, spilleledere og andre: Anders Bork-Nielsen, Anders Jönsson, Claus Ekstrøm, Henrik Eriksen, Henrik Gamst, Jesper Brandt, Jørgen Schilder-Knudsen, Kim Thomsen, Morten Rønne, Thomas Olsen og Quaade.

En speciel tak rettes til: Lars "Mungo" Bech Nielsen, Palle Schmidt og Jesper Gøvdad Larsen.

Kopiering til privat brug er ifølge dansk lov om ophavsret kun tilladt efter skriftligt samtykke fra *MMS™*- dog med undtagelse af bilagene, der må kopieres til privat brug.

Endvidere kræves der for distribuering af materialet til brug ved større arrangementer en skriftlig overenskomst med *MMS™*

Udgivet af:

Music of the Night Studio™

Duevej 24

2600 Glostrup

Indholdsfortegnelse

1. del	Prolog	6
	Synopsis	7
	Lidt om vampyrer	8
	Lidt om varulve	9
	Det dybe konfliktlag, 1. del	10
	Det dybe konfliktlag, 2. del	11
	Det dybe konfliktlag, 3. del	12
	Det umiddelbare konfliktlag	14
	Det sidste konfliktlag, 1. del	15
	Det sidste konfliktlag, 2. del	16
	Ratzul slottet	17
	Borghuinen	23
	Klippe klosteret	26
	Landsbyen og folk i dalen	28
	Sigøjnerne	28
	Scenariets scener	29
	Klimaks, finale, slutning?	32
	Appendiks	33
2. del	Noter til bilagene	37
	Bilag	40



Prolog

Lad os få det sagt med det samme: med dette scenarie har vi forsøgt at værdsætte andre forfatters store præstationer. Dermed har vi citeret (ikke at forveksle med det grimme ord, stjålet) elementer fra deres værker, for at give dem et velfortjent nyt liv – de fortjener ikke at dø glemsomhedens frygtelige død. Vi ved det kan virke anstødene, når vi citerer de store mestre – og udgiver det under vor egne navne – men det selvfulgelig ikke intentionen at støde nogen. Vi håber bare de fleste vil nyde når de kan genkende citater, og se hvordan de passer ind i en ny og større helhed.

Genre

Scenariet er et horror scenarie, hvor spillerne langsomt afdækker dele af en helhed – med det resultat at de kommer i klemme, og det i første omgang sikkert vil virke frustrerende. Scenariet er (forhåbentligt) gennearbejdet nok, til at bære selv en *meget* grundig investigation-orienteret spil-lergruppe – og hvis spillerne hellere vil have "dungeon-look-alike" underholdning, skulle *det* heller ikke være umuligt. Det vigtigste er, at du som spilleleder finder ud af hvad spillerne vil have – og giver dem det!

Regelsystem

Vi har bevidst undladt regler i scenarie-teksten, fordi vi selv foretrækker at de ikke er der. Spillepersonerne er skrevet til brug med almindelige BRP regler, eftersom det er et regelsystem som de fleste kender. Og selvom scenariet ikke er skrevet til Vampire eller Werewolf, er det oplagt du kan bruge en masse fra disse spil.

Scenarie-tekstens opbygning

I starten har vi placeret indholdsfortegnelsen og prologen. På de næste sider kan du finde en synopsis, lidt om vampyrer og varulve, baggrundshistorien for scenariet, beskrivelser af de forskellige lokaliteter, gennemgang af scener, et appendiks med det vi ellers ikke vidste hvor skulle placeres – og som det sidste de nødvendige bilag (herunder uddrag af bøger, breve, vigtige kort og spillepersonerne).

Synopsis

Scenariets består af tre forskellige konfliktlag, og bygger på den idé at spillerne konfronteres med en gennearbejdet situation – og selv må sætte sig deres mål, efter at have stiftet bekendtskab med situationen. Det kan siges, at spillerne ikke får serveret nogen mission på et sølvfad – men en stor problemstilling uden en endegyldig løsning...
Dermed ikke sagt at der ikke er nogen løsning. Der er bare ikke nogen "rigtig" løsning – men kun hvad spillerne selv finder ud af!

Scenariet består af tre konfliktlag som her skitseres.

Det dybe konfliktlag bygger på en spænding mellem to parter (en vampyr og et kobbel af varulve), der i en "den-enes-sejr-den-andens-død" kamp, slås om kontrollen af en lille dal i de Ukrainske Karpatere (hvor Ukraines, Polens og Østrig-Ungarns grænser mødes).

Det er nok umuligt for spillerne at bilægge striden, men ved at redde pigen (se nedenfor) kan de sikre sig at der vil komme fred til dalen. De kan selvfulgelig også udslætte den ene part, eller dem begge, og derved bringe striden til ende – men deres modstandere har gennem hundrede af år, kun kendt til krigens hårde vej, så det er ikke en nem løsningsmodel.

Det umiddelbare konfliktlag i scenariet er de to parter kamp om overlevelse i form af en videreførelse af slægtens blod. I dalen lever nemlig en ung pige, som af sigøjnere er blevet spået, at hun skal bilægge striden – ved at hendes førstefødt skal blive dalens sande hersker.

Konflikten tager sin begyndelse kidnapper varulvenes leder (uvidende om spådommen) kidnapper pigen, for at gøre hende til sin brud. Vampyren, der har været klar over hendes betydning i længere tid, har udtænkt en plan der muliggør at han (der er ufugtbar), kan sikre sig at pigens barn har hans blod i årene (han vil blodbinde hende). Pigen er allerede gravid ved spillets start, efter at varulvenes leder har voldtaget hende, hvorimod vampyrens plan afhænger af om spillerne lader sig narre til at befri pigen (han vil ikke selv konfrontere, varulvene på deres hjemmebane).

Men om spådommen går i opfyldelse afhænger dybest set af om pigen overlever (selvom man selvfulgelig kan postulere at døden er dalens sande hersker – så går spådommen alligevel i opfyldelse). Der er ikke andre i scenariet end spillerne, der kan skade pigen dødeligt (betragt hendes udødelighed som en naturlov, der er alment gældende for alt hvad der er spilleleder-styret), og hvis spillerne vælger at "fjerne" muligheden for spådommens opfyldelse er der ikke meget at gøre ved det!

En mindre drastisk løsningsmodel er at hjælpe pigen til en abort – om hun frivilligt er med på ideen eller ej, må afhænge af rollespil og de nærmere omstændigheder.

Skulle der ske noget i stil med det ovenstående, vil begge de stridende parter sætte *alt* ind på at få hævn over de skyldige (spillerne, og alle der har samarbejdet med dem, er skyldige) – og scenariet vil sandsynligvis ende med et blodbad, der ikke kun rammer dalens indbyggere, men også udslætter spillerne og begge de to parter! ..og så kom freden alligevel til dalen.

Det sidste konfliktlag i scenariet er internt mellem spillerne – og her har vi ingen forudannelser.

Derudover optræder der i plottet en dværg med megalomania og ambitioner om evigt liv via nekromantien, et ortodokst munkekloster hvor kun de rettroende kan høre klokkerne ringe, en sigøjner guide der bliver offer for et komplot, en landsby uden en kro, en rejsegramofon og en masse andet.

Det var så en kort synopsis. Hvis du allerede er panisk ved tanken om at spillerne bestemmer historiens gang, og kan du ikke overskue noget som helst – tjaa, så bør du nok vælge, at kigge på det igen inden du forsætter, kontakte os, eller give op.
– vi håber selvfulgelig ikke du giver op, og stiller os derfor til rådighed for spørgsmål og nødråb.

Thomas Jakobsen
Duevej 24
2600 Glostrup
☎ 4245-7035

Jacob Berg
Rendsager 106
2625 Vallensbæk
☎ 4264-1756

Lidt om vampyrer

Der er utallige forklaringer på hvad vampyrer er, hvad de lever af og hvordan man slår dem ihjel. Derfor syntes vi, at det må være op til dig at bestemme hvad vampyre kan og ikke kan. Men for at det ikke skal ende i det rene anarki, har vi nogle rammer som vi mener at vampyrene bør høre ind under. Derudover kan vi henvise til hvad der står om vampyrer i de forskellige bilag – men hvem ved hvad der er sandt, og hvad der er skrøner? (bilagene er "Hekse og Satans andre tjenere, bind I" og "Djævlens tjenere")

Hvordan vampyren bliver til

De mægtigste vampyrer er dem der bliver det frivilligt (ved for eksempel at gøre som Mircea), og de er også de eneste der kan gøre andre til vampyrer – det gøres ved at de suger ofret tomt for blod, og giver ofret noget af deres eget. Det vækker ikke den døde til live med det samme, men først et par dage senere. De vampyrer der bliver skabt på denne vis, har deres skaber stor magt over – men ikke mere magt, end at de med tiden får lyst til at slå deres skaber ihjel for at blive fri.

Man bliver *ikke* vampyr hvis en vampyr blodbinder en (man drikker vampyrens blod mens man er i live), men meget tætte følelsesmæssige bånd bindes.

Hvilke særlige evner har vampyren

Vampyrer har en evne til at dominere folk, ved at kigge dem ind i øjnene og bruge deres viljestyrke. Vi kan ikke sige, om de kan forvandle sig til flagermus, ulve og lignende, og om de har magt over disse dyr eller ej. Men Mircea kan det hele, om ikke andet fordi han er en dygtig nekromantiker (eller måske er det bare noget han får folk til at tro?).

Vampyrer kan også drikke blod, og får derved deres styrke (husk at hvis vampyrer blander forskellige blodtyper, kan det gå galt som hvis almindelige mennesker får en anden blodtype end deres egen – vampyrer har en intuitiv fornemmelse af blodtyper, selvom man i 1891 ikke vidste hvorfor blodtransfusioner nogle gange gik godt, og andre gange ikke).

Hvordan tager vampyrer skade

De fleste våben giver kun vampyrer minimal skade, som de kan heale ved at drikke nyt blod. Vil man give en vampyr fuld skade, skal man enten bruge et velsignet våben, eller have vampyrtænder eller varulvetænder og -klør. Begge typer af angreb giver fuld skade, der ikke kan heales på anden vis end hvile. Men uanset hvor meget skade en vampyr får, vil den blot forvandle sig til en tåge-lignende substans og søge til sin kiste – hvor den kan hvile, og samle nye kræfter til at tage hævn (der er dog en undtagelse, se længere nede). Kun meget unge vampyrer tager direkte skade af sollys, og med alderen bliver solen kun et spørgsmål om fysisk ubehag. Med alderen kommer vampyrer sig også over, at de absolut skal sove om dagen – men de gør det alligevel i de fleste tilfælde. Det der gør sollys mest farligt for vampyrer er, at de fleste af deres vampyrevner virker når de er i sollys (blandt andet deres evne til at blive til tåge, og glide hen til kisten – de går i stedet i koma).

En nemmere måde er, at bruge de fire elementer (ild til at brænde, vand til at drukne, jord til at kvæle og luft i betydningen at sulte), da de også forhindrer vampyrens tåge evne. Man afslutter en vampyrs eksistens, ved at slå en pæl i dens hjerte og af med hovedet – det er nemmest når vampyren ikke gør modstand (når den sover eller ligger i koma – hvilket er det bedste, da en spids pæl på brystet vækker de fleste sovende vampyrer).

Lidt om varulve

Den samme problemstilling som vampyrene gør sig gældende med varulvene – der er en lang række af forklaringer og beretninger om varulve (blandt andet bilagene "Fuldmånens slaver" og "Manuskript om Lucifers ulve"). Vi syntes stadigvæk at, det er bedst hvis du selv bestemmer hvordan en "rigtig" varulv er, men vi har nogle retningslinier der bør være alment gældende.

Hvordan varulven bliver til

Vi forestiller os at varulve smitter via et virus – der bruger de samme smitteveje som HIV, men er betydeligt mere smitsomt. Viruset smitter selvfølgelig nemmest via blod – men da de færreste drikker varulveblod, bliver de fleste smittet via bid (det smitter i omkring halvdelen af tilfældene) eller via samleje med en varulv (omtrent tre ud fire bliver smittet hvis varulven er en mand – hvorimod chancen for at blive smittet hvis varulven er en kvinde, er meget lille). Sår fra varulveklør, smitter kun meget sjældent (men giver til gengæld nemt betændelse i såret).

Det kan aldrig siges hvornår dette virus bryder ud, og om den smittede bliver en varulv. Men bryder viruset ud, minder det i første omgang om almindelige hundegalskab – forskellen er bare, at den smittede overlever og bliver en varulv.

Men fra at man har overlevet virusudbruddet, og til man bliver varulv, kan der gå fra en måned og op til flere år (og nogle gange sker det aldrig).

Hvis man er blevet til varulv, vil ens børn også blive varulve – hvorimod hvis man kun har virus i kroppen, er chancen for at ens børn bliver varulve ganske lille.

Det skal lige nævnes, at hvis varulve får børn sammen, bliver barnet også varulv – men et ganske ynkeligt eksemplar, der vil lide af op til flere fysiske og psykiske skavanker. Derfor sker dette kun sjældent, og selve parninger er blandt varulve en forkastelig handling, der er et tydeligt bevis på enten stor lyst eller kærlighed. NB: det bør i denne forbindelse siges at det i det typiske varulvekobbel (ganske som i blandt almindelige ulve), kun er koblets leder der må tage en mage – til gengæld plejer leder at blive fadere til kuld på ti til femten varulve (for det meste med forskellige mager, der kan være ulve såvel som mennesker).

Hvilke særlige evner har varulven

Varulve kan ikke meget andet end at vælge mellem ren ulve eller menneskeform – samt en eller flere mellemting. Men de kan bersærke, og opnå en tilstand hvor smerte ikke påvirker dem og deres styrke mangedobles. Desuden har de rovdyrets sans for jagten, og alle ulvens skarpe sanser.

Hvordan tager varulve skade

Varulvene tager skade på samme måde som vampyrer – bortset fra at de ikke forvandler sig til tåge, når de bliver dødeligt ramt. Og når de skal komme sig over skaden, kan de ikke heale sig selv, men benytter i stedet et ekstremt godt helbred (en varulv kommer sig omtrent dobbelt så hurtigt, som et sundt og rask menneske). Den nemmeste måde at slå varulven ihjel på er, at kappe dens hoved, eller gennemborer dens hjerte (begge dele kan kun gøres med de angreb der kan give fuld skade).

Om varulvens klassiske akilleshæl (sølv) er en skrøne eller ej, vil vi ikke tage stilling til – men når du skal beslutte dig, bør du huske på, at det er en nem måde at udligne oddsene på til spillerens fordel.

Det dybe konfliktlag, 1. del

Opdagelsen af dalen

Det hele begynde i 1014, da den polske hærfører Jaroslaw Malewka blev sendt ud for at flytte den polske grænse længere østpå. Ved et rent held fandt han en lille dal dækket af dyrerige fyrreskove. Jaroslaw, der så fordelene ved kendskab til denne ellers ukendte dal, hvis hans hertug Boleshow ville sende en hær over Karpaterne, markerede dalen i sin dagbog. Krigen fortsatte og endte med at Jaroslaw erobrede Kiev. Efter triumfen i Ukraine blev Jaroslaw haste hjemkaldt til Polen, for at hjælpe til i kampen mod Den Tyske Orden, efter at Boleshow havde udråbt sig til konge og erklæret uafhængighed af Den Tyske Orden. I Kiev efterlod Jaroslaw alt der kunne sinke hjemrejsen – blandt andet sin skriver (og dermed hans dagbog). Da Jaroslaw døde, gik hans skriver i kloster, og dagbogen blev placeret i Kiev klosterets arkiver.

Det polske rige deles

I 1125 bliver det Polske rige delt, og tatarerne begynder at komme til kræfter – og i perioden 1237–1240 erobrer de det Polsk-kontrollerede Ukraine, samt størstedelen af Rusland og de østeuropæiske sletter. Tatarernes besættelse får folk til at samles i kirkerne, og den russisk-ortodokse kirkes styrke og indflydelse vokser støt – og dens arbejde med at opbygge klostre i ubeboede områder forsætter uhindret i stigende grad.

Dagbogen genfindes

I mellemtiden bliver dagbogen på sin plads indtil 1231, hvor en munk begynder at læse den, for at undersøge om den bør kopieres og eventuelt sendes til Patriarkens bibliotek i Konstantinopel. Dagbogen bliver kopieret, men sendes aldrig til Konstantinopel.

Munkeekspeditionen

I 1259 har Kiev klosteret den fornødne styrke til at sende en ekspedition til dalen. Munkene finder nogle grotter, der igennem de næste små tohundrede år bliver benyttet af eremitmunk. Udover grotterne finder munkene også ulve i dalen, men munkene frygter ikke guds skabninger, og lader dem være i fred. Varulvene vælger også at lade munkene i fred – de gør trods alt ikke meget andet end at sidde i deres grotter (varulvene er ikke frådende og blodtørstige monstre). Der er enkelte møder mellem varulve i menneske form og munkene, der resulterer i at munkene tror der er tale om en isoleret gruppe af bjergfolk.

Tatarerne kommer

I 1278 opdager en gruppe tatarer munkene, og dræber alle dem de kan få fat i. De overlevende søger desperat sikkerhed oppe på en klippesøjle – men kun to af munkene klarer den farefulde klatretur. Nede i selve dalen begynder tatarerne at dyrke rovdrift på det rige dyreliv, og kommer i konfrontation med varulvene. Nogle få tatarer slipper væk med livet i behold, og de starter rygtet om en skjult, men hjemsøgt dal. Og i de kommende år trods enkelte tatarer advarslerne, og søger efter dalen. De finder enten ikke frem til dalen, eller dør ved ankomsten.

Klippe klosterets opførelse

Munkene begynder i 1286 opførelsen af et kloster, oppe på klippen hvor de to munke Natálev og Grigori fandt tilflugt. Varulvene ser forundret til, men vælger atter ikke at blande sig – den lille gruppe munke forstyrre dem ikke.

Klippe klosteret bliver færdigt i 1309, og bliver på Alle Helgens dag den 1. november indviet til den russiske helgen Skt.Olga. Udover munkene er nogle af varulvene også til stede under indvielses-ceremonien. Munkene laver en aftale med "bjergfolket" om, at de har lov til at opdyrke jorden omkring klosterklippen, mod at de lader ulvene og bjergfolket leve i fred – munkene prøver selvfølgelig også at vinde "bjergfolket" til deres tro, men fejler.

Det dybe konfliktlag, 2. del

Krigsadlen sendes ud

I 1483 er tatarernes hærgen af Ukraine (på nær Krim området) forbi, og området bliver underlagt den Litauiske trone. I denne periode sidder den Litauiske krigsadel på megen magt, og i et forsøg på at bryde denne magt, sender den Litauiske konge dele af krigsadlen ud i rigets grænseegne. I det store hele mislykkedes denne plan, men Ratzul Ståvolon og hans familie, var blandt dem der måtte flytte til Kiev. Ratzul falder aldrig rigtigt til, og i 1484 hører han et gammelt sagn om firetyve tatarer der drog ud for at finde en frodig dal i Karpaterne – og om hvordan de en for en måtte give op eller lade livet. Ratzul opdager, at sagnet ikke er det eneste der fortæller om en dal i Karpaterne, og han beslutter sig for at finde dalen. I Kiev klosterets gamle arkiver erfarer han, at der er opført et kloster i dalen, men man mener det ligger øde hen. Han finder også kopien af Jaroslaws dagbog (originalen er overført til klippe klosteret i dalen). Ratzul rejser mod Karpaterne i 1485, men først året senere finder han dalen, som han i 1486 erklærer for sin. Og med Ratzuls ankomst ændres dalen...

Ratzul bygger en borg

Det første krigeren Ratzul gør efter ankomsten, er at begynde opførelsen af en borg langs søbredden. Han tror desuden at klippe klosteret ligger øde hen, som han fik fortalt i Kiev (klokkerne kan jo kun høres af de ret-troende) – først tre år senere bliver der etableret en løs kontakt med klosteret.

I starten undgår Ratzul en konfrontation med varulvene, eftersom de er på en længerevarende tur mod syd – og munkene husker rædselshistorierne om krigsfolk der har bragt ulykke, og vælger derfor at undgå tilflytterne, og i stedet se dem lidt an på afstand.

I fred og ro bliver det meste af borgen færdig, alt imens håndværkerne lever godt af dalens vildt.

Den første konfrontation

Men en dag hen på sommeren (1486) kommer varulve-koblet tilbage, og opdager til deres store overraskelse, at der ligger en borg ved søens bred. Og tilmed der, hvor de plejer at holde til. De bruger noget tid på at se situationen an, og kontakter også munkene, der understreger at de intet har at gøre med tilflytterne. Varulvene vælger at bekæmpe tilflytterne, når de i små jagtgrupper forlader borgbyggeriet.

Efter at ni mand er forsvundet, drager Ratzul på jagt sammen med sine mænd – efter hvad han tror er en blodtørstig bjørn eller et ulvekobbel, måske endda en røverbande. Ingen af delene er rigtige, og jagten ender i et blodbad hvor Ratzul kun undslipper på et hængende hår.

Ridderne samles

Da det går op for Ratzul, hvad han er oppe imod, sender han bud efter sine gamle våbenbrødre fra Skt.Bonifatius ordenen (se nærmere i bilaget "Skt.Bonifatius ordenen") – og de der er forhindret i at komme sender deres ældste søn for at tage pladsen i ordenen.

De atten ridder tager kampen op mod vinteren og varulvene. Og efter den blodigste vinter i dalens historie, glæder de syv overlevende riddere sig i foråret 1488 over der ikke er flere varulve tilbage i dalen. Det er dog ikke helt sandt, men de få varulve der er tilbage har gemt sig godt.

Ratzul bygger et slot

Nu hvor han har fred for varulvene, begynder Ratzul opførelsen et slot. Da slottet efter ni år er færdigbygget i 1497, kan hans søn Dolgar, som familiens overhoved, sende bud efter sin familie (Ratzul blev offer for sygdom og døde vinteren 1490). Samtidig begynder de første bønder – tidligere håndværkere fra slotsbyggeriet der vælger at blive – at slå sig ned i selve dalen.

Men i dalen venter der en overraskelse. Skjult mellem fyrretræerne lever varulvene stadigvæk, og et nyt varulvekobbel er nu udvokset. Folk og husdyr forsvinder sporløst, for senere at blive fundet bidt ihjel.

Den anden konfrontation

Dolgar Ratzula (Ratzula betyder Ratzuls søn, hvilket med tiden slet og ret bliver til slægtsnavnet Ratzul) samler sine brødre og deres bedste folk, og lader i 1498 jagthomet lyde. Kun tre af de brave stridsmænd kommer tilbage – og den ene er syg af hundegalskab og dør senere. Dolgar, der er blandt de overlevende, tilkalder hjælp, og atter samles ordenen (to af stifterne var stadigvæk levende og resten relativt unge).

Ridderne slår sig ned i borgen ved søen, og begynder at jage varulvene som i 1486. Men tiderne ændre sig, og varulvene har ikke glemt den lektie de lærte tidligere. I 1500 må de femten tilbageværende riddere sande at deres jagt – der har været i tre år – ikke har givet store resultater (de har ikke så meget som set en varulv i løbet af den sidste sommer, men kan ikke tro at de er forsvundet uden kamp).

Vinteren 1500

Ridderne overvintre i borgen ved søen, men varulvene kommer fuldt rustede tilbage til dalen, efter at have brugt sommeren med andre varulve. Vinteren 1500 bliver knap så blodig som den i 1486, og mens middelalderen ebber ud, bliver borgen skadet af brand, og varulvene løber den over ende. De syv overlevende riddere flygter til slottet, hvor de resten af vinteren må sidde under belejring – mens varulvene begynder at tvinge bønderne op til slottets sikkerhed.

Den sidste store konfrontation

I foråret 1501 drager ridderne ned til borgen, hvor de får jaget varulvene på flugt, og bragt deres døde våbenbrødre op til slottet (de døde riddere havde varulvene smidt i kælderens hvor de stadigvæk lå – det eneste der manglede var fem af riddernes sværd, som varulvene havde taget). Ridderne søger forgæves, og sværdene kommer til at være et vigtig element i de næste firehundrede års fejde. Alle de døde riddere bliver bisat i slottets katakomber – og da ingen af dem havde arvinger (de fleste var relativt unge) kommer ridderordenen til at se sin undergang, mens de resterende riddere dør i løbet af de næste treogtyve års kamp om dalen. Undtagelsesvis holder Goltisyn slægten sig i live frem til 1553 hvor Roman Goltisyn dør – hans søn, vanskabningen Pjotr, vælger ikke sværdets vej, men fordyber sig i Nekromantiens mørke viden (han var dværg, et handikap der gjorde han ikke var egnet til ridderlivet).

Det dybe konfliktag, 3. del

Et spring frem til et vendepunkt

I 1580 dør Mircea d.II's unge brud (Oleka Lukravich), da en varulv under en ulvemåne trænger ind i slottet. Dermed ændres Mirceas liv. Fra at være en gudsindet ung mand, bliver han til en hævngherrig kriger der kun har et formål i livet – nemlig at slå varulve ihjel. I 1582 får Mirceas hævn togt en brat ende, da han såres hårdt af en varulv. Mens han ligger på sygelejet, begynder han at frygte døden (han undgår at blive smittet af varulven, da han blev såret med et sværd). Da han kommer sig over sine sår, kontakter han sin slægtning den udstødte Pjotr Goltisyn. Pjotr lærer den unge mand om døden, og Mircea bliver dværgens lærling.

Uhyggen breder sig

De to nekromantikere, mester og lærling, dyrker ondskab magi i nattens ondskab, og får i største hemmelighed indrettet et laboratorium i den gamle kælder – der af fare for nedstyrtning, er blevet forseglet. I 1587 er de nået langt med deres eksperimenter, og har vænnet sig til at tage andre menneskers liv. I en ceremoni for evigt liv, dræber Pjotr sin halvsøster Katina Stavolon. Men da hun kun er hans halvsøster, er slægtskabets bånd ikke tykke nok, og Pjotr får heller ikke uuddelighed (se bilaget "Lærdom om døden og dens beherskelse"). To år senere (1589) føler Mircea, at han har overgået sin mester. Mircea "afslører" Pjotr, mens han er ved at skaffe et lig fra et rituelt mord af vejen. Mircea hugger Pjotr ned, for at forhindre Pjotr i at afsløre ham. For ikke at rejse et spørgsmål om, hvor Pjotr har udført sine ugeminger, har Mircea tidligere på aftenen smuglet en død gris ind på Pjotrs værelse – og spredt dens blod over det hele. Planen lykkedes, og Mircea bliver dagens helt, og alle er glade for at have fundet årsagen til de mange mystiske dødsfald. Mirceas plot mod sin læremester, falder sammen med inkvisitoren dominikanermunken Crelius' besøg. Crelius er kommet på Mirceas broders bud, for at hjælpe i kampen mod varulvene. Men Mircea bliver bange for at munken, skal finde ud af sandheden om de forsvundne personer på slottet.

Bror og nekromantiker

Mircea lægger de nekromantiske eksperimenter på hylden for et stykke tid, men glemmer ikke sin mesters drøm om uuddelighed. Men da ceremonien for at opnå uuddelighed, kræver en nær slægtnings død, viger han tilbage for at udføre den. I 1591 øjner han en mulighed for, at få andre til at gøre det beskidte arbejde for sig. Da ceremonien kun kræver at man ofre sin slægtnings hjerteblod, kan man nøjes men at "tappe" det fra en nyligt død slægtning.

Hans plan udformer sig ved, at der igennem længere tid har været en affære mellem hans broders kone Kristina og slægtningen Ivan. De fleste kender til deres affære, men man taler ikke om det. Det forholder sig nemlig sådan at familiens overhoved, broderen Dolgar d.III, er så forelsket i sin kone, at han vender det blinde øje til (for ikke at miste hende helt).

Men Mircea går til sin bror (Dolgar) med beviser på affæren, og fører ham til Ivans værelse. Der finder de Ivan med armen om den sovende Kristina. Dolgar har intet andet valg end at handle, nu hvor skandalen er blevet officiel, og dræber Ivan mens han ligger i sengen. Kristina vågner da blodet sprøjter, og tilgiver aldrig sig selv – og begår efter Ivans bisættelse selvmord ved at kaste sig ud fra slotstårnet.

Og ganske som Mircea havde regnet med, kan Dolgar ikke klarer at have forårsaget sin kone død – og vælger at hænges sig selv på sit værelse. Det er lige hvad Mircea har ventet på, og han tager det blod han skal bruge fra den hængte (og overfor sig selv, undskylder han sig med, at han blot fremskyndte hvad der alligevel ville ske – og derfor ikke er skyldig i brodermord).

Mircea haster ned i kælderen og udfører ceremonien med blodet. Og hvad der fejlede for dværgen, lykkedes for Mircea – og han begynder på de næste trehundrede års liv som vampyr.

Vampyrens første år

Noget af det første Mircea gør som vampyr, er at dræbe dominikanermunken Crelius (1592), da han er den på slottet, der havde størst mulighed for at afsløre ham. Sidenhen "falder" slotskapellet præst uheldigt på en trappe i slotskapellet (1593).

Derudover begrænser Mircea sine måltider, til kun at ramme de tjenestefolk der er på slottet, mens han overfor sin familie ændre vaner – den væsentligste er selvfølgelig at han begynder at sove om dagen.

Men en dag i 1597 tager hans søster Taras bekymringer overhånd, og hun vil se til sin bror. Tara går ind på Mirceas værelse, hvor der står en kiste ved siden af sengen og gardinerne er trukket for – der er ingen umiddelbare spor efter Mircea. Nervøs for hvad der foregår, trækker hun gardinerne fra og åbner kisten. Der ligger Mircea, og i en panisk refleks over at blive vækket af solens lys, dræber han sin søster på brutal vis. Bagefter går han i chok. Da Mircea kommer til sig selv ved midnatstid, bliver han grebet af skyldfølelse – men ser ingen anden mulighed, end at kaste liget ud fra tårnet.

Hændelsen tjente som en advarsel for Mircea, der indså hvor galt det kunne gå, hvis han en anden gang blev overrasket i søvnen. Men da han ikke havde lyst til at lukke sig inde i de fugtige katakomber, fik han i 1599 bygget ridderordenens kapel om.

Kort om hvad der videre skete

I perioden 1599–1601 drikker Mircea blod fra alle de kvinder, han hidtil af familiære årsager har ladet være i fred – og de dør efterhånden som følge af hans misbrug. Tilbage på slottet er kun soldater, tjenestefolk og Mirceas to slægtninge: nevøen Azov d.III og den fjerne slægtning Boris Stavolon. Disse to unge mænd, der i hele deres opvækst har været stærkt påvirket af Mircea, bliver vampyrens tro tjenere – og i takt med at soldaterne deserterer af frygt for hvad der sker på slottet (tjenestefolkene bliver holdt så hårdt i deres trædom, at selvom der den eneste mulighed for flugt), er det de to der bliver sat til at klarer det beskidte arbejde: nedbrænding af kirken i dalen og mord på præsten (1600), mord på den nye og sidste katolske præst i dalen (1603), bortførelse af ofre til nekromantiske eksperimenter (1602–1613), ligrøveri fra dalens kirkegård (1609–1613), tortur og drab af kritikere (1611–1628) og andre onde geminger.

NB: de nekromantiske eksperimenter der foregår frem til 1613, er centreret om dødevækkelse, men bliver opgivet fordi Mircea ikke er tilfreds med de tanketomme gengangere.

Det umiddelbare konfliktlag

Fejden bliver spået en afslutning

Tyve år før vor historie begynder (1871) kommer en hårdt såret varulv til en gård i dalen. Han er på vej hjem fra en træfning nær slottet. Bonden og hans familie tager sig af ham, og han begynder at komme sig. Der opstår en romance imellem bondens yngste datter og varulven. Deres forelskelse er så varm, at varulven tilsidestætter koblets regler og fuldbyrder sin kærlighed med datteren (dog uden at bliver smittet af varulvsvirus). Som det må ende, bliver datteren gravid og varulven kommer forsat på besøg i al hemmelighed. Men, så sker der hverken mere eller mindre end at Mircea (der nu kalder sig Strebovich d.V), finder ud af hvad varulven går og laver med bondepigen, og planlægger at straffe alle på gården.

Vampyrens hævn

Mirceas folk kommer ved et tilfælde samme nat, som datteren skal nedkomme. De brænder gården ned til jorden, og alle på nær datteren dræbes (det lykkedes hende at gemme sig i forråds-kælderen). Varulven kommer så snart han finder ud af hvad der sker, men ser kun de brændte lig. Han bersærker og lægger en række gårde øde, indtil han (alene) løber ind i Mircea, der bringer en definitiv ende på hans sorg.

Sigøjnerne træder til

Ved et lykketræf kommer nogle sigøjnere forbi gården næste morgen, og de hører spædbarnets gråd fra de rygende ruiner. I forråds-kælderen finder de bondens datter, der er død under den hårde fødsel. De tager den spæde pige ud af moderens arme, og skæbnen vil at den nyfødte overlever. Sigøjnerne bringer den lille pige til møl勒ens hus, hvor det barnløse ægtepar tager pigen til sig. Sigøjnerne spør også at den lille pige, vil bringe den gamle fejde til ende – ved at hendes førstefødte, skal blive dalens sande hersker, men de fortæller intet derom til hendes plejeforældre.

Vampyren finder pigen

Pigen (Anna) vokser op hos møl勒en, der tager hende til sig som var hun hans eget kød og blod – en følelse der forstærkes, da hans kone dør af sygdom en kold vinter (1875). Årene kommer og går, men i 1878 kommer en "røverbande" til egnen. "Røverne" er Mirceas folk, som har til opgave at skræmme folk i dalen til at knytte sig tættere til deres bojar (bojar: høj russisk adelstitel som Ratzul slægtens ældste mand bærer). Møl勒en (KováI) frygter for Annas sikkerhed, og tager op til slottet. Han trygler og beder Strebovich d.V (Mirceas dækkentitet) om at få beskyttelse, og han lover al sin ejendom for sin "datters" beskyttelse. Mircea/Strebovich går med på ideen, og får røverne til at lade møl勒en være i fred – og da han ser datteren, mærker han intuitivt hendes betydning. Han undersøger sagen nærmere, og det lykkedes ham at spore hende til sigøjnerne, som han fanger næste gang de rejser gennem dalen (1879). Han lader de fleste gå igen, men beholder fem som han torturerer og dominerer til at fortælle om spådommen. For at sikre sig Anna i sin magt overtaler (læs: dominerer) han møl勒en, til at love Annas hånd til sin "søn" Mircea d.III, når hun fylder nitten i 1891 – ægteskabskontrakten lægges i pengeskabet i slottets opholdsstue. Mircea vil med et formelt bryllup sikre sig, at Annas førstefødte officielt vil være af Ratzul slægten, og dermed også have en fødselsret over dalen. NB: at Anna først skal giftes som nittenårig, skal ses i sammenhæng med at Mircea d.III fylder femte år.

Varulvene opdager Anna

Årene går, og med tiden begynder KováI at tvivle på, om han har gjort det rigtige. Rygterne om de grusomheder der foregår oppe slottet, får ham til at frygte for Annas vel – og i 1890 søger han atter hjælp. Denne gang hos røverne fra ruinen ved søen (han kender deres leder Bulgákov fra forsamlingshuset i landsbyen). Bulgákov kommer på besøg i møl勒en, og ser de familiære træk i pigen – han indvilger glædeligt i KováIs forslag om at tage Anna med for at beskytte hende. Anna, der godt nok ikke vil giftes med bojarens søn, ønsker på den anden side heller ikke at bo ude hos røverne i skoven. Natten efter vender Bulgákov tilbage sammen med sine brødre, og de kidnapper Anna med tilbage til borgruinen – hvor hun accepteres som en slægtning og øjeblikkelig optages i koblet. Bulgákov mærker intuitivt hendes skæbnes kræft, og mener (uvidende om spådommen) at hun vil give koblet nyt liv og kraft.

"Bryllups" forberedelserne tages, hvilket betyder at Anna tvinges til at spise rått kød (for at give styrke til modermælken), og til at deltage i obscøne ceremonier under fuldmånens skær – efter tre fuldmåner er tide inde, og parringen finder sted ved juletid 1890.

Vampyren kræver sin pris

I foråret 1891 sender Mircea/Strebovich, sin håndlanger (dværgen Cibarc) efter den lovede brud. KováI fortæller om de frygtelige røvere, og lover at skaffe datteren tilbage. Cibarc brænder møl勒en ned, for at demonstrerer alvoren af bojarens bud, og tvinger KováI med til slottet, hvor han på grædende knæ beder om tilgivelse – og atter lover at skaffe datteren tilbage fra de grusomme røvere. Men KováIs held er (ligesom Mirceas tålmodighed) ude, og han kastes i fangekælderen.

Og så er det, at en gruppe rejsende fra Skt.Petersborg kommer til dalen, i deres søgen efter sandhed.

Det sidste konfliktlag, 1. del

Heltinden og hendes følgesvende

For spillerne begynder det med at tvillingebrødrene Stepán og Petróv sammen med deres to forlovede beslutter at tage væk fra Skt.Petersborg på ferie til Venezia. Turen er ved at blive aflyst, da Stepán sendes til øst-Sibirien af Zar Aleksánder d.3, men hans forlovede, Nádja, tager alligevel med Petróv og hans forlovede, Karsávína. Turen går trods alt fint, og på vejen hjem tager de forbi Wien og Budapest. Men ved grænsen til Ukraine, er passet sneet til.

De møder en guide, der kender et andet pas. Men oppe i bjergene bliver Karsávína syg og guiden farer vild. Heldet har dog ikke helt forladt dem, og de finder ly hos bojaren Strebovich d.V, der tilbyder sit værtskab. Nádja savner sin forlovede, og beslutter sig for at trodse vinteren, og forsætte videre til Skt.Petersborg. Petróv, der bliver tilbage hos den syge Karsávína, får guiden til at føre Nádja til Minsk i Hviderusland – hvorfra hun kan følges med andre rejsende.

I Skt.Petersborg er der intet nyt fra Stepán, og han forventes først hjemme i løbet af sommeren. Den 1. februar kommer der et telegram, hvor Petróv fortæller han er på vej hjem (det er et fup telegram, som Mircea har sendt – det kan afsløres ved at sammenligne afsender-adressen (telegrafstationen i Delgátin), og tidspunktet det skulle være skrevet på (den 20. januar), med de oplysninger der er i de dagbogssider Nádja starter med).

Men først i marts dukker Petróv op – svækket af feber og fablede i vildelse om kolde øjne, ulvemænd og blodspor i sneen. Til hans hjælp iler Nádja og hans læge (og ven) Nikolájev – der må sande, at selv hans egen nyfremstillede rabies behandling ikke virker. I et af Petróvs få klare øjeblikke overrækker han Nádja og Nikolájev nogle dagbogssider – med besked om at passe på dem (det er et spor om at der findes en mere udførlig dagbog, som Petróv har ladet tilbage).

Til alles overraskelse, kommer Stepán ved et tilfælde hjem fra Sibirien til sin broders sygeleje sammen med zoologen Sergéj – og Petróv begynder langsomt at komme til nye kræfter. Sergéj kigger af nærmere på den syge Petróv (der jo trods alt er blevet angrebet af ulve, hvilket ikke sker så tit), og opdager til sin gru, hvad han har søgt langs Sibiriens floder – spor af varulve. Da det går op for ham, at Petróv med sin forbedrede tilstand vil "genopstå" som varulv, laver han en særlig anti-varulve vaccine (med et dødeligt stort sølvindhold). Vaccinen slår Petróv ihjel – brutalt, men bedre end hvis han havde måtte leve som varulv – og alle undres over at det gik galt (hans tilstand var jo i forbedring).

Den 10. marts er Petróvs liv ovre – og hvad er der sket med Karsávína? Stepán og Nikolájev planlægger en rejse til Ukraine, for at hente Karsávína hjem til sin familie i Moskva (selvom det starter som den væsentligste problemstilling for spillerne, er det kun et sub-plot). Med på rejsen tager Sergéj og professor Ivanóv (der begge kender Nikolájev og den afdøde Petróv fra Skt.Petersborg universitetet). På trods af stor modstand i starten tager Nádja også med. To dage efter begravelsen tager de afsted med toget til Warszawa. Derfra videre med toget til Lvov, hvor de køber en hestevogn og hyrer en sigøjnerguide (Pétja) der kender vejen til passet.

Sammen skal disse fem gå så grueligt meget igennem. Om det lykkedes dem at bringe historien til en lykkelig afslutning, lader vi stå hen i det uvisse – men én ting er sikker, nemt bliver det ikke !

Det sidste konfliktlag, 2. del

Hvad der skete på Ratzul Slottet

Efter at have nydt slottets gæstfrihed den første aften, bliver Nádja, Petrów og Karsávina indlogeret på hvert deres værelse. Mircea giver efter for fristelsen, og finder at Karsávina smager ham vel – Nádja går fri på grund af sin blodtype.

Ved morgengry er Karsávina kun lettere svækket af blodtabet, men kombineret med hendes sygdom, er hun for svag til at forsætte rejsen til Skt. Petersborg. Sammen med Petrów, vælger hun at blive vinteren over, eller indtil hun bliver rask nok til hjemrejsen.

Et sandt mareridt begynder langsomt at tage form, og Karsávina bliver stadigvæk svagere (samtidig med at Mircea "fængsler" hende i et tårnværelse, hvor han kan misbruge hende uden Petróvs indblanding).

Det går på dette tidspunkt op for Petrów, at noget er grueligt galt. Mens han med stadig større angst, begynder at afdække sagens rette sammenhænge, går det op for ham, at der ingen frelse er at finde på slottet – selv ikke døden giver den hvile, de levende søger (læs nærmere i bilaget "Petróvs rejsedagbog").

Petrów beslutter sig for flygte, for at hente hjælp, men overfalder undervejs af nogle menneskefjendske varulve. Til hans redning kommer Mircea (der vil undersøge om Petrów har taget noget med sig som han gerne så blev tilbage på slottet). Da vampyren har erfaret at Petrów intet spændende har, lader han ham ligge til ulvene og kulden.

Men Petróvs livsvilje holder ham i live, og han forveksler Mirceas silhuet mod månen med en helgen.

Karsávina er alene tilbage på slottet, og Mirceas misbrug resulterer i hendes død i starten af februar – omtrent samtidig med Mircea iscenesætter Strebovich d.V's død, og tager rollen som Mircea d.III.

Ratzul slottet

En af nøglelokaliteterne i scenariet er Ratzul slottet, hvor vampyren Mircea bor – men før vi gennemgår selve slottet, vil vi kaste blikket på dets beboere.

Mircea Ratzul–Stavolon (330) har haft et tragisk livsforløb, der begyndte da hans livs kærlighed (Oleka) kort tid efter deres bryllup døde, da slottets forsvar bristede under en ulvemåne. Årene med Pjotr som læremester gjorde ham skruppelløs og egoistisk (Pjotr nærede et stort had til sin slægt, og en del smittede af på Mircea). Han har en stor del af sin families død på samvittigheden, og har svært ved at leve med tanken. Derfor ærer han sine forfædre og slægten, og mindes med sorg, de gode tider der var i hans ungdom.

Mircea ved hvad han har at miste (evigt liv), hvis han bliver afsløret – og har derfor gjort sig umage med at holde en facade i god stand. For eksempel har han hver gang, det har været nødvendigt med en "arving", ladet sin daværende kone have samleje med en mand fra dalen – og når hun blev gravid, og havde født en søn, slog han manden ihjel (og lagde ham i en kiste, for at tage pladsen for hans dækidentitet når denne "døde"). De nyfødte drenge blev døbt i kirken (folk fra landsbyen blev inviteret), og blev derefter myrdet – og for at ingen skulle fatte mistanke, opstod traditionen med at slægtens børn skulle vokse op afsondret fra resten af verden. De piger der blev undfanget, lod Mircea leve til de blev femten–sytten år, hvorefter han gjorde dem til sine vampyrslavinder. For at have denne facade i orden, bruger Mircea sin nekromantikerevne til frit at skifte sit ydre til sig selv i forskellige aldre (andre nekromantikerevner står beskrevet i "Lærdom om døden og dens beherskelse"). Det vigtigste i hans liv er hævn over varulvene, og det minutiøse arbejde med at bevare sin facade. Derfor vil han give spillerne løse tøjler, hvis de begynder at snuse rundt – han vil gerne have bevis for, at hans arbejde er blevet gjort godt. Desværre er der et par huller, og nogle enkelte smuttere er det også blevet til med årene – og i det øjeblik Mircea ved at spillerne har fundet ud af noget, vil han blive meget agtpågiven.

I en konfrontation vil han bruge sin evne til at dominere folk, så effektivt som det er muligt.

Mircea vil være fristet til at udsætte Nádja for en charme tour de force, og vil ikke gå af vejen for at tilbyde hende et bedre værelse i tårnet (afskåret fra de andre spillere) – eller mere simple ting (så som at tilbyde hende en paraply, hvis hun skal ud i regnvejrr).

Skulle det lykkes for spillerne at finde frem til hans hemmelighed, vil han gøre kort proces med dem.

Spilleleder tip: Mircea er intelligent, og gør sjældent noget uden minimum én nøddplan eller smutvej. Han vil for det meste være smart nok til at gennemskue spillernes små intriger (brug hvad du ved om spillernes planer) – eller i det mindste have en spion i nærheden, der kan afsløre dem.

I Mirceas tjeneste er dværgen Cibarc, tre kvindelige vampyrer, tre tjenestefolk samt otteogtyve lejesoldater.

Dværgen Cibarc (43) er Mirceas højre hånd, og den eneste der har gennemskuet at Mircea er nekromantiker og vampyr. Han varetager den daglige ledelse af slottet, men vil det meste af tiden, prøve at holde sig usynlig for spillerne mens han lurer på dem (og med hans indgående kendskab til slottet, skulle det ikke være så svært). Cibarc er dybt sindssyg, og har store tanker om sig selv. Hans største ambition er at blive en stor nekromantiker, og tage Pjotrs gamle plads som Mircea mester (en idé han fik, efter at have fundet frem til det hemmelige bibliotek og smugkigget i bøgerne). Han tror, han er efterkommer af den store dværgerace, der er alle mennesker overlegende – men holder deres kræfter skjult, for ikke at blive ramt af menneskenes jalousi. Cibarc kan måske overtales til at forråde Mircea, hvis spillerne kan få ham til at tro, at han er dem overlegen. Hvis det passer ind i historien, kan han eventuelt lave gift og andre ondsindede ting.

De tre vampyrer, eller Mirceas' søstre, Nathalie, Mirinia og Larvina, er uheldige pige–undfangelser, der har haft en mareridtsagtig opvækst under påvirkning af slottets ondskab. De er alle natteaktive, og sover om dagen nede i krypten. De har ikke Mirceas erfaring, og er derfor mindre velovervejede. Deres funktion er at hjemløse mænd der sover alene (i første omgang sigøjneren Pétya). Af udseende ligner de unge piger med kraftig sensuel udstråling. Det var dem der besøgte Petrów, derved gav Stepán sine succubus–drømme.

De tre tjenestefolk består af to tjeneste– og kokkepiger Kovérova (21) og Nímotjka (19), der laver mad og sørger for at der er rent på slottet. Derudover er der Adrónov (39) der passer haven, og hjælper pigerne med det hårde arbejde. De er alle tre fra dalen, og deres familier tror de har det godt. De er konstant domineret af Mircea,



og vil opføre sig høfligt og hjælpsomt overfor spillerne – men vil sørge for at Mircea hører alt hvad spillerne går og laver. Skulle de blive opfordret til, at gøre noget der ikke er efter bogen, vil de blankt afslå – og straks gå til Mircea eller Cibarc.

De otteogtyve lejesoldater er allesammen tidligere røvere fra Karpaterne eller områder fra forskellige dele af det russiske imperium. De ved at der er varulve i skoven, og kan til nød mande sig op til at slås mod dem – desuden passer de fleste af dem ind i klichéen om store dumme banditter (med undtagelse af lederne).

Tidligere var de fleste af dem samlet i en guerilla-kriger-bande, der blev kontaktet af Cibarc (der var sendt ud for at hyre mænd til slottets forsvar). De fleste af dem er Ruthener (et ukrainsk folkeslag der bor i og omkring Karpaterne), men der er også folk fra omkringliggende områder – deres fællessprog er ukrainsk, men dem med samme nationalitet, bruger deres modersmål internt.

Spilleleder tip: du skal kun gøre noget ud af deres sprog, hvis det er i historiens interesse (og eventuelt hvis du syntes de sprogbegavede spillepersoner skal have glæde af deres evner). Men uanset hvad bør det skabe goodwill hvis spillerne henvender sig til folk på disses modersmål. Hvis du vil bruge sproget, som lidt ekstra krydderi, kan du gå ud fra at de allesammen taler mere eller mindre godt ukrainsk, men derudover også russisk (*), polsk (+), rumænsk (#) og armensk (²).

De tre ledere har alle et indviet riddersværd (som de bærer på ryggen), men ligner derudover de andre lejesoldater. De har som de eneste lov til at færdes frit i selve slottet (hvis de ellers har noget at komme efter) – mens de andre er begrænset til slotsgården og de omkringliggende bygninger (medmindre der er ulvemåne).

Rumar (47) har et stort og grimt (varulveskabt) ar over ansigtet. Han er meget dygtig til særdkamp, og træner af og til med sin bojar i haven. Han har et indædt had til varulve. Benytter udover sit sværd en riffel og en meget stor kniv. Han har en mistænke om at der foregår noget lusk med de unge kvinder (mere end rent seksuelt misbrug), han engang imellem har kidnappet i dalen til sin bojar. Han er den, der har været på slottet længst (med undtagelse af Cibarc) – og er derfor den af lederne, der har mest at skulle have sagt. De andre kan dog ikke lide ham, fordi han er rumæner. (*,#)

Rebovich (23) har kort lyst hår, og er en velsoigneret og sympatisk polak. Han vil nemt fatte sympati for Nádja. Han bruger kun sit sværd overfor varulve, og slås ellers med en pistol i hver hånd (desuden har han en ekstra pistol, så han ikke skal spille tid med at lade). De andre kan godt lide ham – men han er trods alt polak, så de vil ikke kaste sig i døden for ham, eller komme til hjælp hvis det er farligt. Han er desuden katolik, og deltager i sin bojars gudstjenester. (+)

Tallnov (41) er den af lederne de andre bedst kan lide, eftersom han er ruthener som dem – og så var han lederen af den guerilla-kriger bande de fleste kommer fra. I kamp benytter han flittigt sine kastknive, men er langt fra dårlig til at bruge sværd og riffel. (*)

De tolv lejesoldater har for flertallets vedkommende stort fuldkæg, fåreskindskofter og en stor kniv i bæltet – og er aldrig langt fra deres riffel.

Boris (38) er en STOR armenier, der bruger næverne og ikke hjernen. Hans riffel virker for lille i de store hænder, men hans høtyv er et effektivt våben. (²)

Gorkjls (31) største problem er at han er uvenner med Rumar, demæst at han drikker for meget vodka – specielt når han er på en af sine mange ture ned til landsbyens forsamlingshus.

Hernof (33) er rumæner og smed (støber kugler og reparere våben). Han er på god fod med Rumar. (#)

Igor (38) er altid træt, men han har et halggevær, og er ikke bange for at bruge det! (*)

Ivan (40), eller "hundetræneren", har seks store jagt/vagt hunde, der står bundet i slotsgården nær porten – de huler og gør for et godt ord.



Katkov (28) er en dygtig spejder, sporfinder og jæger – der er ikke det, han ikke kan spore, sætte en fælde for og fange. Han går aldrig langt væk fra slottet uden en ulvesaks og en ekstra jagtkniv i bæltet.

Meikov (33) er madglad, kuldeskær, stærk som en bjørn – og forstår at bruge kollen i sit bælte. (*)

Miljutin (41) er tørrer og laver døre, skodder, slæder og hugger brænde – han er desuden venlig og udadvendt.

Mirko (27), eller "dumme", bliver sat til det arbejde, som kun en dum mand vil udføre. (*)

Mishca (36) er meget dygtig med sin riffel, og har to store patronbælter hængende over skuldrene – og så er han armenier ligesom Boris. (²)

Rostov (35) kom engang for tæt på en varulv, der flåede hans ben op (det sidder der dog endnu, men han er tvunget til at humpe/slæbe benet efter sig). Han er bange for mørke, og går derfor altid rundt med en lampe i bæltet. Vil ikke gå forrest, og flygter hvis han ser en varulv. (+)

Sasha (15) er en ung knøs, der ikke har andet en dun på kinderne. Han hader russerne, og har hver nat mareridt om, hvordan zarens soldater dræbte hans forældre og brændte deres gård. Han vil i raseri løbe skrigende mod Stepán, hvis han ser ham i uniforms – men vil ikke være i stand til at gøre nogen fortræd. Senere vil han måske prøve at skyde Stepán, eller lokke ham i en fælde. (*)

Nu hvor beboerne er blevet præsenteret, er det tid til at beskrive slottet.

Ratzul Slottet er opført i gotisk stil, med spidsbuer og højstræbende arkitektoniske linier – og overalt stikker gargouler og maskaroner frem (betegnelser for henholdsvis dekorative vandrender og skulpturelle masker der forestiller fantastiske og groteske menneske eller dyrehoveder).

Den mest udbredte belysning er kandelabre og kraftige lysekroner, og fakler langs væggene i kælderens og katomberne (der er kun tændt lys i de rum der bruges jævnligt).

De fleste af dørene er aflåste, og den eneste der har en komplet samling af nøgler er Mircea (Cibarc har en næsten komplet samling af kopier). Desuden er enkelte døre yderligere aflåst med en kraftig hængelås (værkstedet, våbenkammeret og lignede rum).

Slottet er gennemboret af løngange og hule paneler (det er stort set muligt, at komme rundt over det meste af slottet via løngangene) – og det er ikke utænkeligt at Mircea, som den gode vært han er, viser spillerne en gang eller to, der kan gøre deres færden rundt på slottet nemmere!

Spilleleder tip: der er rig mulighed for at bevæge sig rundt via slottets tage og balkoner – en detalje vampyrer og varulve vil udnytte, mens spillerne sikkert ikke tænker på det.

Du kan med succes begrænse korttegneriet så meget som muligt, for at give spillerne indtrykket af slottets labyrintiske indretning – brug hellere tegningerne til at pege på, og tegn allerhøjest løse skitser.

Vi vil ikke gennemgå alle slottets rum, da de for det meste giver sig selv, men vil i den følgende oversigt, komme med inspiration og forklaringer til de rum hvor det kan være nødvendigt.

Murværket er enkelte steder udstyret med nogle kanoner, som Mircea fik fat i da Napoleon i 1812 måtte trække sin la Grande Armée ud af Rusland. Selvom der ligger kanonkugler i pæne bunker, er kanonerne ikke funktionsdygtige.

Slotshaven består primært af en plæne pyntet med stedsegrønne planter – men henne ved passagen mellem slottet og kapellet, er der anlagt en velpasset rosenhave, og foran trappen til terrassen står et lille springvand (der er lukket for vandet, indtil det bliver varmere i vejret).

Hele haven er omkrænset et to meter højt smedejernshegn (som de fleste varulve godt kan kravle over når det gælder), hvor der tidligere stod en mur (den blev revet ned i 1724 da Mircea indså at den ikke holdt varulvene ude, men skæmmede udsigten – den væsentligste ulempe er, at der ikke længere er læ i haven).

Brønden er en ganske almindelig brønd, der er bygget ind i slotsmuren – med en kumme foran, hvor vandet kan pumpes op fra en undersøisk strøm i klippegrunden. På brøndens bagvæg hænger triseværket fra dengang vandet blev hentet op med en spand.

Hvis man vover at kravle ned i brønden, er det muligt at følge den underjordiske strøm – den leder under den nedbrændte landsbykirke, hvor der er en gang op.

Gæsteværelserne er udover de fine (men gamle) møbler, udstyret med rindende (koldt) vand, fra nogle cisterner oppe under taget.

Værkstedet er fuldt udstyret til at udfører alt forefaldende håndværkerarbejde, og der er desuden mulighed for at støbe (sølv)kugler til karabiner og halggeværer – vil spillerne lave patroner skal de have hjælp af smeden Hernof.

Entreen er udsmykket med to statuer (en på hver side af døren), der forestiller Skt.Bonifatius og en ridder af Skt.Bonifatius ordenen med et riddersværd i hænderne.

Hall'en har en bemærkelsesværdig niche midt oppe på væggen til hovedtårnet. Nichen var i sin tid placeret over en nedgang til riddernes kvarterer i kælderens, der nu er muret til – men ridderstatuen der vogter over døren står der endnu (og bag den er en skakt, der leder op til bunden af ildstedet i riddersalen).

Våbenkammeret er fyldt med diverse velholdte middelaldervåben, men der er også nogle halggeværer, rifler og pistoler samt ammunition. Mircea har for alle eventualiteters skyld, gemt noget dynamit og nitroglycerin væk i nogle kasser (de er armerede og forsynet med ekstra hængelåse).

Herreværelset er udstyret med behagelige lænestole, god fransk Fins Bouderies cognac og nogle aviser (Mircea sørger altid for, at anskaffe sig aviserne når han har mulighed for det). Der er desuden et stort Czekoslovakisk ur, der med sin tikken sørger for tidens gang. På væggen hænger to flotte italienske Andrea dei Ferari sværd.

Opholdsstuen er udstyret med en rejsegramofon (der enten spiller Chopin, eller står og skratter indtil en ny plade sættes på). Der er et pengeskab (hvor blandt andet ægteskabskontrakten mellem Anna og Mircea d.III ligger sammen med alle slægtsjuvelerne) bag et maleri af Michail d.III fra 1774 – Nadjá vil i første omgang tro at det forestiller Strebovich d.V, men eftersom det er den samme mand (Mircea) er det forståeligt. Desuden er der et skakspil, hvor Mircea og Cibarc prøver kræfter. Det foregår ved at den ene kommer forbi opholdsstuen, udfører sit træk og går igen. Senere kommer den anden forbi noterer sig trækket, går og tænker over et modtræk – og nogle timer senere kommer tilbage og rykker en brik. På en god dag, laver de op til seks træk på denne måde.

Biblioteket har et bord og en behagelig lænestol til alle, der ønsker at studere den store mængde bøger der er samlet her. Bøgerne er ordnet efter alt muligt andet end emner, forfattere eller titler – så den eneste måde at finde en bog på, er at gå dem alle sammen igennem (der er ikke rygmærker på bøgerne, titlen står på forsiden eller titelbladet). Det vil tage en læsevante person omkring fem dage at gennemgå hele bogsamlingen (det går hurtigere hvis flere hjælpes ad) – og spillerne finder sikkert ingen af de bøger, de søger før til sidst. En undtagelse er slægtskrønikerne, der står på en hyld for sig, og er ret nemme at finde.

Udover "Kopi af den polske hærfører Jaroslaw Malewkas dagbog", "Skt.Bonifatius Ordenen", et tysk leksikon, et engelsk verdensatlas og et original-eksemplar af Machiavellis "Fyrsten" – kan spillerne finde et bredt udvalg af bøger om alt indenfor emner som naturvidenskab, zoologi og astronomi.

Vil spillerne vide noget om dalen, slottet, Ratzul-Stavolon slægten eller beslægtede emner er det nemmest at studere krønikerne. Desværre går de kun frem til 1591 – hvorefter Mircea kun har nedskrevet ganske få ting om hvad der er foregået efter 1615 – primært fødsels- og dødsår på hans dækkentiteter og de børn som hans forskellige koner har født (der er intet der fortæller om hullet mellem 1591 og 1615).

NB: Alle spor der direkte leder til Skt.Bonifatius kapellet, er flyttet til det hemmelige bibliotek – men der er masser af henvisninger til riddernes kvarterer i kælderens (resultatet kan nemt blive, at spillerne gennem søger kælderens og riddernes kvarterer for at finde kapellet).

Det hemmelige bibliotek ligger i sikkerhed bag en tilmuret dør ud til hovedtårnet – den eneste måde at komme ind på, er via en falsk bagvæg i et skab i tjenestefolkernes værelse, eller ved at klatre ud fra terrassen ved opholdsstuen, og ind gennem en af de skoddedækkede og blyindfattede ruder.

Kommer spillerne ind, kan de glæde sig over mængden af guld og sølvtøj som Mircea har gemt af vejen her – senere vil de måske kigge nærmere i nogle af bøgerne om astrologi og okkulte emner. Desuden kan de kigge i første bind af "Hekse og Satans andre tjenere", "Manuskript om Lucifers ulve" og "Djævlens tjenere" – og selvfølgelig finde ud af hvor Skt.Bonifatius kapellet er placeret, og at der er en gang i bunden af brønden der leder ned til landsbykirken.

Cibarc's værelse er der nemmest adgang til via diverse løngange, da den kraftige egetræs dør ud til trappen i hall'en altid er boltet indefra. Gangen og selve værelset er ikke meget mere end halvanden meter høje, da det i sin tid kun var beregnet til pulterkammer og ikke til beboelse. Men efter Cibarc fik smag for rummet, er der blevet bygget en karmin og installeret møbler i passende størrelse.

Cibarc har beholdt en masse af de ting, der var opbevaret i pulterkammeret, og sammen med alle de andre ting han har, er rummet ganske bizart udsmykket med ting som en huqqah (en tyrkisk vandpibe), kranier fra fugle, rotter og andre smådyr, en halvt parteret rotte som (som Cibarc har prøvet at tage et varsel i), en spilledåse der spiller falske bornemelodier (den tilhørte i sin tid Pjotr, og hans navn står indgraveret i låget), alle de spejle der igennem årene er blevet gemt væk i pulterkammeret og noget guld og sølv han har taget fra det hemmelige bibliotek. På et lille bord ligger andet bind af "Hekse og Satans andre tjenere" (slået op på afsnittet om Pjotr).

Pjotr's værelse bærer ingen spor af nekromantikeren, og er blevet indrettet til stjerneobservatorium. Mircea har nogle papirer med noter og stjernkort liggende i en stor bunke på bordet, og der er en række modeller over tort solsystem (de stammer lige fra middelalderen til slutningen af det nittende århundrede). Mirceas stolthed, et imponerende vandur han selv har designet, fylder godt og vel halvdelen af rummet.

Tårnværelserne er luksuriøst udsmykkede, men dækket af støv. Mircea bruger enkelte af dem, til at huse de piger han misbruger, indtil de dør af blodmangel. Han har ikke fået ryddet op i det værelse hvor Karsáviná lå (hendes rejsebagage er der stadigvæk), og i et andet værelse holder han Nina (en køn pige fra dalen) fanget. Mircea vil eventuelt tilbyde Nadjá et tårnværelse, for at han også kan misbruge hende uden de andre spilleres indblanding.

Vinkælderen har en fin samling af gode vine (for eksempel rødvine fra Châteauneuf du Pape i Rhône-dalen og Szamorodni Tokayer-vin fra Tiza i Ungarn), men der også et par flasker isaffølet champagne demi doux (sød) fra Épernay i Frankrig (husk at en flaske champagne bør åbnes med sværdsdrag, hvis der bliver lejlighed til et glas eller to).

Riddernes kvarterer har ligget øde hen i årtier, og er helt i rotternes magt. Enkelte steder er det muligt at finde spor af de tidligere beboere, men det meste er spist eller ødelagt af rotterne.

Det mest brugbare er nogle gamle skjolde, der dækket af spindelvæv hænger på væggene, og en rusten nøgle til gitterlågen i Skt.Bonifatius kapellet. Gangen til Skt.Bonifatius kapellet er muret til, men da væggen ikke er blevet kalket, er den nem at finde.

Crellius' arbejdsværelse har stort set ikke været brugt siden dominikanermunkens død i 1592, og der ligger diverse torturinstrumenter som indgik i inkvisitoren's metoder – nogle af dem indgik i Mirceas forberedelse af sigøjnerne, hvor han søgte efter sandheden om Annas baggrund.

Nekromantikers laboratorium er indrettet i den gamle vinkælder, der er en del af den gamle kælder der i 1520 blev afspærret af frygt for sammenstyrtning (hele den gamle kældersektion er fyldt med støttebjælker, der skal forstærke de bærende konstruktioner). Laboratoriet har udover obligatoriske skelet rester, et stort alter af sort marmor, og en læsepult med bogen "Lærdom om døden og dens beherskelse" – og der er selvfølgelig også en fiale, som man kan bruge, hvis man vil udføre ceremonien der giver evigt liv.

Udover alt inventaret har Cibarc stjålet Karsávinas (en måned gamle) lig fra katakomberne, og hvis spillerne overvinder lugten – kan de ved at undersøge hende, se hun er død af blodmangel, og at der flere steder på hendes krop (langs arterierne og venerne), er noget der ligner hudskrabninger eller sugemærker (svært at se eftersom

hun har ligget der i et stykke tid, men selvfølgelig er det vampyrbid). Hvis du virkelig vil svække spillernes åndslige vægt, kan du eventuelt lade Cibarc have brugt hende til eksperimenter eller forskning (alternativet er, at han vil vente til forrådnelsen for alvor starter).

Slotskapellet består af to kapeller, nemlig det "rigtige" kapel med alter, stort krucifiks og hvad der ellers høre sig til, og det tilmurede Skt. Bonifatius kapel hvor Mircea hviler. Det øverste kapel er udstyret med bænke til folket, og en balkon til herskabet – der nås via svelegangen fra hovedtårnet, eller via den skjulte stige der leder ned til skriftestolen til højre for døren (skriftestolen og skakten stigen står i, er et godt gemmested, hvis spillerne skulle tro sig sikre for spionage i kapellet). På altertavlen kan opmærksomme spillere opdage, at der er afbildet to altre oven på hinanden – ved det øverste knæler en præst i bøn, og ved det nederste en ridder (det er et spor til at knække gæden om hvor Skt. Bonifatius kapellet ligger).

Midt i kapellet står en flot marmor sarkofag, med resterne af Mircea brud Oleka Lukravich (1561–1580). I den lille tilbygning bag kapellet boede præsten, og her ligger også kirkebogen der indeholder alle oplysninger om fødsler, begravelser, bryllupper osv. på slottet – den er sidst blevet opdateret i 1593, men er et godt supplement til finde ud af hvem Pjotr var, og udfylde huller i stamtræet (de resterende huller, må spillerne udfylde ved at gå en tur i katakomberne og studere de fødsels- og dødsår der står på alle gravene). Spillerne kan også finde spor efter Petrów (små lyssestumper, noget nattøj, hans rejsebibel – og under en løs gulvflise, Petrów's rejsedagbog).

For at komme ned til Skt. Bonifatius kapellet, skal spillerne bruge gangen fra riddernes kvarterer i kælderens, eller gennemskue at der er en lem i bunden Olekas sarkofag.

Nede i Skt. Bonifatius kapellet står et alter med atten lysestager (der er kun et lys i den ene stage), og der ligger nogle Skt. Bonifatius rellivkier – blandt andet hans pectorale (de katolske biskoppers brystsmykke). Det bagerste af kapellet ligger beskyttet bag et smedejernsgitter med en forsvarligt låst låge – der skal sikre Mirceas kiste (der står på en katafalk dækket af et sort klæde), mod nysgerrige. Ved siden af kisten står Mirceas ordensridder dragt på et stativ (en stor sort kappe med et blodrødt lothrinsk dobbeltkors, en velpasset ringbrynje, en hjem og Mirceas sværd).

Vælger spillerne at gå gennem gitterlågen, må de hellere være forberedt til en blodig konfrontation med Mircea (og de gør klogt i at få fat på sværdet før Mircea).

Katakomberne er fyldte med støv (og enkelte steder flagermus og rotter) og indeholder alle Stavolon–Ratzul slægtens gravsteder, samt grave for alle de døde riddere og flere værdsatte tjenestefolk. Hvis spillerne finder ud af at lede efter indviede riddersværd, kan de finde tolv af slagsen. I et fjernt hjørne sover Mirceas "søstre" om dagen, og ikke langt derfra, kan man finde Pjotrs tilmurede gravsted (og liget af inkvisitoren Crelius, som Mircea efter et morbidi indfald begravede levende sammen med Pjotr).

Er spillerne morbide nok til at undersøge de forskellige bojar grave, vil de finde et skelet i dem allesammen – og skeletterne vil allesammen have en ring som symbol på deres værdighed frem til Dolgar d.III (de resterende er folk som Mircea har lagt der, for ikke at have tomme gravsteder for de døde dækkentiteter).

Hvis spillerne kigger i Strebovich d.V's grav, finder de et lig der har ligget der i mindst 15 år.

NB: vi har ikke tegnet noget kort over katakomberne, da det egentlig ikke er nødvendigt for scenariet. Brug i stedet for din fantasi, og lad de interessante ting være nemme at finde – og lad inspirationen komme til orde hvis spillerne insisterer på at gå på opdagelse.

Fangekælderens fungerer som Mirceas private blodbank. Blandt staklerne, der er fysisk og mentalt afkræftede som følge af den hårde behandling, kan spillerne finde den mølleren (der er døende) og en af de sigøjnere Mircea fangede for at finde ud af hvem Anna var (han har overlevet mareridtet i seks år!). Mirceas tre "søstre" kommer tidligt på aftenen, da de må ikke jage i dalen.

Borgruinen

Modpolen til slottet er den gamle borgruin tæt ved skov og sø, hvor varulvene holder til. Men inden vi kigger nærmere på borgruinen, vil vi starte med varulvene der lever i dalen.

Varulve-koblet består af tretten varulve (en leder, to ældste og otte voksne og to unger) der alle er placeret indenfor et strengt hierarki, der for eksempel kun tillader koblets leder at få børn/unger. Derudover er der en varulv, der er resultatet af to varulves forbudte kærlighed (han lever som en udstødt), to bønder (fra forskellige gårde) der er blevet smittede af varulvebid, og lederens mage Vánja (der er blevet smittet ved at have samleje med en varulv).

Varulve-koblet består af to fraktioner, en menneskevenlig gruppe der søger fredelig sameksistens med menneskene, og en krigerisk gruppe der helst så alle mennesker udryddet (så de kan få dalen for sig selv). De to grupper ser også forskelligt på hvem koblets leder bør formerer sig med, for at få de bedste unger – de menneskevenlige foretrækker piger fra dalen (for at fremme den menneskelige side af varulvene), hvorimod de andre foretrækker ulve (for at styrke overlevelses- og jagtinstinkterne). Men uanset hvem varulvene formerer sig med, kan de ikke undgå at blive lyshårede – og deres blonde hår, gør at de adskiller sig fra de fleste andre i dalen. Tidligere rejste varulvene længere sydpå hvert fjortende år, for at mødes med andre varulve til store månecere- monier og udveksling af viden og erfaringer. Varulve har ikke været af sted siden 1654, hvor det sidste træf blev afholdt (siden da har der ikke været varulve nok til at gennemfører de store måneceremonier, og man samlede derfor ikke).

Varulvenes rigtige navne lyder som en mellemting mellem en dyb knurren og et korte bjæf. Derfor omtaler vi dem ved de navne, de selv bruger når de taler med mennesker.

NB: varulvene vil altid prøve at have en vagtpost ude, uanset hvad de laver, for at undgå at blive overrasket.

Bulgákov Kurozov (38) er en stor mand med busket skæg og langt hår, og en dygtig menneskekender og kan ofte se når folk lyver. Han er koblets leder, og en af de mere menneskevenlige varulve. Han foretrækker at leve i fred med dalens indbyggere, og besøger sammen med sine brødre Ljádov og Trenjów ofte forsamlingshuset i landsbyen (hvor han også taler Gorkji, der ofte taler over sig om hvad der foregår på slottet). Han har sønnen Valentín med hans første kone Fedósja Fúrtseva (hun døde da hun fødte Valentín) og to børn (Armavír og Danfla) med Vánja, som han elsker over alt på jorden – og der ikke det han vil gøre for at beskytte dem. Skulle der ske noget med dem, vil han tabe hovedet, og bersærke gennem dalen – og lægge et spor af drab og ødelæggelser bag sig (hans planer om at få børn med Anna er et spørgsmål om fornuft). Han vil generelt være venlig og fredssøgende, men han har ingen skrupler ved at skræmme livet af folk (han bryder sig ikke om løgnere) – og give dem nogle smertefulde sår (eventuelt med hans sværd). En god årsag til ikke at undervurderer ham er, at han er koblets leder – en position der gives til den varulv, som ingen af hans udfordre kan besejre!

Ljádov Kurozov (33) og **Trenjów Kurozov (31)** er Bulgákovs yngre brødre, og hans trofaste støtter i den menneskevenlige linie han kører. De er sjældent langt fra Bulgákov, og vil hellere ofre sig selv, end at se deres storebror komme til skade.

Vánja Thjukón (24) er fra en gård i dalen. Bulgákov kidnappede hende for syv år siden, for at få børn med hende – hun har to børn, men efter at den tredje var dødfødt har hun ikke været gravid. Hun har vænnet sig til at leve blandt varulve, og er af de fleste accepteret på lige fod som alle andre i koblet.

Eftersom hun ikke er varulv af fødsel, kan Vánja ikke styre sin transformation til varulv – det sker når hendes følelser er meget intense (for eksempel når det er fuldmåne, eller hun bliver meget vred). Hun elsker sine børn højt, og ønsker ikke længere at forlade de andre varulve og sine børn.

Armavír Kurozov (4) og **Danfla Kurozov (6)** er Bulgákov og Vánjas to børn. De er søde og flinke, og kun de hårdeste hjerter kan gøre dem ondt.



Kolymá Kurozov (35) er Bulgákovs lillesøster, men selvom hendes loyalitet er lige så stor som deres yngre brøders, har hun ikke samme offervilje – og vil hellere flygte end at dø. Hun er højt respekteret for sine evner som fortæller og sanger, og det er hende der forestår alle koblets måneceremonier (det er typisk noget med fuldmåne, fakler og en masse ulvehylen).

Valentín Kurozov (18) er Kurozovs ældste søn, og han ligner sin far meget – med den undtagelse at hans hår har et mere rødtligt skær. Han mangler endnu den råstyrke der kommer med alderen og kamperfaringerne, men er en udmærket jæger. Han drømmer om at lede koblet efter sin far, men ved godt at han endnu mangler den livserfaring der skal til – men skulle der ske hans far noget, så Ussuri bliver koblets leder, vil han sikkert prøve at blive leder alligevel (men det overlever han nok ikke).

Ussuri Kurozov (32) er Bulgákovs halvbroder (hans mor var en ulv), og han er lederen af den gruppe af varulvene der absolut ikke bryder sig om mennesker. Han vil heller ikke bo på den menneskeskabte borg, og lever i stedet nede ved koblets gamle huler ved søen – hvor han kan være tæt på ulvene. Hvis Bulgákov skulle dø, vil han blive koblets leder, og vil med det samme starte en nedbrænding af alle gårdene i dalen og en nedslagning af menneskerne – han vil heller ikke respekterer den århundrede gamle fred med munkene. Han hader Mircea af et ondt hjerte, og han var den eneste der slap væk dengang Mircea kom og redde Petróv fra Ussuri og hans brødre (de døde alle tre).

Elsta Kurozov (23) og **Denján Kurozov (27)** er Ussuris halvsøskende (deres mødre var også ulve), og de bor sammen med Ussuri i hulerne. Deres største fornøjelse er jagten, og den efterfølgende nedslagning af byttet – hvor de spiser sammen med deres ulvebrødre. De er lige så fanatiske tilhængere af de menneskefjendske holdninger som Ussuri, og vil kæmpe for at de gamle traditioner bliver holdt i hævd.

Thitá Kurozov (61) og **Galína Kurozov (69)** er de ældste levende varulve, og selvom de ikke har den styrke der skal til, for at få en høj plads indenfor koblets hierarki, har de en stor indflydelse (primært som rådgivere). De støtter begge to Ussuri (ikke så meget på grund af hans menneskehed – men fordi han kæmper for de gamle tradition, og søger at styrke det traditionelle bånd mellem menneske og ulv), men de bøjer sig for deres leder, og vejleder ham bedst muligt.

Vi vil heller ikke gennemgå hele borgruinen metodisk, og vi foreslår at du begrænser korttegningen på sammen måde som med Ratzul slottet.

Borgruinen ligger midt i en stor lysning i fyrreskoven, med fri udsigt over søen. Den er flere steder i bedste fald skæmmet af brand, eller dækket af diverse ukrudtsplanter og tjørnebuske – og kun en lille del af hovedbygningen er egnet til beboelse.

Hovedbygningen er borgruinens hjerte, og i dens to nederste etager bor varulvene – de øverste etager er så skadet af tiden brænd og vind og vejr, at de ikke er beboelige. Øverst oppe er der god udsigt over lysningen, og der er for det meste en vagt deroppe i løbet af dagtimerne – hvorimod man om natten beskytter borgruinen, men en eller flere varulve der patruljerer omkring.

Storketårnet har fået sit navn efter den sorte stork der bor der.

Æbleskoven er en lille gruppe af frugttræer, og det er i deres skygge at varulvene i første omgang vil tale med spillerne.

Ulvehullet er et lille ulvekoblets tilflugtssted. Der er omtrent tolv ulve, der både fungerer som vagthunde hele døgnet, og som børnenes legekammerater.

Stikkelsbærhaven er fyldt med stikkelsbær buske, men under det grønne lag er borgens gamle kirkegård, og fjerner man buskene kan man, blandt mange andre af slagsen, finde gravstenene for de elleve riddere der døde i vinteren 1487–1488 (de er allesammen nu blevet begravet oppe i slottets katakomber, men gravstenene står der stadigvæk til deres minde).

Urtehaven udmærker sig med en kraftig duft fra diverse krydderurter, og hvis spillerne skal gemme sig for varulvenes fine lugtesans, kan urtehaven meget vel være det rette sted.

Borghaven er det mest velholdte udendørs areal i borgruinen, og er udstyret med et stort rundt stenbord, hvor hele familien kan spise sammen med gæsterne. Lågen ind til borghaven bliver aflåst hver nat, men foretagsomme spillere klatre enten over hegnet, eller bryder igennem med magt.

Fællesrummet er opvarmet at et enormt ildsted der holder kulden ude. Langt de fleste af varulvenes ejendomme er kollektive, så hvad man ser her, er stort set hvad der er.

Det gamle kapel står tomt hen, og når det regner drypper det lystigt ind fra alle kanter. I gulvet er en række mindeplader, for de riddere der døde under jagten på varulve i 1487.

Kælderen er fugtig og faldefærdig. Det eneste der er i orden er brønden, og den hemmelige gang varulvene brugte til at storme borgen.

Udover de mere åbenlyse måder at komme ind i borgruinen på, er der mulighed for blandt andet af snige sig over lysningen i en lavvandet bæk hvor man er i læ af de tætte buske (den leder op til et hul i borgmuren ind til urtehaven, hvor man bliver nød til at bryde sig vej gennem gitteret der er sat for hullet), eller man kan benytte den tunnel varulvene brugte da de indtog borgen (den starter fra en overgroet rævegrav, og munder ud i kælderen).

I nærheden af borgruinen er der også nogle andre lokaliteter der fortjener nærmere omtale.

Hulerne hvor Ussuri og de andre bor, ligger på en skrænt med udsigt over søen – hvor de er skjulte af buske og små træer (man kan kun se hulerne hvis man er ude på søen). De har været hjemsted for dalens varulve siden de for første gang slog sig ned i dalen, og der er gamle tegn og symboler malet eller ridset ind i mange af væggene og de sten der støtter hulerens loft.

Hvis der skulle blive problemer med at forsvare borgruinen, vil ulvene trække sig tilbage til hulerne – og hvis varulvene forbereder sig på en større konfrontation, vil kvinderne, børnene og de gamle blive gemt af vejen her (mens de andre kæmper for koblets overlevelse).

Vandfaldet oppe ved søen, er udover at være et flot natursceneri, også hjemsted for den udstødte varulv (han har ikke noget "menneskenavn" – kun et ulvenavn der lyder som underdanig piben/svag hylen).

De andre varulve foragter ham på grund af hans afstamning, og hans liv er ikke blevet nemmere af, at han i såvel menneske- som ulveform ligner et svagt og ynkeligt væsen. Udover han ser ynkelig ud, har han et problem med at se på det vestre øje, hans lunger kan ikke klare hård belastning i længere tid, og han trækker på det højre ben (fordi muskelvævet ikke er fuldt udviklet).

Hvis nogen prøver at kontakte ham, vil han stikke af eller opfører sig underdanigt – han vil kun kæmpe hvis han er trængt op i en krog og føler sig truet (men så kæmper han til gengæld med hysterisk kraft).



Klippe klosteret

Som med de andre steder, vil vi først præsentere beboerne, inden vi gennemgår selve klippe klosteret.

Miljukov (54) er klosterets abbed, og en flink og behagelig mand, der ikke ønsker problemer for klosteret, eller dem der bor der. Han bruger en del tid på at organisere de daglige gøremål, og varetager de timelange gudstjenester i klosterkirken. Jan vil ikke have kvinder ind i klippe klosteret, men bøjer sig for Kuropatkin, hvis han skulle mene anderledes. Han kan bedst hjælpe spillerne, med at fortælle om klosteret historie, og derudover sætte spillerne i kontakt med de munke der kan være behjælpelige.

Damaskinos (30) er en græker der tidligere studerede medicin i Konstantinopel, og derfor kender en del til moderne lægevidenskab – men han kender for eksempel ikke til Pasteurs vacciner, og Nikolájev vil få sig en ven for livet, ved at snakke lidt doktor-til-doktor-snak med Damaskinos (Damaskinos vil spørge om han må få nogle af de medbragte vacciner, da han tager alle dalens smittede i behandling). Han kan hjælpe spillerne med deres sår, og formidle kontakt til enspænderen Konstantinos.

Georgij (37) er bibliotekar, og får det meste af sin dagligdag til at gå med at kopierer bøger. Han fører også klippe klosterets kroniker (som han kender så godt, at det er nemmere at spørge ham, end selv at læse dem) – og holder rede på alt paparbejdet. Hans hemmelige passion er inkvisitionen, og han studerer alle de kilder, han kan komme i nærheden af (om det er fordi dens mørke side drager der ham, lader vi stå åbent). Georgij kan fortælle om dengang inkvisitionen var i dalen, og om hvordan inkvisitoren forsvandt under mystiske omstændigheder (1592).

Groznyj (42) er kogemester, og smule tvær og enerådig. Han spiser for meget af sin gode mad, og er altid uheldig (for tiden har han brækket sit ben).

Konstantinos (36) er en ikonmaler fra grækenland, der har søgt til klippe klosteret for at blive inspireret af dets hellighed. Han gør meget ud af sine ikonmalerier (ikonmaleriet er et af de vigtigste relikvier i den ortodokse tro), og vil under ingen omstændigheder forstyrres mens han maler. Han vil ikke roses for sit arbejde, men har ikke noget imod at snakke om løst og fast. Når han første kommer i gang, fortæller han med glæde, om alt hvad han ved (primært om klosteret og dets beboere, men også om engel manifestationer).

Kuropatkin (82) er scenariets mystiker og alderspræsident. Han har stor indflydelse i klippe klosteret, og ingen af de andre munke vover at modsige ham. Han vil være modstander af at kvinder bliver lukket ind, men han skifter mening, hvis han finder ud af de kan høre klokkerne ringe. Han kender til den hemmelige tunnel op til (eller væk fra) slottet, og kan fortælle at det i sin tid var Bojarens mænd der brændte kirken. Selvom kirken var katolsk er det stadigvæk en krænkelse af gud, hvilket er nok til at han har antipati mod alle på slottet (han vil ikke selv forklarer sin modstand mod slottet, da han dybest set godt ved det er lidt fjollet efter så mange – han vil i stedet sige, at han kan "mærke ondskaben").

Stabolov (61) er en blind religiøs seer, der siger hvad han mener uden svøb (måske har han endda ret, når han siger, han hører englene fortælle). Han taler kun med folk, efter at have mærket på dem med sine hænder – og er overbevist om de ikke vil nogen ondt.

Vjatjeslav (41) er en død, men stadigvæk levende russisk oprørsleder. Han deltog i et ukrainsk bondeoprør, men flygtede fra den russiske hær op i bjergene. Der mødte han munkene, der nu beskytter ham. Han vil generelt søge at undgå fremmede.

Vladimir (31) er en fattig stakkel, der har fundet kost og logi i klosteret. Han gør rent og hjælper til med at vedligeholde klosteret – og selvom han ikke selv kan høre dem, ringer han med klokkerne.

Dagligdagen på klippe klosteret følger nogenlunde det faste skema, som vi har skitseret nedenfor.

02.30–03.00	Natbøn
05.00–06.00	Morgenbøn (skal overstås før solopgang)
07.30–08.00	Morgenmad (umiddelbart før solopgang)
09.00–10.00	Formiddagsbøn
12.00–13.00	Frokost (dagens hovedmåltid)
14.00–15.00	Eftermiddagsbøn
17.30–18.00	Aftensmad (før mørket falder på)
18.00–18.30	Aftenbøn
19.00	Klosteret er på dette tidspunkt gået til ro

Klippe klosteret blev bygget fra 1286–1309, på den klippetop hvor de to munke Natalev og Grigori i 1278 fandt tilflugt. I de første år boede der en gruppe på omkring en snes munke. Det er indviet til den russiske helgen Skt. Olga – der sammen med sit barnebarn Skt. Vladimir, regnes som de første russiske kristne. Klippe klosterets klokker kan kun høres af retroende (russisk-ortodokse som i deres hjerter tror på gud – katolikker er ikke "ret-troende" ifølge russisk-ortodoks tankegang). Klosteret har ikke haft kontakt med Kiev klosteret siden omkring 1400, men munke fra syd-øst Europa hører alligevel om klostret, og rejser dertil for at opleve dets hellighed. Klosterets hellighed, er dets stilhed (munkene taler ikke mere end nødvendigt, og bruger i sådanne tilfælde helst tegnsprog).

Klosterets lille størrelse gør at det er nemt at overskue, og da spillerne kun kommer besøg (og ikke får lov til at gå frit rundt på egen hånd), har vi har valgt ikke at tegne et kort over klosteret. Det forhindre os imidlertid ikke i at kommenterer de mest interessante rum, så det er kun munkeceller, køkkenet og lignende der mangler.

Biblioteket er klosterets hukommelse, og er fyldt med gamle bøger – hvoraf de fleste er på latin, og skrevet med kyrilliske bogstaver. Bibliotekaren Georgij opholder sig meget i biblioteket, og han vil gerne hjælpe spillerne hvis han kan. Udover de mere trivielle bøger, er der et stort legendarium, bogen "Min herre Jaroslav Malewkas dagbog, som jeg har ført den" og kopier af første og andet bind af "Hekse og Satans andre tjener".

Katakomberne er alle klostermunkenes sidste hvilested, men også prominente folk som biskop Theodoros af Konstantinopel (1498–1356) er begravet her, med alle symbolerne på sin værdighed (han ønskede at blive begravet i det kloster, hvor han havde levet det meste af sit liv, indtil han kom til Konstantinopel).

Klosterkirken ligger enten øde hen, eller er rammen om de lange ortodokse gudstjenester i al deres pragt. Bagerst i kirken er der en nedgang til katakomberne, der er spæret af en låst dør (Miljukov har som den eneste en nøgle, og han åbner kun, hvis han får en meget god forklaring).

Klosterklippen rejser sig næsten tredive meter op, og turen klares ved at man bliver trukket op i et stort net (rebet bliver kun skiftet når det knækker!). For foden af klippen har munkene en mindre køkken- og urtehave, hvor de dyrker det meste af hvad de spiser og har brug for.

Landsbyen og folk i dalen

Der er ikke sandsynligt at spillerne interesserer sig synderligt for landsbyen, men hvis de gør – er det en god idé at kende lidt til de mere spændende ting, der er udover de elleve huse i landsbyen og de bondegårde der ligger spredt over dalen. I modsætning til tidligere, vil vi ikke præsenterer landsbyens indbyggere, men henviser til navneliste i appendikset – og stoler derudover på din sunde fornuft.

Forsamlingshuset er landsbyboernes mødested, og der er mulighed for at få billig vodka og Tokayer-vin. Man betaler ikke kontant, men sætter en streg på tavlen, og betaler næste gang der skal fyldes op i lageret. Besøger spillerne forsamlingshuset vil de næsten altid kunne finde Gorkji der, og på enkelte aftener er Bulgakov og hans brødre der også. Hvis spillerne stadigvæk er i dalen til den tid, og der ellers er mulighed for det, vil forsamlingshuset danne ramme om forårsfesten den 1. april.

Vandmøllen blev brændt af Cibarc om natten den 13. januar 1891, og er aldrig blevet genopført (man har planer op at genopfører den i løbet af sommeren, så den er klar til høsten i sensommeren). Ved siden af møllen er der en bro over floden, og ved siden af broen står der to massive træpæle med en tværligger – hvorfra der hænger en hængert en ulv med et reb om halsen, og mand uden hoved (han hænger i armene). Det er Mircea der har hængt ulven op, sammen med den varulve smittede mand fra dalen (der døde sidste gang det var ulvemåne).

Landsbykirken nedbrændte i 1600, og er aldrig blevet genopbygget. Området omkring kirken er langsomt blevet til en stor kirkegård, hvor ukrudt og tjørnebuske gror frit. Inde i kirken, er det meste af gulvet intakt, og under en stor mindeplade for Ratzul Stavolon (1439–1490) er nedgangen til den underjordiske strøm, der leder op til slottet.

Inspiration til sladder

Det eneste landsbyboerne kan bidrage med er sladder, der omtrent vil have følgende informationsniveau. "Jeg kan stadigvæk huske Mirceas dåbs-fest, det er den eneste gang jeg har været oppe på slottet (vidste du at det var vores forfædre der byggede slottet?). Det er en skam at Strebovich døde, Mircea er svag i forhold til sin far og farfar – men så ung som han er, kan det nå at ændre sig. Nu beskytter bojaren os mod røverne ude i borgruinen ude i skoven. Ikke som dengang hvor bojarens mænd brændte kirken og stjal kvindene. Skoven? – hold jer væk, for der lurder ondskaben!"

Sigøjnerne

Der er et par sigøjner familier, der hører til de få der kender vejen gennem passet – og da de ofte ønske at rejse af andre veje end den almene færdsel, bruger de ofte passet når de krydser Karpaterne. Og eftersom der stort set ikke er andre der bruger passet, er sigøjnerne den eneste kontakt til omverdenen folkene i dalen har (hvilket sigøjnerne udnytter når de tager varer med til dalen). Når sigøjner kommer til dalen, er det en kærkommen afveksling fra dagligdagen, og bønderne fra dalen samles til fest og sigøjnernes underholdning i forsamlingshuset – specielt sigøjnernes spåkvinder vækker begejstring, og alle i dalen tro på de kan læse i fremtiden såvel som i fortiden (hvem ved, måske kan de virkelig spå). Men ligesåvel som man tror på deres spåevner, tror man også på at de har evnen til at se med "det onde øje" (kaste forbandelser) – hvilket er en yderligere årsag til at sigøjnerne er så afholdte. Hvis sigøjnerne bliver i dalen for et par dage, plejer de at stille deres vognelejr op i nærheden af søen. NB: det er vigtigt at bemærke at begge de stridende parter normalt lader sigøjnerne være i fred (da sigøjnerne blandt andet forsyner dem med våben til fejden), men også på grund af gammel overtro. Derfor var det et meget sjældent særtilfælde at Mircea fangede nogle sigøjnerne.

Scenariets scener

Spillelederens største udfordring i dette scenarie er, at vi ikke har udfærdiget lange beskrivelser af hvad der sker. I stedet må du i høj grad (ud fra de forskellige person beskrivelser), hele tiden bestemme hvad de forskellige parter gør, for at varetage deres interesser og fremme deres mål. I det følgende har vi skitseret nogle åbningsscener, som du kan bruge til at lære spillerne og deres ønsker at kende – hvorefter du forhåbentlig er varmet nok op til at få scenariet til at køre. Som en ekstra hjælp, har vi medtaget nogle tanke-spind og erfaringer fra spillere, og skitserer et par af de mest oplagte scener spillerne kan opleve (du skal *kun* bruge dem, hvis de tjener den historie, som du og spillerne sammen er ved at skabe).

Ankomst til dalen

Spillernes første møde med dalen, er vigtigt for resten af scenariets stemning, og derfor er det vigtigt at få dannet et billede hos spillerne (det vigtigste er den bindende kulde, de små snedriver som foråret ikke har fået bugt med endnu, de store fyrreskove der strækker sig fra dalbunden op langs bjergsiderne, silhuetten af Ratzul slottet mod den frostklar himmel og en ensom ulv i skovbrynet). For at oplyse spillerne om klippe klosterets tilstedeværelse, foreslår vi at spillerne ser en gruppe munke der går langs vejen med en lille overdækket vogn. Munkene er på vej til klosteret, efter de har været ude at hente Groznyj (der gled og brækkede benet da han plukkede bær sammen med Vladimir) – Groznyj ligger på vognen pakket ind i tæpper. Munkene vil ikke selv tage kontakt med spillerne, og kun Georgij og Damaskinos vil bryde tavshedsløftet – de vil ikke selv foreslå det, men afslår ikke et tilbud om et lift for Groznyj. Vi foreslår at munkene er bibliotekaren Georgij, den græske medicinstuderende Damaskinos, staklen Vladimir, den døde med stadigvæk levende Vjatjeslav og kogemesteren Groznyj. **Spilleleder tip:** husk at Vjatjeslav vil prøve at holde sig i baggrunden.

Mødet med Mircea

Spillernes indtog ind i selve slottet bliver trukket ud af mistroiske portvagter, og gående hunde. Inde i selve slotsgården bliver de hjulpet ud af vognen, og Rebovich (den polske leder) fører spillerne op til riddersalen, hvor Mircea venter iklædt sin ridderkappe. Spillerne (specielt Nádja) bør overraskes af at det er drengen Mircea (15), der tager imod og byder på Tokayer-vin oven på rejsen (det er godt mod sygdom og kulde). På spørgsmål om hvorfor Nádja ikke har mødt ham tidligere, vil Mircea fortælle at det er en tradition i hans familie at børnene opdrages i familiens gemakker (uden kontakt med fremmede), indtil de fylder seksten – eller andre særlige omstændigheder gør en undtagelse nødvendig. Han vil søge at skubbe spørgsmål om Karsávina i baggrunden indtil alle har fået varmen. Derefter vil han med (tilsyneladende) oprigtig beklagelse fortælle, at hun valgte at rejse hjem for seks dage siden – men at hun, på trods af han sendte en eskorte på fem mand, er blevet kidnappet af nogle røvere (sikkert for at de kan få løsepenge). Han undskylder sin manglende evne til selv at redde Karsávina, men hans folk er nogle kujoner, der er bange for røverne. Han vil prøve at få spillerne til at befri Karsávina (de kan låne heste, våben og hvad de ellers måtte ønske), og tilbyder at sende en af sine folk med som guide – alt sammen i håbet om at de kommer tilbage med Anna. **Spilleleder tip:** husk at Stepán ligner sin tvillingebror, og alle på slottet vil tro at han er Petróv (som de troede var død). Mirceas intuition fortæller ham, at det ikke er Petróv og derfor må være en dobbeltgænger – han bliver først overrasket over ligheden, men vil lege med, hvis spillerne vælger at bruge Petróv/Stepán forvekslingen. Det er oplagt, at spillerne øjeblikkeligt kommer til at nære mistanke mod Mircea – men gør hvad du kan for at demotere deres teorier om hans ondskab, og prøv med tiden at få dem til at stole på ham.

Udflygt til borgruinen

Spillernes guide er "dumme" Mirko, der er den eneste på slottet der tør (læs: er dum nok) tage hen til borgruinen. Han vil gøre et stort nummer ud af at advare spillerne mod røverne (han vil overdrive vildt om deres antal og grusomhed, men vil ikke sige noget om varulve – Mircea har domineret ham til ikke at sige noget om det). Mirko og vil stoppe et stykke væk fra borgruinen, og foreslå han bliver tilbage med hestene. Spillerne vil sikkert se borgruinen lidt an, men kan ikke se andet end en enkelt vagtpost og noget røg der stiger op (måske bringer vinden lyden af bølmeletter i spillernes retning). Tager spillerne kontakt, bliver de mødt med mistro af de mandlige varulve fra borgen (Ussuri og hans tilhængere

er ned ved søen). Men er spillerne flinke og ærlige, byder Bulgákov dem indenfor til noget varm suppe, hvor spillerne kan se børnene lege med et par ulvehvalpe og de gamle side ved ildstedet. Spillerne er vedkommende til at kigge sig omkring, og hvis de ikke selv foreslår det (men ellers er flinke og høflige), vil Bulgákov gerne vise dem rundt – imens han prøver at finde ud af hvad de er ude på. Nævner spillerne de er oppe fra slottet, spytter varulvene hånligt men kommenterer det ikke nærmere end at slottet er ondskabens hjerte (og andre mystiske allegorier) – borer spillerne mere i sagen, vil Bulgákov blive vred og få et sølvfad frem – med besked om at spillerne skal bringe Mirceas hoved tilbage på det!

Spørger de efter Karsávina, nægter varulvene ethvert kendskab til sagen – men varulvene misforstår det, og tro spillerne leder efter Anna, og vil pludselig blive mere hemmelighedsfulde.

Spilleleder tip: Gør hvad du kan for at undgå en konfrontation (Bulgákov vil helst have fred), men vis ingen nåde hvis spillerne er for provokerende – for eksempel er Mirko undværlig, og derfor velegnet til at blive varulvenes første offer, og tjene som advarsel for spillerne. Prøv at undgå direkte beviser på at Kurozoverne er varulve, og lad dem i første omgang bruge almindelige skydevåben og riddersværdene.

Mens spillerne er væk, gennemsøger Cibarc deres værelser og fjerner, efter Mirceas ordre, alt hvad der er kan afsløre at Mircea er vampyr eller er på anden hvis er spændende (det er for eksempel oplagt at Cibarc fjerner alle spejle, hvis Mircea ikke har noget spejlbillede).

Karsávinas befrielse

Spillerne vil nok prøve at vende tilbage ved natetide og befri Karsávina, og de vil sikkert også prøve at snige sig uset ind i borgruinen. Det giver mulighed for en scene, hvor spillerne kan se hele Kurozov familien sidde og spise aftensmad om det store stenbord i borghaven. Efter maden vil Anna komme op at skændes med Bulgákov – der i vrede griber fat i hende, og slår hende i gulvet. Samtidig bliver bordet hurtigt ryddet og varulvene går indenfor. Og mens hans brødre holder Anna fast på bordet, skifter Bulgákov form til halvt ulv, får tøjet af Anna, og voldtager hende. Bagefter går de tre brødre også indenfor, og Anna ligger nøgen og bevidstløs tilbage på bordet. Her er det selvfølgelig at spillerne mister noget af deres åndslige vægt, og forhåbentligt også redder Anna. Meget modige spillere vil måske lede efter Karsávina, men lad Anna komme til (svag) bevidsthed, og fortælle at Karsávina ikke er i borgruinen.

På vej væk mod skovens skjul, bliver spillerne opdaget af en varulv, der med høj tuden alarmere de andre. Spillerne vil blive jaget af varulvene (brug mest de psykiske effekter, som røde øjne i mørket og ulvehylen, til at skræmme spillerne), der vil afbryde forfølgelsen hvis en eller flere bliver hårdt såret.

Når spillerne kommer op til slottet vil Igor og Melikov, der har vagt, ikke åbne porten af frygt for at varulvene slipper indenfor – selvom varulvene stopper ved skovbrynet af frygt for Mircea. Spillerne kan resten af natten side på vindebroen, indtil det bliver morgen og varulvene luske hjem. Først da vil porten blive åbnet (mens alle slottets våbenføre mænd står klar). Tailnov (lederen med kasteknivene) vil undskyldte, og straks fører spillerne op til riddersalen hvor Mircea venter. Kommer spillerne uden Anna, bliver Mircea rasende over deres uduelighed – men har de hende med lyser han glædeligt op. Han får straks ført Anna op til et tårnværelse, og takker spillerne for at have reddet hans forlovede. Dernæst vil han bryde sammen i gråd, og med stor skam fortælle at han har løjet for dem – Karsávina døde af sin sygdom for en måned siden, men han var så fortvivlet, at han ikke vidste, hvordan han ellers skulle få spillerne til at redde Anna (og hans mænd er ligesom ham selv bange for varulvene).

Spilleleder tip: voldtægts scenen bliver optimal, hvis du får spillerne til at tro det er Karsávina og ikke Anna (i mørket er det nemt at tage fejl, og ingen opdager noget før de står hende ved bordet). Kommer spillerne til borgruinen tidligt i scenariet, bør de slippe forholdsvis uskadt fra deres natlige besøg – og de bør også have mulighed for at slippe væk, uden at slå nogen varulve ihjel (det vil sandsynligvis få spillerne til kategorisk at undgå kontakt med varulvene senere, hvilket de ellers godt kan få brug for).

På Ratzul Slottet

Vi vil her skitsere et par scener, der kan gøre opholdet på slottet mere interessant end bare en jagt på spor.

- *Gudstjeneste i kapellet* er en scene der gentager sig selv hver morgen og aften, hvor Mircea og Rebovich (der er katolik) mødes i kapellet. Mircea læser lidt op af biblen, hvorefter de beder en bøn eller to. Rebovich ved godt at de ikke gør det helt efter bogen, men på den anden side er det bedre end ingenting – og det skader da i hvert fald ikke.
- *Sværdkamp i haven* er en scene hvor Mircea er ude i haven og træne sværdfægtning med Rumar (lederen med varulvearret) – det er en god måde at vise spillerne at Mircea er en kompetent sværdfægter.
- *Ridetur* kommer hvis Mircea vil vise sig fra sin bedre side, og inviterer Nádja med ud på at ride. Dette

- *Ridetur* kommer hvis Mircea vil vise sig fra sin bedre side, og inviterer Nádja med ud på at ride. Dette kan eventuelt kombineres med ulve- eller falkejagt, hvis de andre spillere insisterer på at tage med.
 - *Sterneobservatoriet* i Pjotts værelse kan blive rammen om en hyggelig nat, hvor der er mulighed for at se en meteor passerer over himmelen.
 - *Faldet fra tårnet* virker bedst, hvis en af spillerne lusker alene rundt henne ved hovedtårnet om natten. Der sker det, at spilleren hører en dør øverst oppe bliver slået op med et brag, og en kvinde stemme der skrider "Nej, ikke mere". I lyset fra rummet (der står i en stråle mod den modsatte væg) står to skikkelser og brydes. Pludselig falder den ene skikkelse ud over kanten, og mens spilleren kigger på, falder Nina skrigende den lange vej ned. Efter skriget stilner, daler et tørklæde langsomt ned gennem tårnet, og øverst oppe kan spilleren få et glimt af Mircea (i hans favorit skikkelse, som en mand i sin bedste alder).
 - *Ulvemåne* er de nætter hvor fuldmånen får smittede mennesker til at forvandle sig til varulve. Forvandle – lingen får deres dybe følelser til at komme frem, og af og til hænder det at deres frygt for slottet drager dem derop. Oppe på slottet går man i højeste beredskab, hver gang det er fuldmåne, og alle våbenføre mænd bliver placeret på strategisk vigtige poster (man husker at dække tagene, da de for eksempel udgør en nem vej ind i slotsgården). Mircea opholder sig i riddersalen sammen med Rumar, der går rundt for at kunne koordinere og bevare overblikket. Spillerne vil blive henvist til deres værelser, men hvis de selv ønsker det, bliver deres hjælp venligt modtaget. Mircea har gjort det til en tradition at slottets bojar, når der kommer en varulv, går ud i slotshaven og konfronterer den.
- Den ulvemåne spillerne kan opleve (den 26. marts) bliver den store armenier Boris sat til at patruljerer langs heget omkring haven. Fra deres værelser, kan spillerne se ham gå rundt i nattetågen med sin lygte – men pludselig falder lygten til jorden og Boris skrider (der sker det, at en varulv får kastet Boris op på heget, hvor han spidder – det skulle give spillerne lidt at tænke over). Nogle af de andre løber ud og kigger, og vender forfærdet tilbage. Mircea går, ikklædt sit fulde ridder udstyr, alene ud i haven. Igen kan spillerne fra værelserne se "drengen" – men selvom varulven hyler lystigt mod månen, forhindre det ikke Mircea i at komme tilbage indsmurt i blod, og med et varulvehoved i hånden (spillerne kan kun undre sig over, hvordan en femten årig dreng klarede det). Mircea er "høj" oven på drabet, og meget opmærksomme spillere kan, inden han går over i kapellet for at lægge sit udstyr til renselse på Skt. Bonifatius alteret, måske bemærke at hans øjne har en rød glød, og at hans hjørnetænder er vokset lange og spidde.

Efter ulvemånen, kan spillerne måske føle sig meget sikre på at Mircea er vampyr, og opholdet på slottet kan udvikle sig til et mareridt – med natlige "voldtægter" af Mirceas "søstre", en svag lyd om natten af klageskrig fra fangekælderens, puslende flagermus og rotter der holder spillerne vågne om natten, og hvad du nu ellers kan finde på.

Mordet på Petjá

Guiden Petjá er i familie med sigøjnerne der i 1879 blev fanget for at fortælle om Anna (han kender ikke selv til spådommen), og da han kom i kontakt med spillerne i Lvov, øjnede han en chance for at komme ind på slottet og finde ud af hvad der er sket med dem. Petjá begynder at lede efter sin familie efter en dag eller to, og bliver opdaget af Cibarc. Herefter kan du vælge imellem, at lade Petjá forsvinde (Cibarc dræber ham og slæber ham ned i nekromantiker laboratoriet, eller han bliver låst inde i fangekælderens) eller lade ham blive fundet død (eventuelt foran et af spillernes værelser) – hvilket kan krydres med et brev på kniven i hans ryg (Cibarc har skrevet sedlen, og vil med kryptiske formuleringer som "døden hersker her" eller "ikke alle er jeres fjender" enten skræmme dem eller antyde han er villig til at konspirerer mod Mircea).

Ussuris forræderi

Efter spillerne har erfaret at Kurozoverne er varulve (og måske har dræbt nogen), vil Ussuri få den idé, at lade spillerne dræbe Bulgákov – for at han selv kan overtage ledelsen af koblet. Han finder ud af, at det nemmeste han kan gøre er, at lokke spillerne ned til forsamlingshuset en aften hvor Bulgákov er der – og dermed fremprovokerer en konfrontation. Han lokker spillerne derned ved at få Gorkji til at overdrage dem en kort besked (underskrevet Bulgákov) om, at han vil mødes med dem i forsamlingshuset. Hvis spillerne dukker op, kan de enten konfronterer Bulgákov med det samme (hvilket Bulgákov helst vil undgå, da han ikke ønsker det alment kendt, han er varulv), eller også være beherskede nok til at tale med ham. Bulgákov vil ikke forstå hvorfor spillerne vil tale med ham, men medmindre de taler over sig, vil han tro de kommer for at tale om Anna (specielt hvis de har

befriet hende). Det korte af det lange er, at Bulgákov ikke vil tale med spillerne i forsamlingshuset, men vil foreslå at de mødes i de nedbrændte kirke.

Og mens spillerne taler med Bulgákov, dukker Ussuri op i forsamlingshuset, hvor han oppisker en lynchstemning ved at kalde Bulgákov en varulv, og fortæller hvordan han lige har set ham slå en dreng ihjel (det er Ussuri selv der har slået drengen). Resultatet bliver at folk tror Ussuri, hvorefter de fleste bevæbner sig med improviserede våben sniger sig hen og omringe kirken, for at dræbe varulven og hans venner (spillerne).

Klimaks, finale, slutning?

Scenariets filosofi er at slutningen er et postulat – historien vil altid fortsætte.

Eller sagt på en anden måde, eftersom der ikke er noget mål indbygget i scenariet, er der heller ingen slutning (hvilket ellers er normalt når målet er nået). Det eneste der kan bringe scenariet til en slutning er at spillepersonerne dør, eller spillegruppen ikke ønsker at fortsætte.

Men alligevel kan du nok regne med at historien, hvis spillerne ikke siger fra og mener de har udrettet hvad de burde, vil slutte med spillepersonernes død. Altsammen efter en udvikling i historien, hvor spillerne har skabt sig for mange fjender på én gang, uden samtidig at skaffe sig allierede.

Dette leder os hen på scenariets morale, der i store træk kører på at hvis man kun skaffer sig fjender, og ikke aktivt prøver at få venner/allierede, så går det i sidste ende galt. Da vi helst vil se glade spillere, er det en måske en god idé at give dem et alternativ til en frustrerende død, ved at holde alle dørene åbne for en alliance mellem spillerne og en eller flere af kræfterne i historien – og så kan historien måske slutte med forårsfest i landsbyen?.

Det er vores indtryk at det typiske scenarie forløb, kommer til at følge en streng der hedder: ankosmt til dalen – møde med Mircea – kigge lidt på slottet – møde varulvene – befria Anna – gemme sig på slottet for varulvene – finde spor på slottet – opdage Mircea er vampyr – flygte fra slottet – søge hjælp i klosteret – måske prøve at få hjælp hos varulvene – konfronterer Mircea (dør?) – eventuelt konflikt med varulvene – den evige hvile eller den vanærende flugt.

Afslutningsvis vil vi ønske dig god fornøjelse med scenariet, og minde dig om at vi (næsten) altid er til at få fat på, hvis du har spørgsmål, ros og venlige ord til os.

Appendiks

Anna (18) er scenariets vigtigste person, og alligevel har vi ikke fundet plads til hende andet steds end her – primært fordi hun ikke er bundet til nogen specifik lokalitet.

Hun er en sød pige, der med undtagelse af sine blå øjne ligner en almindelig, men køn, pige fra dalen (i dalen er det kun Kurozov-familien der har blå øjne). Hun er gravid på tredje måned (Bulgákov er faderen), og har fået et par neuroser af at have levet blandt varulvene (hun har oplevet varulvenes forvandlinger, spist rå kød, blevet voldtaget flere gange, deltaget i obskøne måneceremonier og en masse andet). Det meste af tiden vil hun være i en passiv katonisk tilstand, og prøver man at tale med hende – vil hun enten ignorere en, eller tale og byrde sammen i gråd.

Hendes største ønske er at slippe væk fra det hele, men hun kan ikke få sig selv til at begå selvmord (hun har prøvet et par gange, men kan ikke gennemføre det). Anna ved godt, at hun er gravid – men selvom hun er bange for udyret, der vokser i hendes mave, vil hun have svært ved at acceptere en abort.

Spilleleder tip: hun vil reelt ikke være spillerne behjælpelige, medmindre hun bliver bragt i hypnose – hvor hun kan tale fattet og sammenhængende. Hvis det tjener historien, kan spillerne overvære et af hendes forsøg på at begå selvmord.

Navnelisten er en hjælp til improvisationen med de russiske navne. Men inden man begynder at navngive folk, er der nogle ting man bør vide om russisk navngivning. De russiske personnavne består af tre dele: fornavn, fadersnavn og efternavn (det er de færreste der har mere end et fornavn). Fadersnavnet er faderens navn med en endelse, som er forskellig for mænd og kvinder (almindeligvis er det –ovitj for mænd og –ovna for kvinder). I tiltale anvendes fornavn alene blandt familie og nære venner, hvorimod efternavnet alene bruges af lærere til elever. Efternavn med gospodin (fr.) eller gosposjá (fru, frøken) foran er høflig tiltale, og fornavnet fulgt af fadersnavn er almindelig tiltale mellem voksne.

Mandenavn: Aleksánder, Alekséjev, Anatólj, Anísimov, Atónov, Aristov, Balasjów, Bótkin, Denkin, Dúrov, Filátov, Gajjár, Ivanóvskij, Jákov, Jesjój, Júdin, Júrij, Kalatozov, Rásin, Rudénko, Ujájnov og Vladisláv

Kvindenavn: Aleksádra, Anastafja, Anja, Bérjia, Bukhárin, Danila, Dásja, Dviná, Fédja, Glínka, Górlovka, Ija, Ilarión, Imandra, Inna, Jána, Jeléna, Karénina, Orlóva, Sásja, Tytjina og Voronia

De velsignede riddersværd er smedet i et polsk/litauisk design – og har derfor brede, svagt krummende klinger og store parerstænger. Da vi selv blev forvirret i arbejdet med scenariet, har vi også lavet en lille oversigt over hvor de atten sværd er henne.

- Mircea har et nede ved sin kiste.
- Hver af lejesoldaternes ledere har et (tre ialt).
- Der er tolv begravet sammen med deres retmæssige ejere i katakomberne.
- Varulvene har de to resterende (de bruges af Bulgákov og Lúkov).

Vælg og vrage markedet er et afsnit hvor vi har valgt at præsentere en række ideer, vi fik mens vi skrev scenariet – men som vi af forskellige årsager valgte ikke at tage med (primært fordi at vi var uenige om deres egnethed til genren). Men vi syntes de burde have en chance, så derfor er de her. Hvis du kan lide noget, skal du bare bruge det – og hvis du ikke kan lide idéerne, så kan du glæde dig over de ikke er med i scenariet.

Zombier, skeletter og andre udøde er der ingen tvivl om at Mircea kan lave – han har bare ikke brudt sig om et have disse sjælløse kroppe vandrende rundt. Men hvis han bliver hårdt presset, eller en finder på en plan hvor de vil være nyttige, er det ikke utænkeligt at han laver nogen.

Hvordan man giver spillerne indsigt i baggrunden for det dybe konflikttag?, var et af de mere presserende spørgsmål, specielt eftersom der ikke mulighed for at finde Mirceas erindringer eller lignede (de er aldrig blevet skrevet ned, da han er for klog til at afsløre sig selv på så banal en måde). Så hvis spillerne skal have mulighed for, at finde ud af hvad der er sket af grusomheder, er der brug for alternative metoder. Vi har overvejet drømme-sekvenser (hvilket bare er så frygtelig ordinært) og slotsspøgelser (der måske vil ødelægge stemningen hvis man ikke passer på) som mulige informationskilder.



Blandt de drømme-sekvenser vi har overvejet, vil vi anbefale scener hvor

- atten riddere ridder ud af slottet, mens jagthornet lyder.
- ridder(ere) og varulv(e) der er i kamp.
- klokker der svinger, og burde kime, med er uden lyd.
- en "føljeton" der kan fortæller om slottets, Pjorts eller Mirceas historie.

Der er mange afdøde der er oplagte **Slotsspøgelse**r i scenariet, men følgende er efter de bedst egnede.

- Pjotr Goltisyn d.II, kan hjemsege nekromantiker laboratoriet enten som spøgelse, eller som en slags udød (resultatet af han at ofrede sin halvsøsters blod, blev at hans krop er udødelig, men hans sjæl kun fik begrænset kontrol over den). Spøgelse kan tale, og vil måske besætte Cibarc for at tage hævn over Mircea - hvorimod den udøde kun er egnet til at være en sej modstander i kamp.
- Oleka Lukravich kan opsøge spillerne, for at hjælpe dem med at give hendes elskede Mircea hvile - eller måske som en tragisk sjæl der aldrig fik hvile, fordi Mircea bebrejdede sin religion for hendes død (selvom det ikke var hende der er gudsbepoteren, kan hendes sjæl ikke hvile før Mircea søger frelse).
- Alle dem Mircea igennem tiderne har dræbt, kan være bundet til deres dødssted (og måske fortælle hvordan de døde, eller efterlade spor af forbrydelsen såsom skrig og blodpletter spillerne kan høre/finde).

Noter til bilagene

- ./. ***Petróvs dagbøger***
Placering: det lille stykke udleveres til Nádja ved spilstart, og rejsedagbogen ligger i slottets præstebolig.
Noter: de bør begge to give et mindre tab i åndsligevægt. Hvis man følger med i den slags eller har en almanak, kan man finde ud af det var fuldmåne den 26. januar og den 24. februar.
- ./. ***Commentari diurni patris famúlas mei sicut a me scripi sunt***
(Min herre Jaroslaw Malewkas dagbog, som jeg har ført den)
Placering: klippe klosterets bibliotek.
Noter: bogen er skrevet på middelalder latin.
- ./. ***Exemplar commentariorum diurnorum imperatoris polonesis***
(Kopi af den polske hærfører Jaroslaw Malewkas dagbog)
Placering: slotsbiblioteket.
Noter: bogen er skrevet på gammel russisk og med kyrillisk alfabet.
- ./. ***Slots krønikerne***
Placering: slotsbiblioteket.
Noter: det giver måske læseren et mindre tab i åndsligevægt, at læse om varulvene. Krønikerne er skrevet på middelalder latin frem til omkring 1500, hvorefter de blev skrevet på gammelnorsk frem til omkring 1700, og sidenhen er de blevet skrevet på ukrainsk.
- ./. ***Liber Grimaldi de Doctrina de morte et coercenda***
(Lærdom om døden og dens beherskelse, af Grimaldi)
Placering: nekromantiker laboratoriet.
Noter: bogen er skrevet på middelalder latin, og giver læseren et middelstort tab af åndsligevægt. Er man dygtig til teologi, eller har en bibel at slå op i, kan man opdage at besværgelsen egentlig er en mindre omskrivning af et bibelcitát (Salmernes bog, vers 16, linie 10) – i originalen står der: dit ansigt, og *ikke* din magt.
- ./. ***Liber de Rakov Stavolon–Ratzul Secundus de Ordo Sancti Bonifatii***
(Skt. Bonifatius ordenen, af Rakov d.II)
Placering: slotsbiblioteket.
- ./. ***Liber Arminii de Budapest de Ministris Luciferi***
(Djævlens tjenere, af Arminius af Budapest)
Placering: det hemmelige bibliotek.
Noter: bogen er skrevet på middelalder latin.
- ./. ***Liber Crelii Frateri Dominicanici de Malificis et ceteris ministris Satanae***
(Hekse og Satans andre tjenere, dominikaner munken Crelius)
Placering: første bind er i det hemmelige bibliotek, andet bind er i Cibarc's værelse.
Noter: bøgerne er skrevet på renaissance latin, og er usunde for læserens åndsligevægt. Efter Crelius' død blev hans bøger sendt til klippe klosteret, hvor de blev kopieret – originalerne blev sendt tilbage til slottet.
Noter: bogen er skrevet på renaissance latin.
- ./. ***Telegrammet til Stepán***
Placering: udleveres til Stepán ved spilstart.
Noter: det er Mircea der har sendt telegrammet, for ikke at henlede opmærksomheden på sig selv når Petróv ikke kom hjem.

- ./ **La rage**
(Hundegalskab – Forelæsning ved prof.Pasteur)
Placering: udleveres til Nikolájev ved spilstart.
Noter: artiklen er skrevet på læsevenligt fransk avissprog. Bemærk at der ikke er en kur mod rabies, kun en vaccine.
- ./ **Codex Crelii de lupis Luciferis**
(Manuskript om Lucifers ulve, af dominikaner munken Crelius)
Placering: det hemmelige bibliotek.
Noter: manuskriptet er skrevet på renaissance latin, og svækker læserens åndslige vægt.
- ./ **Liber Francesci de Bolanzo de Servis Launae Plenae**
Placering: udleveres til Sergéj ved spilstart
Noter: er skrevet på middelalder latin, og fjerner en smule åndslige vægt.
- ./ **Stamtræet**
Placering: i slotskronikerne.
Noter: stamtræet, der sidst blev opdateret i 1593, giver et overblik over hvem og hvornår, og fortæller om en slægt hvor mændene ikke lever længe, og kvinderne bliver gift i en ung alder – altså sammen på grund af fejden mod varulvene. De navne der er understreget er de mænd der har været bojar.
Stamtræet fortæller ikke om forholdet mellem enken Luminaya og Roman Golitsyn, der frembragte roden til Mirceas ondskab (Pjotr) – men i kirkebogen står der, at Luminaya giftede sig igen i 1539 med Roman, og at hun i 1541 føder en søn (Pjotr d.II). Det er umuligt at få disse oplysninger om Pjotr d.II andre steder, eftersom Mircea har slettet alle spor af ham.
Spillerne kan efter noget forskning, eventuelt supplere stamtræet med følgende navne og årstal (hver bojar får en søn, der siden bliver bojar):
(1598–1646) Strebovich d.III }={ Anna Yanoff (1599–1631)
(1615–1667) Rakov d.II }={ Ireena Marcech (1598–1618)
(1644–1695) Dolgar d.IV }={ Natasha Kotjev (1642–1663)
(1673–1722) Ivan d.III }={ Tatania Charnik (1675–93)
(1702–1756) Strebovich d.IV }={ Natalia Lukravich (1702–1722)
(1731–1785) Michail d.III }={ Nada Kotjev (1730–1749)
(1760–1817) Azov d.IV }={ Oleka Yanoff (1761–1781)
(1789–1842) Rakov d.III }={ Stefania Kolokov (1788–1800)
(1818–1876) Ivan d.IV }={ Maristina Krapau (1817–1836)
(1847–1891) Strebovich d.V }={ Lebella Miskovia (1850–1874)
(1876–) Mircea d.III }={ Anna Kotjev (1873–)

Spillepersonerne

Vi har i det følgende sorteret spillepersonerne logisk (efter hvilken rækkefølge de bliver inddraget i selve historien), hvilket tilfældigvis også er en passende rækkefølge for hvor hurtigt de reagerer i blandt andet kamp-situationer (efter hvor hurtigt de bevæger sig).
De nærmere kommentarer til spillepersonerne, er en lille oversigt over deres motiver, mål, små særheder og andre oplysninger det er rart at have ved hånden.

Nádja Nemiróvna Prókorov (19), adelsfrøkken

Noter: kan høre klippe klosteret klokker kime
Motiv: vil ikke skilels fra Stepán igen, og nysgerrighed
./ Petróvs dagbogssider

Stepán Basárovitj Pávlova (21), løjtnant

Motiv: skyldfølelse og vil hævne sin bror
Noter: riddersværdene minder så meget om hans ryttersabel, at han vil kan bruge et uden problemer.
./ Telegrammet fra "Petróv"

Nikolájev Apráskinovitj Godunóv (32), doktor

Noter: er mod abort, og har ti doser rabiesvaccine med.
Motiv: sin kærlighed til Karsávina
./ La rage

Sergéj Gubákhitj Kórsakov (30), zoolog

Noter: har både sølvkugler og kniv med sølvæg
Motiv: vil bevise at han har ret og er bedre end Nikolájev
./ Liber Francesci de Bolzano de Servis Lunae Plenae

Ivanóv Fadéjevovitj Khabárov (51), professor

Motiv: søger spænding og hat en fornemmelse af at noget stort er på spil
Noter: kan med sin hypnose ophæve dominerer
./ uddrag af sine egne bøger

Petróvs rejsedagbog

(..)

8. november - Rákhov

Vi ankom tidligt i morges efter at have rejst hele natten, men vores hastværk viste sig at være spildt - også Jáslnja passet er sneet til. Men alt håb er ikke ude. Jeg mødte en guide, der mod god betaling kunne føre os over bjergene længere mod nord. Det pas han fortalte om, skulle stadig være farbart. Men det er farligere at krydse.

Jeg snakkede med Karsávina og Nádja der indvilgede i at tage chancen - det virkede som om Nádja glæde sig til at skulle ride i stedet for at sidde passivt i en rejse vogn.

9. november - Ust-Khórna

Guiden har ført os til en lille by, hvorfra vi vil drage op i passet.

10. november - en dagsrejse fra Ust-Khórna

Turen går fint. Det ser ikke ud til at der er faldet så meget sne heromkring, så vi håber på at passet er frit.

11. november - Ust-Khórna passet

Vi er kommet over passet, og om et par dage skulle vi gerne være kommet ud af bjergene og ind i Ukraine. Karsávina bekymrer mig. Hun virker sløj og træt, men benægter der er noget. Der ser heldigvis ikke ud til at være noget galt med Nádja, hun stråler mere end nogenstude.

12. november - i læ af Ust-Khórna passet

Snestormen kom i nat. Vi har siddet i ly hele dagen, og det er blevet værre med Karsávina. Jeg frygter for at hun er så syg at hun ikke kan overleve turen. Jeg har bedt for hende hele dagen.

13. november - Karpaterne

Vi valgte at trodse snestormen. Karsávina skal i ly for kullen hurtigst muligt. Guiden virker usikker. Nádja tror at han er faret vild i snestormen. Jeg vil holde mig vågen i nat og våge over min stakkels Karsávina og bede for hende.

14. november - en dal i Karpaterne

Gud tak ske lov. Mine bønner er blevet hørt. I eftermiddags dukkede der pludselig et slot frem fra sneen. Vi er blevet godt modtaget af vores vært, bojaren Strebovich Stavolon-Ratzul d.v.

17. november - Ratzul slottet

Nádja har besluttet sig for at forsette hjem, og drog af sted i morges. Jeg bliver her hos Karsávina, der stadigvæk er for syg til at rejse.

Jeg fik guiden til at sværge ved Gud på at han ville føre Nádja til Minsk - hvorfra hun kan finde andre rejsende til Skt.Petersborg.

22. november - Ratzul slottet

Vor vært har fået flyttet min kører op til et bedre værelse i tårnet, hvor hun bedre kan slappe af.

26. november - Ratzul slottet

Jeg er begyndt at drømme syndige drømme om smukke kvinder der kommer til min seng om natten - om morgenen er jeg mere træt end jeg plejer. Jeg er begyndt at tilbringe store dele af dagen med bøn i det lille kapel.

Karsávina er stadigvæk meget syg, det virker som om at hun skiftevis får det bedre for blot bagefter at få det endnu dårligere.

3. december - Ratzul slottet

I nat ville jeg våge ved min elskedes side med bøn, men da jeg trådte ind i hendes værelse stod vinduet åbent og sneen var begyndt at fuge ind. Jeg ved ikke hvad der havde åbnet vinduet, men med den smule sne der var kommet ind havde det ikke været åbent længe.

12. december - Ratzul slottet

Mine drømme er ikke drømme men virkelighed. I nat holdt jeg mig vågen, og pludselig stod de tre forføresker foran min seng. De grinede da de så jeg var vågen, og forførte mig med deres honning søde stemmer. I morges opdagede så de mærker de havde efterladt på mit bryst. Strebovich smilede bare, og sagde jeg skulle glæde mig over at have så fine gæster i min seng - han kaldte dem sine søstre, og bad mig varte dem godt op.

13. december - Ratzul slottet

Jeg holdt mig vågen igen i nat, og min værts søstre vendte tilbage igen. Pludselig var de ved siden af sengen, jeg tør sværge på at de ikke var kommet ind af døren. De forførte mig igen med deres lange stemmer.

16. december - Ratzul slottet

I nat så jeg Strebovich tale med nogle ulve i slotsgården, hvorefter de løb bort igennem porten. Strebovich selv forvandlede sig til en flagermus og forsvandt i natten. Jeg er ikke en gæst, men fange på djævlens slot.

13. januar - Ratzul slottet

Lige efter mørkets frembrud, mens jeg var på vej hen til kapellet for at søge tilflugt for natten, så jeg dværgen og bojarens ruthenske lejesoldater ride ud af slotsporten. Da jeg i morges søgte tilbage til mit værelse, så jeg at møllen nede i dalen stod i flammer. Og da jeg gik op af trapperne i hallen hørte jeg stemmer oppe fra riddersalen. Det var en mand der grædende bad om nåde, og lovede at han nok skulle hente sin datter tilbage - bare han kunne få lidt tid. Strebovich lo hånligt af ham, og råbte til sine mænd at de skulle føre manden ned i fangekælderen. Jeg skyndte mig tilbage til mit værelse.

20. januar - Ratzul slottet

Jeg har besluttet mig for at søge styrke hos gud, og finde det mod der skal til for at forlade slottet. Jeg overhørte en samtale mellem Strebovich og hans dværg, der afslørede at dværgen skulle lede de ruthenske lejesoldater - på en tur hvor de skulle finde en pige de kaldte Anna - i nat. Med en lille smule held vil de først være tilbage om nogle dage, hvilket skulle give mig mulighed for at slippe ubemærket væk i morgen tidlig.

Min dagbog vil jeg gemme her i kapellet, så den kan blive fundet af andre, og en dag blive brugt som et våben mod djæveln.

uddrag af

Liber Grimaldi
de Doctrina de morte et coerenda.
Scriptus a.D. 1278
(Lærdom om døden og dens beherskelse, Grimaldi)

Hvad er så denne dødekult. Det er at kunne mane med det døde, at kunne kontrollere døden og at kunne kontrollere de døde. Denne viden kaldes Nekromantien, og den skelner ikke mellem død og levende som når alkimisten skelner mellem ild og vand eller jord og luft. Nekromantikerens skelner mellem krop og sjæl, hvor sjælen giver kraften, og kroppen kan er et redskab for denne kraft. Nekromantikerens udnytter denne livskraft, og kan derfor jukse liv i det døde. .for at studere døden videnskabeligt, og opnå større viden og den og livskraften, skal man have et arbejdsbord og de fornødne instrumenter. Disse arbejdsredskaber skal helst opbevares og bruges et sted hvor godtfolk ikke kommer, da de med deres kristne ideer om mennesket hellighed ikke vil forstå hvad der foregår, og måske vil tiltrække uønsket opmærksomhed mod Nekromantikerens arbejde. Det vil også være at foretrække, hvis man kan finde en ordning der gør at man har adgang til døde kroppe. Det er nemmest med kriminelle og fattigfolk, som ingen tager sig af. Mennesker er materialer, deres sjæle energi på linie med de fire elementer, og derfor et magtfuldt redskab for den øvede Nekromantiker. Dødkraften er delt i de tre grene reanimation, alteration og domination. Hver dækker de tre områder der i det låbelige kristne verdensbillede er forbeholdt Gud. Næmlig genoplivning af de døde, ændring af alt hvad der styres af livskraft, og kontrollen over det levende og døde. Nekromantikerens er et redskab der har sin fulde ret til at bruge de energier der er i døden, såvel som i livet. Det er Nekromantikerens berens pligt at varelage sine egne interesser for andres, eftersom de er så meget vigtigere og mere betydningsfulde. Nekromantikerens er ikke underlagt de kristne eller gejstlige love, der udelukkende er skabt for at forhindre Nekromantikerens i at udføre sit vigtige arbejde med forstærken i krop og livskraft. Der er ingen moralske love der gør at Nekromantikerens skal føle sig moralsk utilpas, eftersom det er Nekromantikerens formål at udøve sit arbejde med alle de kroppe og sjæle som han har mulighed for at undersøge. Nekromantikerens eneste mål er magten over døden og livet.

(..)
Nekromantikerens kan opnå evigt liv, når han har den fulde forståelse for krop og livskraft. ..ceremonien kræver at man ofre sit eget hjerteblod for at gøre op med ens dødelighed. Det er ikke praktisk at tage sit eget hjerteblod, for man har opnået u dødelighed, men Nekromantikerens kan udfører blodofferet ved symbolisk at tage hjerteblodet fra sin bror eller søster. Derefter hældes hjerteblodet i en fiale af kobber, hvor Nekromantikerens og lader det koge ind, og blive et med kroppens sjæl. ..endeligt kræver ceremonien at Nekromantikerens kender besværgelsen

For du vil ikke prygge mig til dødsriget,
din fromme vil du ikke lade se graven.
Du lærer mig livets vej,
du møtter mig med glæde for din magt,
du har altid herlige ting i din højre hånd.

uddrag af

Liber Rakov Stavolon-Ratzul Secundus
de Ordo Sancti Bonifatii
Scriptus a.D. 1641
(Skt. Bonifatius ordenen, af Rakov Stavolon Ratzul d.11)

Ordens-erklæringen

Vi er samlet i dag den 23 marts a.D. 1480 i vor ven og broder herremanden Lienvichs slotskapel, for under Gud Herrens åsyn at stifte Skt. Bonifatius ordenen.

Vi stifter denne orden for at ære Biskop Bonifatius af Kverfurt, der blev dræbt af hedningene i det østlige Masov sammen med atten følgesvende, mens de spredte kristt ord.

Som vor ordens ed sværger vi ved Skt. Bonifatius pectorale, Gud Herrens navn og vor Litauiske moderjord, at bekæmpe djævelen og alle hans gerninger, samt at bringe kristt ord ud til hedningene. Vi vil kæmpe i den hellige Skt. Bonifatius' navn, med de sværd vi har fået velsignet af Biskoppen i Riga, og vi vil lade disse sværd følge hvor arv, så vores slægt til evig tid vil kunne kæmpe og gøre vor orden ære.

Som vor ordenens motto har vi vers 18, linie 40, fra Salmeines Bog:
Du væbner mig med styrke til krig,
du tvinger mine modstandere i kne.

Som vor våbenskjold har vi det røde lothrinsk dobbeltkors på den sorte dug, for det var det lothrinske dobbeltkors Skt. Bonifatius misso- nereder med blandt ruslands hedninge.

Lienvich af Tainius, leder af Skt. Bonifatius ordenen
Ratzul Stavolon, prælat af Skt. Bonifatius ordenen
Jan Kanyaskin, broder af Skt. Bonifatius ordenen
Roman Goltzyn, broder af Skt. Bonifatius ordenen, m.fl.

(..)
Anledningen til stiftelsen var, at riddere skulle deltage i det korstog man var ved at opruste mod tatarerne. Korstoget gik fint, og i 1483 var tatarernes hærgen ovre i store dele af Ukraine, men det var også en tid hvor krigsadden i Litauen sad på megen magt. Derfor blev Ratzul Stavolon og en række andre riddere, i et forsøg på at bryde denne magt, af den Litauiske konge sendt ud i rigets grænseegne.

I 1498 samles ridderordenen igen, denne gang med Dolgar Ratzula som ordenens prælat (en titel der siden kommer til at følge slægten) - og med et nyt samlings punkt i det nyopførte slots Skt. Bonifatius kapel, hvor der er opstillet et alter helligt Skt. Bonifatius. Der opstod med tiden en tradition med at ridderne, før de gik i kamp mod varulvene afholdte en gudstjeneste i Skt. Bonifatius kapellet tilædt deres fulde udrustning, hvor en præst tændte et lys for hver ridder. Efter kampen lagde ridderne deres rustning og våben på alteret til renselse, og præsten afholdte en mindegudstjeneste for de riddere der i ordenens historie er faldet i kamp. .Derfor var det med sorg at min farfar Azov, til sin onkel Matceas (den sidste rigtige ridder) store skuffelse, blev nødsaget til at ombygge slotskapellet for at undgå en sammenstyrning.

uddrag af

**Liber Arminii de Budapest
de Ministris Luciferi.
Scriptus a.D. 1527
(Djævlens tjenere, af Arminius af Budapest)**

..Der er sådanne væsner som vampyrer til; nogle af os har beviser for at de eksisterer, men selv uden disse ulykkelige erfaringer som bevis vil fortidens lærer og beregninger være nok for de rette mennesker.

Det er enhver pligt at bekæmpe disse nattens dødnings, for at de ikke skal kaste andres sjæle i fortabelse med deres forbandelse.

En vampyr dør ikke som brennende når den har stukket - den bliver stærkere, og får mere magt til at forvalde ond. Vampyrer dør heller ikke med årene, men kan blomstre når de mæsker sig i de levendes blod. Deres listighed er større end almindelige dødeliges, for den har haft årtier til at vokse.

Dertil har de Nekromantien, Nattens Døde-Magt, til hjælp. Med den kan de inden for deres rækkevidde styre elementerne: stormen, lågen, tornadoen.

De kan også befale over alle lavere væsner som rotter ugler, flagermus, natsværme, ræve, ulve - tilmed stundsvage mennesker. De kan komme og gå uden vi ved det. De har mange mænds styrke i deres krop. De kan komme i ulveform, de kan komme i låge, de kan komme som støvpartikler i en månestråle - de kan, når de en gang har fundet en vej, komme ind og ud alle steder lige meget hvor tæt der bliver lukket.

(..)

Hvori skal vi indlede vor strid mod dem? Begynder man denne kamp risikerer man at tabe, at blive ligesom dem, fortabte, uden hjerte og samvittighed, snyltere på legeme og sjæle på dem vi elsker mest. Men når vi står foran pligten, kan vi så sige nej. For mit vedkommende er svaret nej.

På vor side har vi styrken til at kunne samarbejde, der er nægtet vampyrerne. Vi har et mål, som ikke er selvisk, og er villige til at ofre os for det.

Disse ting betyder meget. Vi kan kende vampyrerne på at de ikke kaster skygge, eller at de ikke kan gengives i spejlbilleder. Vampyrerne er ikke fri, de kan ikke gå hvor de lyster. De kan for det første kun komme ind hvis nogen har bedt dem komme, skønt de senere kan komme og gå som de lyster. Det siges at de kun kan gå over rindende vand ved flod og ebbe. Der er ting der lammer dem og deres magt. Hvilket og hellige ting - som et kruzifiks - mod dem er de tugtning. Overfor dem søger de væk. En vildrosegren på deres jord-hjem eller kiste-hjem, kan holde dem fra at fjerne sig derfra.

Et indviet våben kan dræbe dem, så de virkelig dør. Og hvad angår stagen der gennemborer deres kolde hjerter angår, giver den dem fred, og sænker hvile til det afstærke hoved.

Derfor kan vi når vi finder dem, spærre dem inde i deres kiste og tillintegre dem.

(..)

Nekromantien, i denne etymologi, betyder de dodes spådomme, og Nekromantikerne har alle de døde han kommer nær til sin rådlighed. Han er umenneskelig og djævelsk ufølsom. Hans hjerte findes ikke. Han kan inden for visse grænser vise sig efter behag i hvilken som helst af de skikkelser der står til hans rådlighed.

uddrag af

**Liber Cretii Frateri Dominici
de Malificis et ceteris ministris Satanae.
Scriptus anno Domini 1589
(Hekse og Satans andre tjenere, af dominikaner munken Cretius)**

Blind I (om djævlens tjenere og hvordan man bekæmper dem)

..I min jagt på djævlens skoger er jeg også stødt på andre af hans dømmiske tjenere, hvoraf nogen har stor vellyst i at drikke de levendes blod.

Disse djævie kan ikke tåle guds lys, og lider under en skrækkelig frygt derfor. Jeg har erfaret at de er nemmere at få til at tale om deres medskyldige, hvis jeg truer dem med at udsætte dem for lys. Jeg har prøvet at udsætte djævlens tjenere for lys, og det brænder dem op som en forsmag på skærstiden. Deres frygt for skærstiden er så stor at de ikke tiller man holder en flamme, stor eller lille, nær dem, og deres tunges kommer nemmere på glet med trusler om at blive brændt af flammerne. Men hvis man brændemærker dem ler de kun djævelsk og bespottet kristendommen.

Problemet var dog i længere tid, at det ikke var mig muligt at fastholde dem på sådan vis, at jeg også uden for deres dødslejer kunne holde dem lammet. Deres styrke og djævelske vilskab er af en sådan karakter at de kan bryde alle lænker, hvor stærke de så end er smedet. Men tabt være en heks jeg forhørte, erfarede jeg at disse djævelske udyr kan holdes bundet med silkebånd. Bliver de første bundet dermed, kan de ikke bryde båndene hvor meget de så end slider dert.

uddrag af

**Liber Cretii Frateri Dominici
de Malificis et ceteris ministris Satanae.
Scriptus anno Domini 1589
(Hekse og Satans andre tjenere, af dominikaner munken Cretius)**

Blind II (om Cretius' tid i Inkvisitionen)

(..)

Juli, 1589

Min jagt på Djævelen har ledt mig til denne dal i Karpaterne, hvor mænd i månens skær forvandler sig til ulve. Den gode bojar Dolgar d.111 Ratzul har lovet at hjælpe mig med jagten.

Oktober, 1589

Jagten er gået rigtig godt, og mine studier af Lucifers Ulve har været frugtbar. Men jeg har mistanke om at større ondskab gemmer sig på slottet.

November, 1589

Mysteriet om de forsvundne mennesker er opklaret. I nat opdage den brave bojars bror Mitrea, at den slægtning de har værnet om siden hans fødsel, var en slægt opjostret ved deres families barn. Mitrea dræbte med det samme den slige dværg Pjotr, inden hans foretagende med at smide liget ud fra vinduet blev fuldført.

Vi fandt beviser på den afslåede for at misvæksten Pjotr havde udført nekromantiske gerninger med hendes krop - og på uslingens værelse fandt vi både en kat, store mængder af blod og en slagtet gris.

Petróvs dagbogssider

den 9. februar - Nadvórnia

Efter mere end to uger i kolden, er jeg nået gennem bjergene og frem til en by. Nu hvor jeg aller igen kan forsætte min dagbogs skrivning under guds åsyn, vil jeg berette hvad der er sket de sidste dage.

For seksten dage siden forlod jeg tidligt om morgnen Ratzul slottet efter at have tilbragt natten i bøn. Med mit mod således styrket, gik dagen fint, men allerede ved aftenstide havde ulvene fundet mine fodspor og var over mig. I tre dage måtte jeg slide i et træ mens de ventede.

Da jeg vovede mig ned fra træet den 26., gik der ikke kun et par timer før de var tilbage. De angreb med en sådan vildskab, at selv ikke min faldkel kunne holde dem tilbage. Såret lykkedes det mig at komme ind mellem nogle sten, og mens ulvene sneg sig tættere på faldt jeg på knæ og bad. Mine bønner blev hørt, og ned blandt ulve og pelsklædte mænd sprang den hellige Sankt Expeditus. Hans vrede mod bespottelserne lyste af hans øjne, og om hans hoved skinnede den klareste glorie. Udyrene blev i sådan grad slået af gudsfrygt at de flygtede, og Sankt Expeditus skæbte mig en fredsfyldt søvn. Da jeg vågnede havde sneen dækket alle spor, og jeg kunne forsætte min rejse. Men under resten af turen gennem bjergene kunne jeg hele tiden høre ulvene, og ofte hændte det at de jagtede mig gennem skoven for timer - men de vovede aldrig mere at angribe.

den 15. februar - Nadvórnia

Nu er jeg endelig rask nok til at rejse videre. Jeg har med sikkerhed lagt de onde drømme bag mig, de har ikke været der siden jeg forlod slottet og Karsávina - jeg håber at hun kan holde feberen på afstand indtil jeg får hentet hjælp, den dræner hende langsomt fra livskraft, og hun er ikke længere den samme uskyld som jeg lærte at kende.

den 20. februar - Minsk

Rejsen går fint, men min venstre hånd er blevet svag og jeg har haft hovedpine siden i går.

den 25. februar - Pskov

Martertidene begynder igen - denne gang handler de om blod og lemlestelse. De tog så hårdt på mig, at jeg sov det meste af i dag.

den 28. februar - Pskov

Jeg har stadigvæk hovedpine, og min arm er svag og ubevægelig, men jeg må se at komme videre.

den 1. marts - Luga

Nu nærmere jeg mig Skt.Petersborg, men jeg kan mærke at det er blevet værre med sygdommen. Mine sår gør mere ondt end nogen sinde tidligere, og jeg kaster op hver gang jeg har fået noget at spise.

den 2. marts - Pniskin

De er tilbage. De er kommet for at straffe mig. Jeg kan se deres øjne overalt.

Afsendt: den 1. februar 1891

Fra: Delgátin Telegrafstation

Telegram til: Stepán Basárovovitj Pávlova, Skt.Petersborg

Som du ved fra Nádja, bor vi hos den gæstfrie bojar Strebovich Ratzul /STOP/ Karsávina er stadig syg /STOP/ Jeg har besluttet at drage hjem /STOP/ Det er derfor en stor glæde, jeg kan lade Karsávina blive tilbage på slottet /STOP/ Der er hun i sikkerhed og bliver behandlet godt, indtil hun er rask nok til rejsen /STOP/ Hvis jeg er lang tid undervejs /STOP/ Skyldes det mine planer om at gøre enkelte studieophold undervejs.

Petróv, d.20.januar, Ratzul slottet

en avisartikel

La rage (Hundegalskab, af prof.Pasteur) le Figaro d.4 juni 1890

I anledning af åbningen af Pasteur-instituttet, bringer vi et referat af prof.Pasteurs forelæsning om hundegalskab på Sorbonne tidligere på året.

Hundegalskab, rabies eller lyssa - kært barn mange navne. Men lad os holde os til de naturvidenskabelige kendsgerninger. Det vi har er en sygdom der smitter ved bid eller krads fra syge dyr - og som kan ramme mennesker og varmblodige dyr. Dog er smittefaren størst hos hunde, ræve og flagermus - men også grævlinger og ulve er smittebærere. Sygdommen har inkubationstid på et tidsrum der strækker sig mellem tre uger og tre måneder efter man er blevet smittet, og viser sig i starten (prodromalstadiet) med symptomer som ængstelse, depression, svaghed/lammelse ved såret og hovedpine. Sidenhen får man feber, vejrtrækningsproblemer, opkast og/eller konstant savlen samt smerter der breder sig fra såret, og til sidst får man svælgkramper der hindre en i at spise og drikke (det Hydrofobe stadium) - hvilket i sidste ende medfører døden efter nogle dages koma (det Paralytiske stadium).

Under sygdommen kan der opstå uklarhed, med efterfølgende aggressivitet hos den smittede. Det sker dog sjældent med mennesker, men ganske ofte hos dyr, at de begynder at bide andre. Det hænder også at den smittede vil se hallucinationer, og ofte får den smittede også muskelkramper.

Sygdommen er ikke i sig selv farlig, men de fleste dør efter et par måneder som resultat af symptomerne (svælgkrampen).

Indtil for nylig var der intet at gøre mod rabies, men for nogle år siden fandt jeg frem til at sygdommens mikrobe (selvom jeg stadigvæk ikke kender selve mikroben) hos smittede hunde befandt sig i deres hjerner, rygmarv og spytkirtler - hvorfra det med spyt ført ind i sårene når de bed.

Ved at tage noget nervevæv fra en smittet hunds hjernehinder, og udtørre det så giften i vævet svækkes, kan man ved indsprøjtninger af det svækkede bakterie (med en stigende dosis) i en nyligt smittet forhindre at sygdommen kommer i udbrud.

Jeg foretog den første vaccination mod rabies her i 1885, og siden da har det været muligt at fremstille rabies vacciner på de alverdens universiteter. Problemet med disse vacciner er at de er relativt dyre, og kun virker med den ønskede effekt, hvis man kan behandle patienten kort tid efter at denne er blevet smittet.

sammendrag af

Slots krønikerne

Borgen ved søen bliver færdig i 1487. Men små jagtgrupper på en-to mand forsvandt sporløst. Efterhånden fandt man nogle maltrakterede lig. Da ni mænd var fundet døde på denne vis, drog Ratzul Stavolon på jagt sammen med sine mænd - efter det han troede var en blodtørstig bjørn eller et sultent ulvekobbel, eller måske endda en røverbande. Ingen af delene vidste sig at være i overensstemmelse med en virkelighed langt værre end Ratzul havde forestillet sig - og jagten endte i et blodbad, hvor kun Ratzul undslap på et hængende hår.

Da det gik op for Ratzul at hans fjender var varulve, sendte han bud efter sine ordensbrødre, der alle havde svoret at bekæmpe djævelen og alle hans geminger. De riddere der var forhindrede i at komme sendte en efterfølger.

Samlet på ny tager de atten riddere kampen op mod vinteren og varulvene, og efter den blodigste vinter i dalens historie, kan de syv overlevende riddere i foråret 1488 glæde sig over at der ikke er flere varulve tilbage i dalen.

Ratzul bliver offer for vinterkulden i januar 1490, og hans søn Dolgar bliver familiens nye overhoved. I 1497 bliver slottet færdigbygget, og mens Dolgar sender bud efter familien i Kiev, begynder en række af håndværkere fra byggeriet at slå sig ned i dalen.

Men i sommeren 1498 begynder folk og husdyr at forsvinde, for senere at blive fundet bidt ihjel. Det udvikler sig efterhånden til mere åbenlyse angreb, og der er ikke tvivl om at dalen atter er hjemsoget af varulve.

Dolgar Ratzula samler sine brødre og de bedste af sine folk, og lader jagthornet lyde. Kun tre kommer tilbage - og den ene dør senere af hundegalskab. Dolgar, der var blandt de overlevende, var så forfærdet over det han havde oplevet, at han kaldte Sct. Bonifatius ordenen til samling.

To af de originale ordensbrødre var stadigvæk i live, mens resten af ridderne var relativt unge. Ordensbrødrene slår sig ned i borgen ved søen, og begynder med den som udgangspunkt at jage varulve som man havde gjort i 1487.

Men tiderne var ikke de samme, og efter tre års jagt må ridderne i 1500 erkende at de ikke har haft de store resultater: tre riddere er døde, og de har kun fået ram på fem varulve - og i løbet af den sidste sommer har de ikke set en eneste varulv.

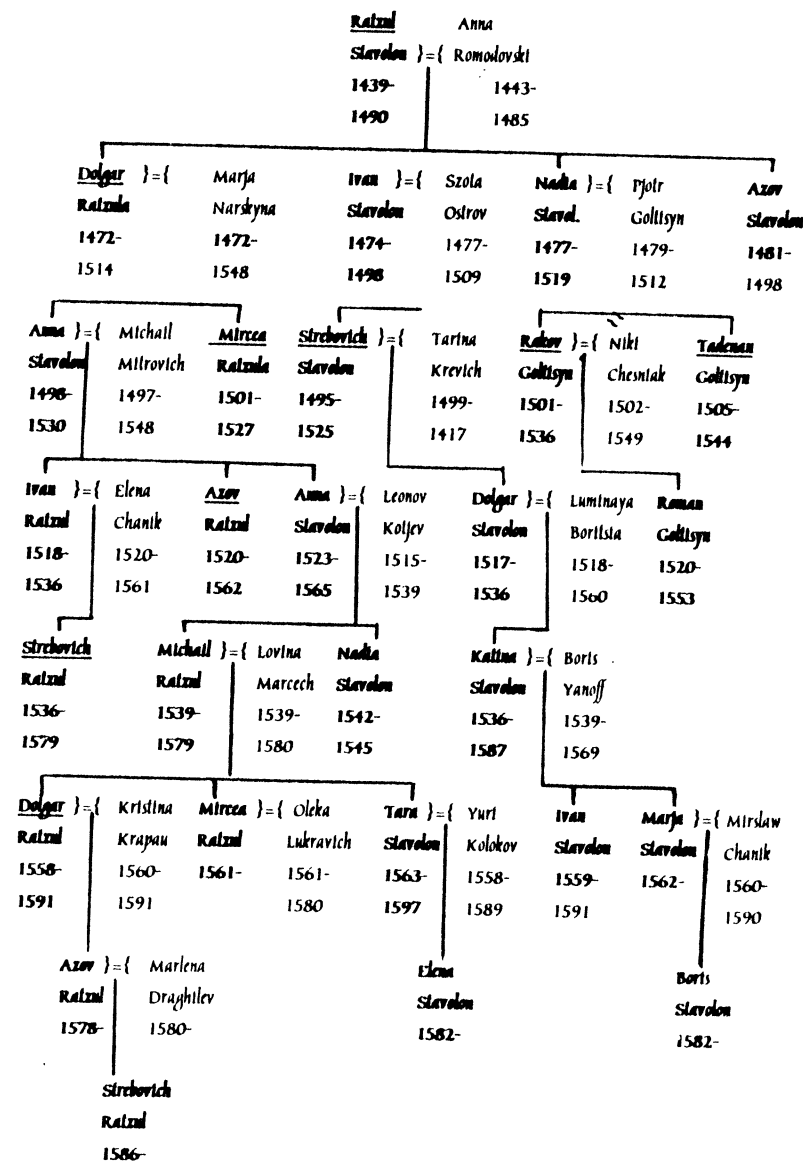
Ridderne regner med at varulvene må have gemt sig, frem for at stikke af uden kamp, og vælger at overvintre i borgen, for at kunne slå hurtigt til hvis varulvene skulle vise sig.

Men da sneen begynder at falde, falder varulvene i stort tal over borgen. Det lykkedes dem at forsøge en stor brand, og at få adgang til borgen via en tunnel til kælderen.

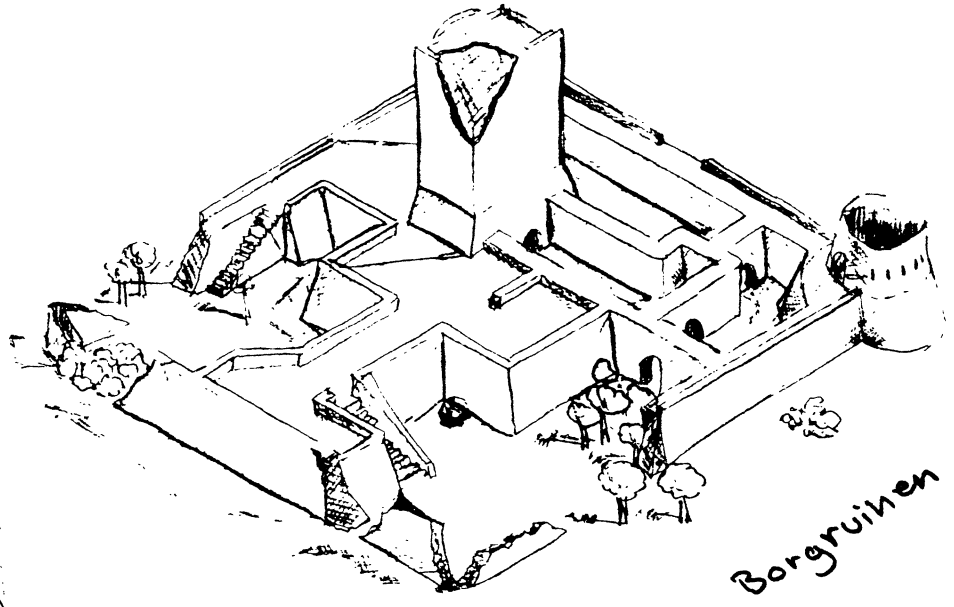
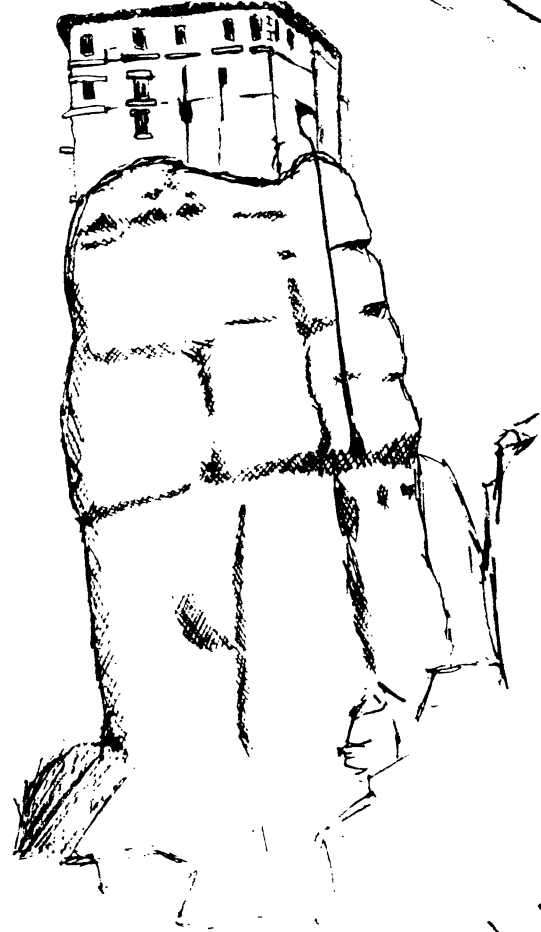
Det lykkedes syv riddere at overleve angrebet, og de må trække sig tilbage til slottet - hvor de resten af vinteren samler kræfter.

I foråret 1501 er slottet fyldt af folk fra dalen der har søgt beskyttelse, og ridderne tager ned til borgen - hvor det lykkedes at jage varulvene væk, så de kan bringe de døde riddere tilbage til slottet. Ridderne må erkende at fem riddersværd er gået tabt, og i de kommende års kamp, bliver tilbageskaffelsen af sværdene et væsentligt mål. De døde riddere bliver bisat i slottets katakomber. I løbet af det næste kvarte århundrede dør de fleste af ridderne, og med dem går ridderordenen i opløsning, fordi de fleste af ridderne dør uden at efterlade sig arvinger til at tage deres plads.

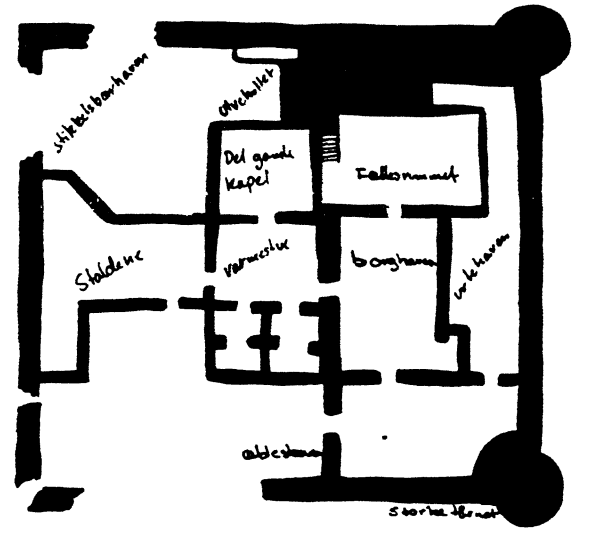
Kampene får en stadig mindre rolle, og fra midt i det syttende århundrede, er det kun nødvendigt for slottets soldater at opspore en enkelt varulv i ny og næ - samt at organisere et forsvar af slottet når der er ulvemåne.



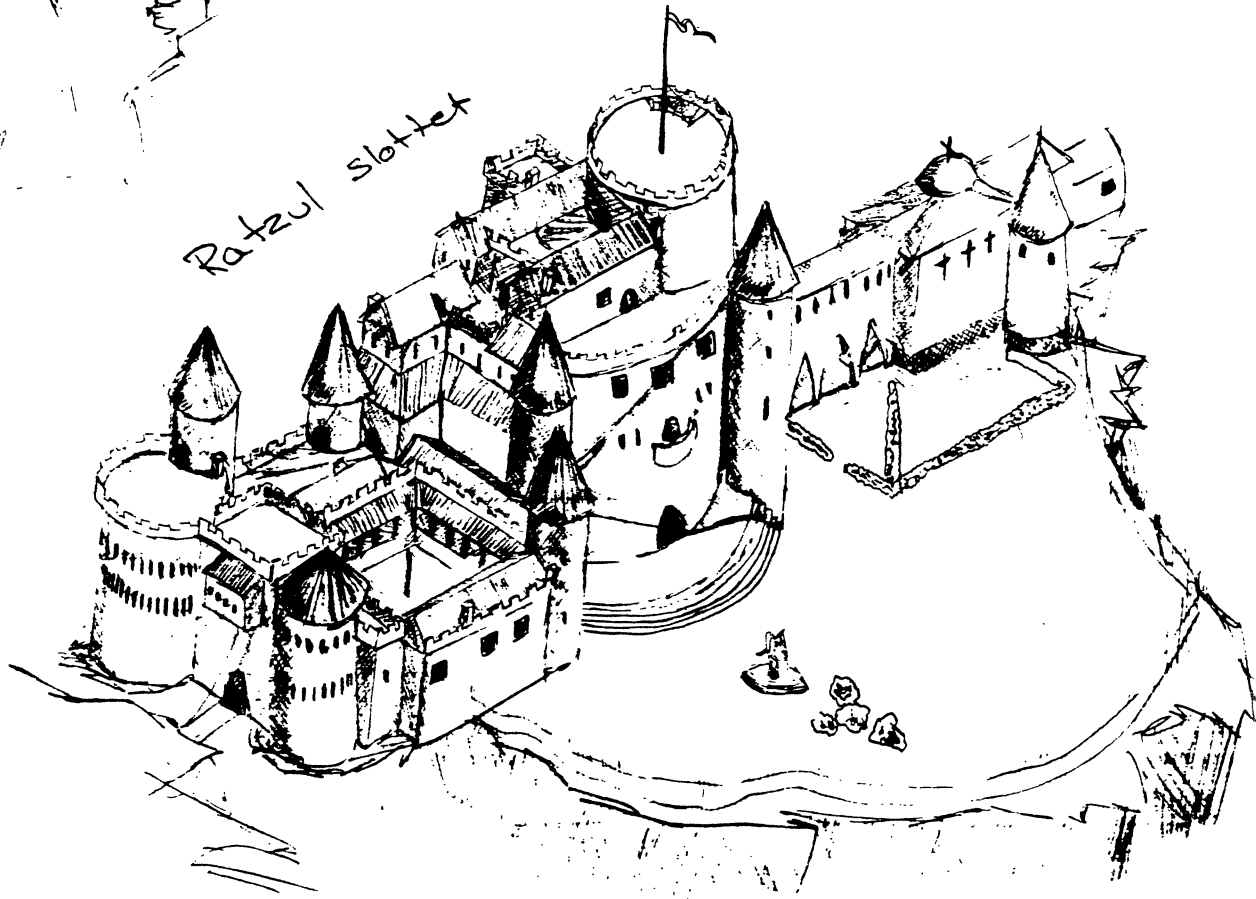
Klippe klostret

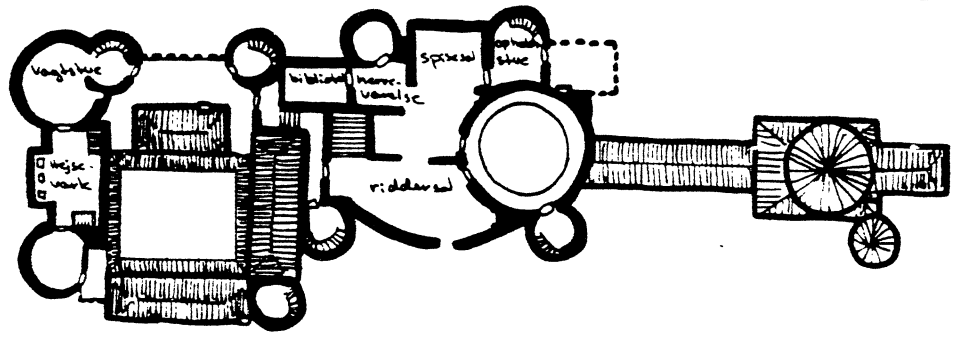
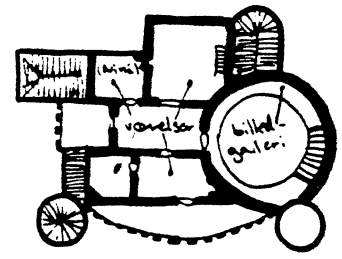
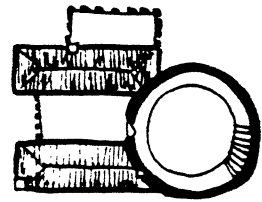
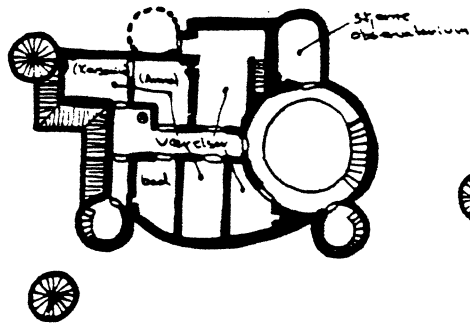
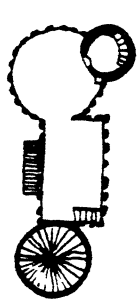


Borgruinen

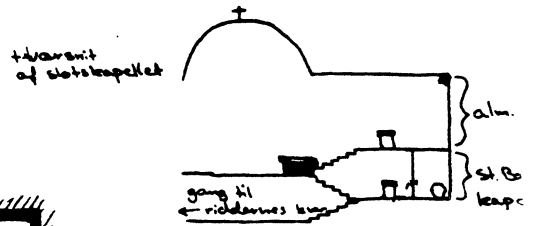
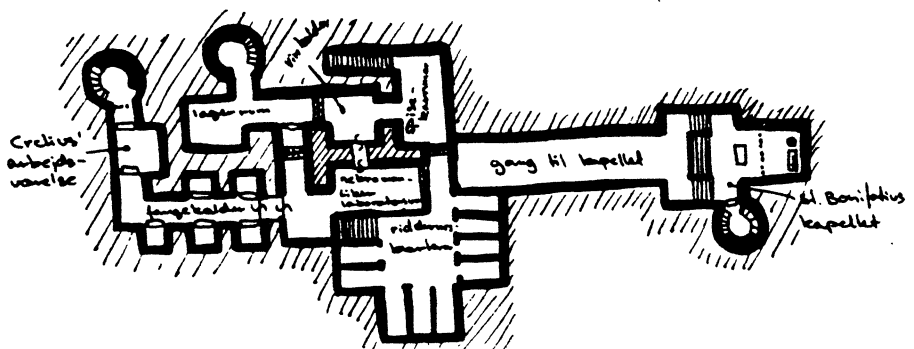
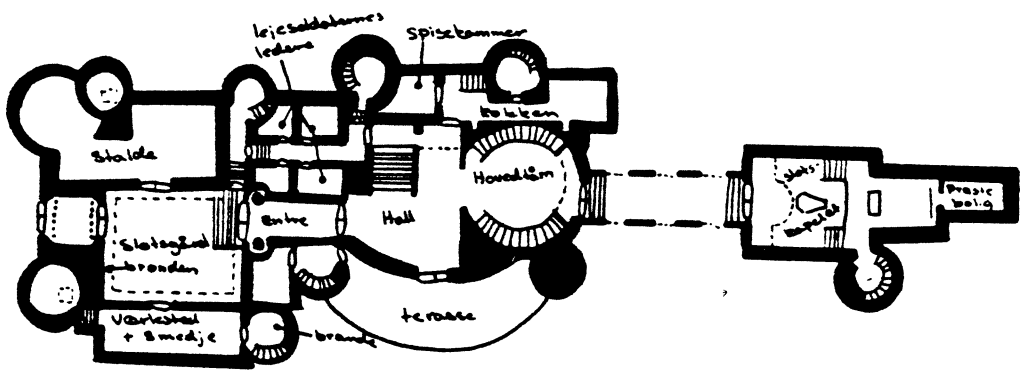
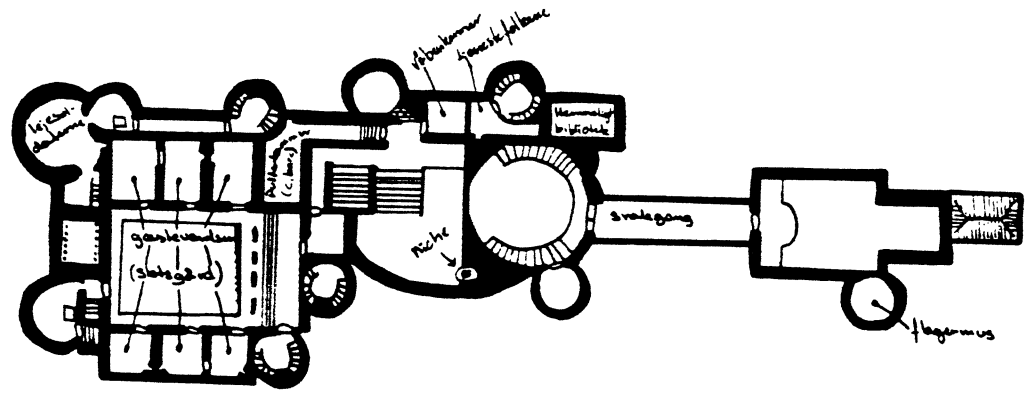


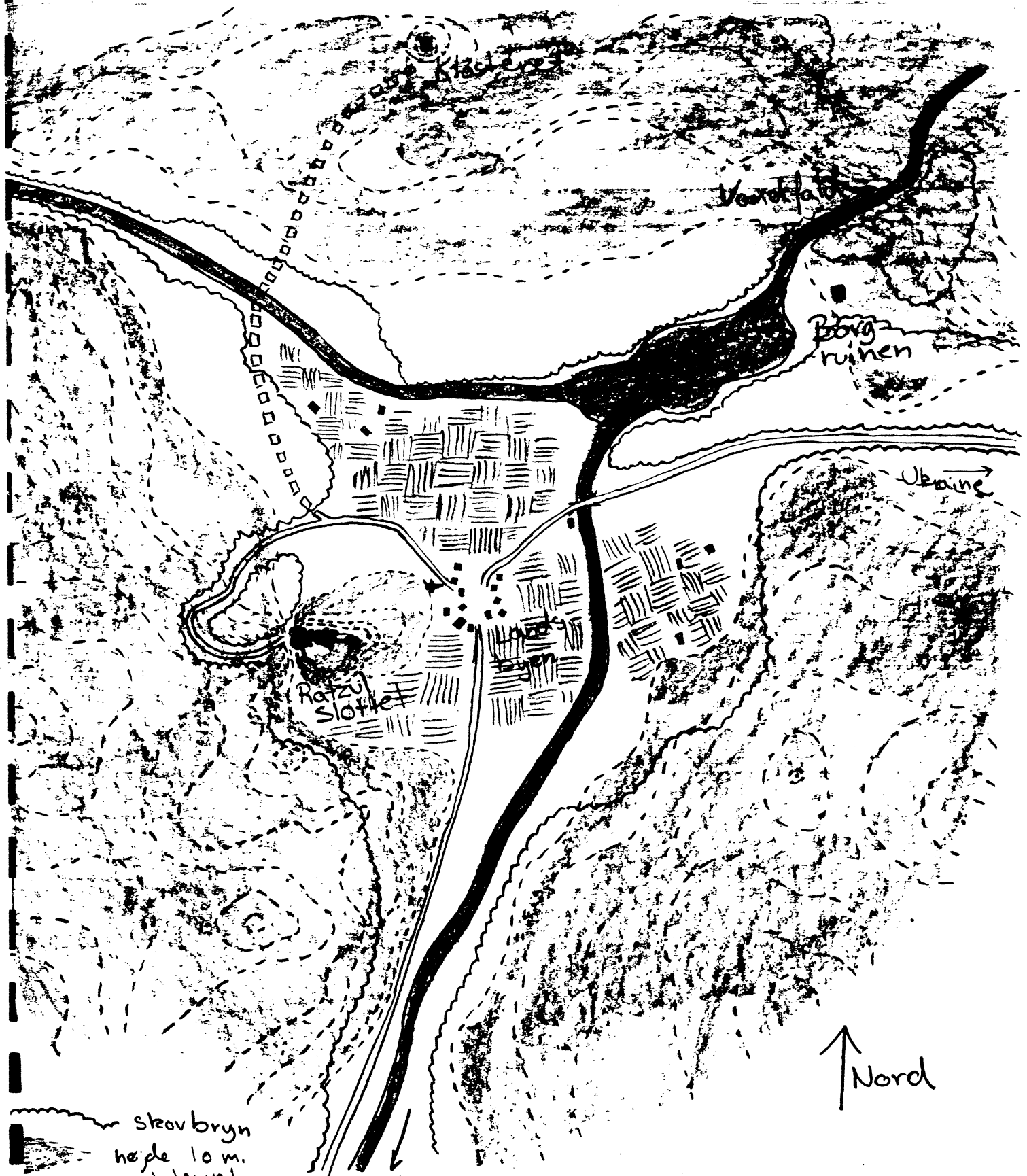
Ratzul Slottet





Ratzul Slottet





stov bryn
høje 10 m.
interval

marker

↑ Nord

↓ Østria-
Ungarn

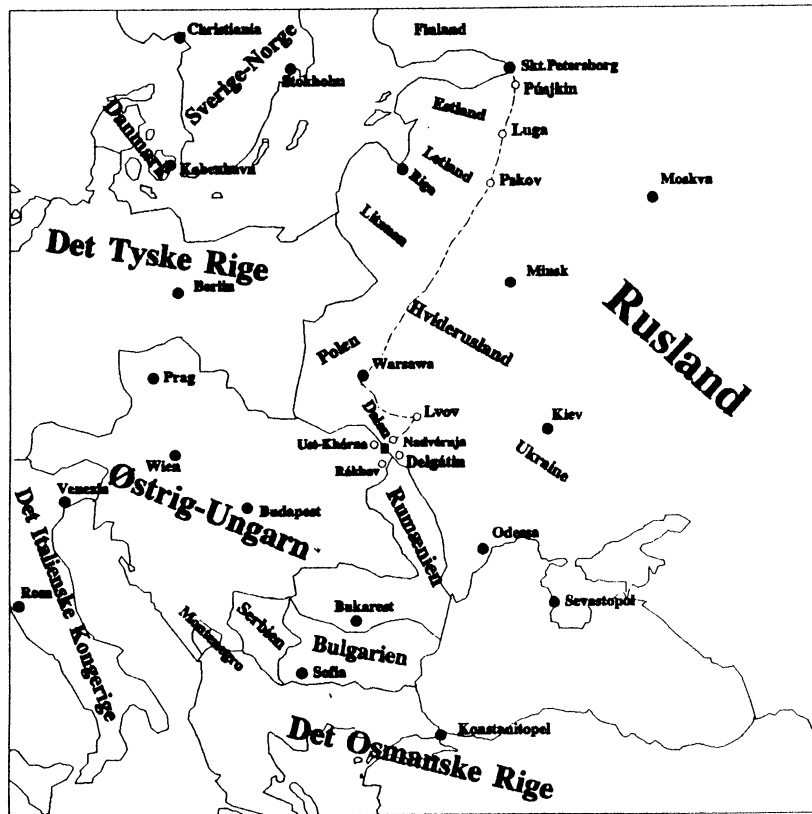
Ratzu
Slotte

Voxodjad

Bong
ruinen

→ Ukraine

Rejseruten gennem Rusland



Луна Лупина

(Luna Lupina)

- fælles baggrund

den 20. marts 1891, Nadvórnja (Ukraine)

I er på vej mod en dal i de Ukrainske bjerge ved grænsen til det russisk besatte Polen og det Østrig-Ungarske kejserrige, for at hente den syge Karsávina der gæster en lokal bojar.

Men hvad har ført jer hertil?

Det begyndte med at tvillingebrødrene **Stepán** og **Petróv** besluttede at tage væk fra henholdsvis teologi studierne og militærtjensten i Skt.Petersborg på ferie til Venezia, sammen med deres to forlovede. Turen var dog ved at blive aflyst da Stepán blev sendt til det østlige Sibirien af Zar Alexandr d.3. Men det blev besluttet at Stepáns forlovede, **Nádja**, alligevel skulle tage med Petróv og hans forlovede, Karsávina.

Turen gik trods alt fint, og på vejen hjem tog de forbi Wien og Budapest.

Men ved grænsen til Ukraine, var passet sneet til.

De mødte en guide, der kendte et andet pas - men oppe i bjergene blev Karsávina syg, og de farede vild i sneen. Heldet havde ikke helt forladt dem, og de fandt ly hos bojaren **Strebovich Stavolon-Ratzul**, der tilbød sit værtskab.

Nádja savnede sin forlovede, og besluttede sig for at trodse vinteren, og fortsatte videre til Skt.Petersborg. Petróv, der blev tilbage hos den syge Karsávina, fik guiden til at føre Nádja til Minsk i Hviderusland -hvorfra hun kunne følges med andre rejsende.

I Skt.Petersborg var der intet nyt fra Stepán, og han kunne derfor først forventes hjemme i løbet af sommeren.

Den 1. februar kommer der telegram, hvor Petróv fortæller han er på vej hjem.

Men først i marts dukker han op - svækket af feber og fablede i vildelse om kolde øjne, ulvemænd og blodspor i sneen.

Til hans hjælp iler Nádja og hans læge og ven **Nikolájev**, og i et af Petróvs få klare øjeblikke får de nogle dagbogssider - med besked om at passe på dem.

Til alles overraskelse, kommer Stepán ved et tilfælde hjem fra Sibirien til sin broders sygeleje sammen med zoologen **Sergéj** - og den Petróv kommer langsomt til nye kræfter.

Men den 10. marts er Petróvs liv ovre - og hvad er der sket med Karsávina?

Stepán og **Nikolájev** planlægger en rejse til Ukraine, for at hente Karsávina hjem til sin familie i Moskva. Med på rejsen tager **Sergéj** og professor **Ivanóv** (der begge kender Nikolájev og den afdøde Petróv fra Skt.Petersborg universitetet). På trods af stor modstand i starten, tager Nádja også med.

To dage efter begravelsen tager I afsted med toget til Warszawa. Derfra videre med toget til Lvov, hvor I køber en hestevogn og hyrer en guide, **Pétja**, der kender vejen til passet.

Det er nu morgen, og i eftermiddag skulle I gerne være fremme i dalen.

Иванов Фадеевич Хабаров

(Ivanóv Fadéjevovítj Khabárov)

- filosofi professor

Alder: 51

Bopæl: Skt.Petersborg

Udseende: stålgråt tilbageredt hår, afslappet tøj, fast blik og bestemt stemmeføring

Du fik dit første professorat da du var otteogtyve, hvor universitetsledelsen erkendte du havde for gode kvalifikationer og for stort et potentiel, til at de ville spille din tid, ved at studerer hos professorer der på en række punkter var dig underlegen.

Du underviser i filosofi, og selvom du er fascineret af den oldgræske filosofi, har du udviklet en personlig filosofi der kan karakteriseres ved, at mennesket må lære at tage vare om sit eget liv, og bryde de rammer andre har lagt for det. Kun ved selv at tage beslutninger og stå til ansvar er man et frit individ. Religion, love og normer er restriktioner der blokerer for at mennesket kan reagerer frit, og det er disse forhold civilisationen og kulturen underlægger mennesket for at undgå sin egen undergang (ved for eksempel at fremme en revolution).

I starten underviste du ud fra din egen filosofi, for dermed få dine elver til at træffe personlige valg. Det gik ikke så godt som forventet, og du oprettede derfor en stuidegruppe, hvor elever kunne udtrykke sig frit om deres holdninger og meninger - det blev siden til "Ringen". I de sidste ti år har studiekredsen været ulovlig, fordi at Okhrana' (sikkerhedspolitiet) frygtede det var et revolutionært parti. "Ringens" forsatte med at mødes i dybeste hemmelighed, og deltagerne knyttede sig blot endnu tættere for at undgå at nye medlemmer var stikkere.

Da du blev tilbudt at tage med til Ukraine, sagde du ja, fordi du trængte til afveksling i dagligdagen, og samtidig havde du en fornemmelse af at noget stort er på spil . og så var Petróv et værdsat medlem af ringen.

Spilleteknisk

Egenskaber

Styrke 7	Bevægelse 11	Intelligens 16	Fantasi 80
Fysik 11	Fremtoning 12	Åndskraft 15	Held 75
Størrelse 11	(Skade: -)	Lærdom 21	Viden 99

Færdigheder

Anseelse (*) 35/90%	Historie 60%	Gammelrussisk 75%
Antropologi 35%	Hypnose 50%	Græsk 50%
Arkæologi 35%	Menneskekender 40%	Latin 50%
Astrologi 50%	Okkult 40%	Polsk 40%
Astronomi 40%	Religion 40%	Russisk 95%
Biologi 30%	Ride 25%	Ukrainsk 50%
Bogkundskab 60%	Takt 40%	Ungarsk 40%
Filosofi 80%	Talegaver 55%	

Træfpunkt: 11 **Åndsligevægt:** 71 (lader sig ikke skræmme af det ukendte)

Udstyr: rejsetøj, diverse håndbøger, dagbog, læse briller og et pendul (til hypnose).



Dine rejsledsagere

Nádja Nemiróvna Prókhov (19)

Ung, sød og tiltalende ærlig. Hun er mere værd end de fleste af dine elever, da hun har erkendt at hun skal nyde livet, mens hun har det. Når du tænker på hende, kommer du til at tænke på den græske filosof Aristippos, hvis filosofi hun lever efter.

Stepán Basárovovítj Pávlova (21), løjtnant i Zarens kavaleri

Petróvs tvillingebror, men helt uden sin afdøde tvillingebrors viden og klarsyn. Han ville have godt af tage sin brors plads i "Ringens", og der lærer at træffe sine egne valg - i stedet for at underkaste sig de ordre og rammer som militæret og hans erfaringer sætter.

Nikolájev Apráskinovítj Godunóv (32), doktor

Medlem af "Ringens", selvom han aldrig har deltaget fuldt ud i en debat - han har hellere villet fremlægge sin egne teorier (og hører de andres kommentarer), og deltage i det sociale samvær. Han er en dygtig læge, der desværre kan virke nedladende overfor hans kollegaer (men bare det ikke går ud hans patienter, ser du det ikke som et problem).

Sergéj Gubákhítj Kórsakov (30), zoolog

Medlem af "Ringens", og en ivrig debattør og fremlægger af sine egne (ret vilde) idéer om eksistensen af overnaturlige og videnskabeligt uforklarlige fænomener. Og efter du har gennemskuet hvordan han elegant holder sine personlige følelser udenfor, syntes du at det er tydeligt at han faktisk er drevet af stærke personlige motiver.

Andre personer af interesse

Karsávina Repinóvna Djágilev (20), adelsfrøkken

Du har aldrig mødt hende personligt, men kender hende fra Nikolajév (der får et lys i øjnene når han taler om hende), og du ser frem til at møde hende.

Spiller tips

Det problematiske forhold mellem det autoritære lære/elev forhold, og ønsket om at få folk til at træffe deres egne valg - kan afbalanceres ved at tillade en bred debat, og så kan du skære igennem hvis situationen bliver låst fast.

Bilag

J. uddrag fra tre af dine bøger "Sortehavs områdets historie", "Store græske filosoffer" og "Hypnose og drømme"

(*) den meget høje anseelse er kun i forhold til medlemmer af Ringens.

Сергей Губахитй Корсаков

(Sergéj Gubákhitj Kórsakov)

- zoolog

Alder: 30

Bopæl: Skt.Petersborg

Udseende: busket fuldskæg, viltret hår, simpelt bondetøj

Dit liv er helligt arbejdet på at bevise der eksisterer mere mellem himmel og jord end videnskaben anerkender - og selvom ofrene har været store, tror du på rigtigheden i dine motiver. Det begyndte da du fem år gammel, så dine forældre og lillesøster blive slået ihjel af en varulv (du overlevede fordi den ikke opdagede dig). Der var selvfølgelig ingen, der troede på hvad du sagde, og senere stak du af fra børnehjemmet, og ved din søsters grav svor du at hævne tabet af jeres barndom. Du søgte fra landet ind til Skt.Petersborg, og kom ind på universitet, hvor du begyndte at studere zoologi.

Det hele var et skalkeskjul for at få adgang til bøger om varulve og andre uforklarlige fænomener. I løbet af studietiden, kom du i kontakt med en hemmelig og ulovlig studiekreds kaldet "Ringen", der var et forum for frisindede, der ledet af professor Ivanóv Khabárov mødtes i hemmelighed.

Efter endt studietid udrustede du en ekspedition til Sibirien, hvorfra der stammer historier om ulve der angriber mennesker. Ekspeditionen var en fiasko, og du var på vej hjem, da du mødte Stepán (der ligner Petróv så meget, at du først troede det var ham, som du kendte fra "Ringen"). Da I kom til Skt.Petersborg opdagede du ved en tilfældighed, at Petróv var ved at blive til en varulv, og du gav ham i største hemmelighed en sprøjte med et dødeligt stort sølvindhold (for at spare ham fra den grufulde skæbne).

Spilleteknisk

Egenskaber

Styrke 14	Bevægelse 14	Intelligens 12	Fantasi 60
Fysik 17	Fremtoning 10	Åndskraft 15	Held 80
Størrelse 12	(Skade: +t4)	Lærdom 17	Viden 85

Færdigheder

Biologi 50%	Okkult 60%	Sprog	Armensk 25%
Bogkundskab 30%	Ride 50%		Gammelnussisk 55%
Førstehjælp 40%	Se skjult 40%		Jakusk 40%
Gemme sig 45%	Slædestyring 45%		Russisk 90%
Kamouflere 40%	Snige 45%		Ukrainsk 45%
Klatre 55%	Spore 55%		
Lytte 45%	Undvige 35%		
Navigation 40%	Zoologi 70%		

Angreb

Evne	Skade	Noter
Jagtkniv 45%	t4+2	har en sølvæg (har den altid ved hånden)
.44 revolver 45%	2t6+2	6 skud (er ladt med sølvkugler)
Winchester 55%	2t6+3	20 skud

Træfpunkt: 15

Åndsligevægt: 57 (har set og oplevet mere end de fleste)

Udstyr: jagtkniv, .44 revolver (med ti sølvpatroner), winchester, varmt rejsesetøj, lommebog med noter, sølvkrucifiks og camping udstyr.



Dine rejseledsagere

Nádja Nemiróvna Prókhorov (19), adelsfrøken

Hun er en af de mest tiltalende og charmerende piger du nogensinde har mødt, og du kan ikke lade være med at tænke, på hvor meget hun minder om din lillesøster. Derfor var du også kraftigt imod at hun skulle med på turen (du har allerede mistet for mange af dine kære til varulvene). Men efter at professor Khabárov talte for hendes deltagelse, har du bøjet dig for hans mening.

Stepán Basárovovitj Pávlova (21), løjtnant i Zarens kavaleri

Du følte du kendte ham allerede før I mødtes, fordi Petróv talte meget om sin bror. På hjemrejsen blev I gode venner - og du blev oprigtigt bekymret, da han fortalte han drømte om succubuser (kvindelige dæmoner der tapper mænd for livskraft ved samleje). Du fandt hurtigt ud af det kun var drømme, men du tror at det måske er noget Petróv har oplevet.

Nikolájev Apráskinovitj Godunóv (32), doktor

Medlem af "Ringen" (sikkert for at få gode forbindelser). Han er en dygtig læge, der med sine stirrende øjne ser ned på andre, og ustandseligt skal blære sig med sit vellønnede arbejde for universitet. Du fatter ikke hvorfor karrieren doktoren risikerer alt, ved at tage på eventyr til Ukraine - men du håber der bliver lejlighed til at vise, at hans hånlige bemærkninger til dit arbejde er et udslag af uvidenhed.

Ivanóv Fadéjevovitj Khabárov (51), filosofi professor

Selvom de fleste på universitet betragter ham som en særling, er du ikke i tvivl om at han er en af de mest vidende mænd du nogen sinde har mødt. Hans formål med at lede "Ringen", er at give sine elever mulighed for at formulere deres egne synspunkter (der for det meste afviger fra det alment accepterede) og høre andres meninger om dem - alt sammen for at udvide deres horisont og give dem mod til at stole på sig selv og deres synspunkter.

Andre personer af interesse

Karsávina Repinóvna Djágilev (20), adelsfrøken

Du kender hende igennem Petróv, og håber hun har det godt, og ikke er faldet i varulvens klør.

Spiller tips

Sergéjs vigtigste motiv er hævn (over varulven såvel som Nikolájevs hån), men han vil ikke tage dumme chancer og kaste sig ud i hævnerrigt vanvid - det er bedre at leve videre med samvittigheden i orden, end at lade bæstet indeni tage kontrol (og kun efterlade sorgen og mørket).

Bilag

. Liber Francesci de Bolanzo de Servis Launae Plenae

Степан Базаровичъ Павлова

(Stepán Basárova Pávlova)

- løjtnant

Alder: 21

Bopæl: Skt.Petersborg

Udseende: muskuløs, lyshåret, blå øjne og stoiske ansigts træk

Du er karrieresoldat, og hele vejen til zarens gardehusar regimet fulgte du i din faders fodspor. Du var i mange år splittet mellem din far og din tvillingebror Petróv, sjældent var enige. Efter din fars død i 1881 (han døde, mens han forgæves beskyttede zar Aleksándr d.II mod et bombe-attentat), har du haft mulighed for at knytte dig tættere til Petróv. Og den planlagte ferie til Venezia, var rejsen der skulle have bragt jer sammen en gang for alle.

Din egen tur til Sibirien gik fint, og du prøvede at nå hjem før vinteren kom. Desværre nåede du det ikke, og takket være Sergéj overlevede du kulden. Sergéj fortalte han kendte din bror, og i fulgtes resten af vejen. Undervejs på turen havde du nogle mystiske drømme, om dæmoniske og forførende kvinder der opsøgte dig i din søvn - Sergéj kaldte dem sucubusser, og fortalte han er af den overbevisning at der er mere mellem himmel og jord end videnskaben kan forklare. Den sidste stykke af hjemrejsen fornemmede du Petróv var i fare, og fordi du skyndte dig, nåede du hjem inden Petróv døde. Du kan ikke lade være med at tænke på om det ville have hjulpet hvis du havde været hjemme noget før.

Spilleteknisk

Egenskaber

Styrke 16 **Bevægelse** 15 **Intelligens** 12 **Fantasi** 60

Fysik 14 **Fremtoning** 11 **Åndskraft** 14 **Held** 70

Størrelse 13 (Skade: +14) **Lærdom** 10 **Viden** 50

Færdigheder

Anseelse (*) 40/80% **Opildne tropper** 55%

Førstehjælp 40% **Ride** 75%

Gemme sig 30% **Se skjult** 35%

Kamufflere 35% **Snige** 40%

Kaste 35% **Spore** 30%

Klaure 65% **Springe** 35%

Korttegning 30% **Talegaver** 35%

Lytte 40% **Undvige** 50%

Navigation 35% **Vognstyring** 40%

Angreb **Evne** **Skade** **Noter**

Ryttersabel 70% t8+1 beregnet til slag (går næsten altid med den)

Lanse 65% t8+1 kun til brug fra hest

.45 revolver 60% t10+2 6 skud

.52 karabin 50% 2t6+4 1 skud (det tager tid at genlade)

Træfpoint: 14 **Åndsligevægt:** 58 (hærens grusomheder har sat deres spor)

Udstyr: Ryttersabel, lanse, .45 revolver, .52 karabin, kikkert, dolman (kort husarjakke) og varmt rejsesøj.



Dine rejseselsagere

Nádja Nemiróvna Prókhorov (19), adelsfrøken

Da du første gang så hende for to år siden, faldt du med det samme for hendes sprudlende humor. Og selvom du bliver flov på Nádjas vegne, når hun opfører sig en smule skandaløst, må du indrømme at du beundrer hendes mod. Det er dig der har arrangeret at I skal giftes til november.

Nikolájev Apráskinovitj Godunóv (32), doktor

En af Petróvs venner fra universitet, og det var gennem Nikolájev du lærte Nádja at kende - og deres nære venskab vækker (trods al rationel fornuft) din jalousi. Nikolájev har de sidste år været familiens læge, og han arbejder desuden med forskningsarbejde på universitet.

Sergéj Gubákhvitj Kórsakov (30), zoolog

Du har respekt for hans overlevelsessevner, og du har på hjemrejsen gennem Sibiriens isvinter lært at stole på ham. Selvom I opnåede stor fortrolighed, har han aldrig fortalt om sin forbindelse til Petróv og Nikolájev, og det undrer dig at tre så forskellige mænd har kunnet finde sammen - måske er det professoren der er forklaringen.

Ivanóv Fadéjevovitj Khabárov (51), filosofi professor

Du ved at Petróv satte stor pris på ham, og da både Sergéj og Nikolájev gerne ville have ham med, så du ingen grund til at modsætte dig, selvom du fra flere sider har hørt han er lidt af en særling.

Andre personer af interesse

Karsávina Repinóvna Djágilev (20), adelsfrøken

Nádjas veninde, og Petróvs forlovede. Du kender hende ikke særlig godt, men nu hvor Petróv er død, føler du et ansvar for hende.

Spiller tips

Stepáns mod og vilje til at dø for zaren, moderlandet og dem han har kært, er ikke ensbetydende med at han tager dumme chancer (ellers havde han aldrig overlevet de bondeoprør, han har været med til at nedkæmpe).

Du vil ikke lade Nádja tage nogen dumme chancer, og hvis hun ikke kan tales fra det, skal hun i hvert fald ikke gøre det alene.

Bilag

/. telegram fra din tvillingebror Petróv

(*) den højeste afspejler hans mænds høje moral, og at de værdsætter hans lederevner, og vil gå i døden for ham

Николаев Апраксинович Годунов

(Nikolájev Apráskinovitj Godunóv)

- doktor

Alder: 32

Bopæl: Skt. Petersborg

Udseende: høj, sort tilbageredt hår, tjavsede bakkenbarter, stirrende øjne, dyrt tøj

Du er en seriøs, perfektionistisk og dygtig doktor, der igennem den sidste tid har arbejdet på at finde en kur mod rabies. I din ærerige stræben efter andres accept og ros af dit arbejde, har du været nød til at skubbe andre ned af stigen - men sådan er systemet. Og du er overbevist om, at der ikke er nogen der bedre end dig, til at lave dit arbejde.

Du går højt op i din lægegerning, og du har flere gange afvist tilbud om store beløb for at hjælpe folk med uhelbredelige sygdomme eller uønskede graviditeter (hvis folk vil have falsk håb på medicinflasker eller en abort, så går de til den forkerte).

Du kom på universitet, fordi du var blevet fascineret af miljøet, engang du havde været til undersøgelse (du har for lavt blodtryk, hvilket kan resulteret i svimmelhed og besvimelse).

Mens du studerede på universitetet, kom du i kontakt med den hemmelige og ulovlige studiekreds "Ring", der ledet af professor Khabárov arbejde med elevernes teorier om underlige emner - og selvom du ikke selv var enig med de fleste, syntes du det var rart at have nogen at mødes med.

Da du hørte om Petróvs sygdom, kom du så hurtigt du kunne - og selvom du gav ham noget af din rabies medicin (der også kan bruges som vaccine), og det i kort tid gik bedre, endte det med hans død.

Spilleteknisk

Egenskaber

Styrke 8	Bevægelse 16	Intelligens 13	Fantasi 65
Fysik 10	Fremtoning 17	Åndskraft 16	Held 80
Størrelse 113	(Skade: -)	Lærdom 12	Viden 60

Færdigheder

Anseelse (*) 40/60%	Kirurgi 45%	Sprog	Fransk 45%
Biologi 25%	Lægevidenskab 60%	Gammel russisk 45%	
Bogkundskab 45%	Medicin 65%	Latin 50%	
Danse (vals) 25%	Menneskekender 50%	Rumænsk 30%	
Fysik 25%	Ride 30%	Russisk 85%	
Førstehjælp 55%	Takt 35%		
Historie 40%	Talegaver 45%		
Kemi 30%	Vognstyring 40%		

Angreb

Evne	Skade	Noter
.36 deringer	20%	t8+2 2 skud (kort rækkevidde)
.41 revolver	20%	t10 6 skud

Halggevær 35% 2t6 2 skud (skaden aftager med afstanden)

Træfpunkt: 10 **Åndsligevægt:** 45 (foretrækker storbyens ro)

Udstyr: rejsetøj, lægetaske (bl.a. med kirurgisk værktøj, kloroform og desinfektionsmiddel), kasse med ti ampuller med rabies medicin, et mikroskop (200x), .36 deringer, .41 revolver og et halggevær.



Dine rejseledsagere

Nádja Nemiróvna Prókhorov (19)

En nær og værdsat veninde, som du igennem flere år har kendt. Hun kan stadigvæk chokerer dig med sin ligefremme opførelse - specielt da hun under et pseudonym fik en rolle ved teateret (som hun forøvrigt spillede ganske godt). Du er også imponeret over hendes frisind, og sætter pris på når hun kommer til dig (som sin ven) med problemer og hjertekvaler.

Stepán Basárovovitj Pávlova (21), løjtnant i Zarens kavaleri

Nádjas forlovede, og derfor en ven. Du kender ham kun som soldat, og forstår ikke hvordan han kan accepterer krig og drab. Du er glad for at han har ry for at være ærlig og barmhjertig overfor uskyldige (en egenskab de fleste officerer mangler), og du ser frem til at lære at kende ham som menneske.

Sergéj Gubákhvitj Kórsakov (30), zoolog

Medlem af "Ring" der fremsatte uhyrlig historier om afskyelige snemænd, spøgelses, havfruer og alt muligt andet vås. Du ved at han var i Sibirien for at fange afskyelige snemænd (ellers noget i den stil), men at ekspedition gik totalt i vasken.

Ivanóv Fadéjevovitj Khabárov (51), filosofi professor

Leder af "Ring" og en dygtig akademiker, der fortjener al den respekt han kan få. Du har ikke glemt dengang du hørte til flertallet af de studerende (der syntes han er en særling), men efter du oplevede "Ring", er du villig til at ofre alt hvad han ønsker af dig.

Andre personer af interesse

Karsávina Repinóvna Djágilev (20), adelsfrøkken

Du har kendt hende igennem et par år, og har brugt det meste af tiden på at være forelsket i hende. Desværre delte hun ikke dine følelser, hvilket du erfarede da du friede til hende - og fik hendes afslag. Det tog hårdt på dig, men du kom over det, og ønskede hende og Petróv det bedste. Men nu hvor Petróv er død, er det på tide at nogen træder til og hjælper hende igennem den svære tid - og du er ikke i tvivl om, at du er den rette.

Spiller tips

Nikolájev er klar over sit eget værd som læge, og virker ofte nedladende på folk han ikke kender. Desuden vil han under ingen omstændigheder, gøre sig skyldig i andres død eller skade

Bilag

/ La rage

Надя Немировична Прохоров

(Nádja Nemiróvna Prókhorov)

- Adelsfrøken

Alder: 19

Bopæl: Skt. Petersborg

Udseende: Blondt hår, blå smilende øjne, flot og dyrt tøj

Du er en ung adelsskønhed, der har erkendt at det vigtigste i livet er lykke - og at folk handler efter lyst og ikke-lyst. Du er styret af lystdrift (at gøre hvad du har lyst til), lever livet som det kommer, og er altid i godt humør (der er intet der løser problemer bedre end et smil).

Du har sjældent gjort noget, du ikke ville. Og ingen kan overbevise dig om ikke at gøre, hvad du har lyst til (men brok kan tage lysten fra dig). Du er af den opfattelse, at den værste forbrydelse er at udsætte andre for tvang. Alt dette har ledt dig ind i en række mindre skandaler, hvor din impulsive opførelse, ikke passede ind i reglerne for korrekt opførelse.

Du er glad for sang og musik, og tilmeldte dig engang på teateret. Det gjorde ikke sagen bedre, at du fik hovedrollen i et stykke af samfundskritikeren Aleksánder Ostróvskij. Men én ting er sikkert: du nød hvert øjeblik, og var opsat på at blive for altid - men det var før du mødte Stepán, og besluttede dig for at blive hans forlovede igennem tykt og tyndt.

Jeres kærlighed er ægte og dybfølt, og du har lært at elske ham for at være lidt genert og tilbageholden - han bliver desværre forlegen (som om det var hans skyld), når dine små skandaler bliver omtalt.

Spilleteknisk

Egenskaber

Styrke 9	Bevægelse 16	Intelligens 13	Fantasi 65
Fysik 11	Fremtoning 17	Ándskraft 16	Held 80
Størrelse 9	(Skade: -)	Lærdom 12	Viden 60

Færdigheder

Anseelse (*) 40/60%	Se skjult 50%	Sprog	Fransk 60%
Antropologi 25%	Skuespil 50%	Italiensk 15%	
Danse (vals) 60%	Snige 40%	Polsk 40%	
Gemme sig 40%	Spille balalajka 35%	Russisk 80%	
Lytte 45%	Syng (sopran) 45%	Tysk 45%	
Menskekender 30%	Takt 45%	Ukrainsk 55%	
Musikkundskab 50%	Talegaver 55%	Ungarsk 50%	
Ride 50%	Tegne 35%		

Angreb

	Evne	Skade	Noter
.32 revolver	20%	t8	6 skud
.38 deringer	20%	t10	1 skud (kort rækkevidde)

Træfpunkt: 10 **Ándsligevægt:** 80 (urokkelig, og med næsen i sky)

Udstyr: tegneblok og pen, balalajka, zobelfrakke og hue, .32 revolver og .38 deringer.



(*) gælder kun for folk der kender hende ved navn og titel, men ikke har hørt om hendes små skandaler (teaterkarereren, de vilde ridt på herresadel, de spontane glædesudbrud med sang og dans, hendes offentlige kritik af hærens metoder mod bønderne etc.)

Dine rejseledsagere

Stepán Basárovovitj Pávlova (21), løjtnant i Zarens kavaleri

I mødte hinanden for to år siden, og i skal giftes til november. Stepán er eftergivende overfor alle han holder af. Selvom du ofte lader dig irritere af det, er det måske årsagen til at du kan lide ham.

Nikolájev Apráskinovitj Godunóv (32), doktor

En gammel ven, der aldrig har bebrejdet dig din opførelse, og altid er der når du har noget på hjertet. Selv har han forarget sine kollegaer ved at være bevidst om sine egne evner (de andre misunder ham). Du ved han engang friede til Karsávina, der sagde nej, da hun elskede Petróv (en hemmelighed du ikke vil fortælle andre om).

Sergéj Gubákhitj Kórsakov (30), zoolog

Stepáns nye ven virker barsk og som om han bærer på en frygtelig byrde. Han råbte og skreg, om at han ikke ville tillade du kom med på turen. Men senere skiftede han mening - han sagde i hvert fald ikke mere om sagen. Du skal nok vise ham, at du kan passe på dig selv.

Ivanóv Fadéjevovitj Khabárov (51), filosofi professor

Du har ikke mødt ham før, men rygterne siger han er en sårling. Nikolájev har fortalt at han er Sergéjs, Petróvas og hans egen læremester på universitetet, og det er tydeligt de respekterer ham højt.

Andre personer af interesse

Karsávina Repinóvna Djágilev (20), adelsfrøken

En god veninde, selvom I er to modsætninger (hun er mørk og eftertænksom).

Strebovich Ratzul d.V (50?), adelsmand

En flink mand, der elskværdigt sendte fem af mænd med som eskorte til dig og guiden, da du med beklagelse måtte afslå hans invitation.

Spiller tips

Nádja er i stand til at tage vare på sig selv, og vil ikke være til mere besvær end andre gør hende til. Hendes vilje til at gøre hvad hun har lyst til, er ikke motiveret af oprørstrang - men en lyst til at bryde i spontan dans, sang og tilsvarende. Hun har haft en god opdragelse, og tænker langt hen af vejen som en rigtig adelsfrøken (og handler derefter).

Bilag

/. Petróvs dagbogssider