

Feuerteufel



Af Claus Kliplev Jacobsen

Mange tak til:

Martin, Jacob og HC for hjælp, feedback og respons.

Linda og Orla MF for hjælp, tålmodighed og korrekturlæsning.

Uden jer var det ikke lykket!

Ingen tak til:

Hvem der end har skrevet W32/Parite-B, som har stjålet af min tid og energi og fået mig til at ældes på uger.

Indholdsfortegnelse

Indledning:	3
Kapitel 1	6
Scenariets start.	7
Før opstarten.	7
Opstarten.	7
Spillerne vælger deres roller.	8
Beskrivelse af fyrværkeriforestillingen	8
Kapitel 2	10
Forberedelsen af Fyrværkeri-forestillingen.	11
Mester Lechners værksted	12
Mester Lechner:	12
Frau Blume. Koge- og vaskekonen.....	13
Joachim. Tjenestedrengen.....	13
Gennemgang af scenens forløb	14
Lokalets indretning	14
Opstarten	14
Mester Lechner fremlægger opgaven	14
Kortet over slotshaven.	15
Weiter im Text.....	15
Brevene bliver afleveret.....	15
Mester Lechners nye fyrværkeri.	16
Søgningen efter krudtopskrifterne.....	16
Mester Lechners sygdom.....	16
Afslutningen.....	17
Kapitel 3	18
Fyrværkeriforestillingen og slutningen.....	19
Sabotage og des lige.	19
Hvordan du beskriver forestillingen.	19
Uheld med fyrværkeri og krudt.....	20
Kamp og våben.....	20
Slotshaven.	21
Scenen starter.	22
Fyrværkeriforestillingen begynder.	22
De første ting går galt.	22
Tingene begynder at gå helt galt.....	23
Tod und Teufel.	24
Mester Lechners endeligt.	24
Scenariets afslutning.	25
Appendiks I: Stats og andet regelteknisk	
Appendiks II: Karaktererne	
Appendiks III: Hand-outs	

Feuerteufel - Indledning

Indledning:

*”Gefährlich ist wer Schmerzen kennt
vom Feuer das den Geist verbrennt”*

Feuerteufel er egentlig lavet som et scenarie til Warhammer Fantasy Role Play, men scenariet er ikke specielt regeltungt. Det kan udmærket spilles systemløst og for den sags skyld løsrevet fra Warhammer-verdenen og i stedet sat i et historisk middelalder/renæssance-miljø, hvor alle henvisninger til Kaos og Tzeentch (der ikke bliver nævnt ved navn noget andet sted i scenariet end lige her) er erstattet med Djævlen og djæveltilbedere. Dette er Warhammer, hvor døden ikke kommer ved store sværd svunget af store krigere i store slag, men ved en kniv i ryggen og hovedet ned i mudderet. Hvor Kaos er fjenden - ikke som tentakler, horn og slim, men som vanviddet i øjenkrogene på den du ser i spejlet.

Scenariet er forholdsvis kort og simpelt, og det er meningen, at scenariet skal vare i allerhøjst 3½-4½ timer. Det er i store træk et intrige-scenarie, og det indbyrdes spil mellem spillerne med deres forskellige interesser er en vigtig del af scenariet.

For kort at fortælle hvad scenariet i sin enkelthed går ud på, så er spillerne lærlinge og ansatte ved Mester Lechner - en velrenommeret krudtmager og fyrværkerimester. Mesteren har netop fået en meget stor opgave (dvs. fyrværkeriforestilling) af den lokale fyrste. Dette skal blive deres mesters største opgave - og ligeledes hans sidste opgave finder spillerne ud af. Mester Lechner har ikke langt igen. Han er dødeligt syg, så dette er hans sidste chance for at gå over i historien som en af de store indenfor sit felt, hvilket også har fået ham til at ty til tvivlsomme midler. Han har fundet opskrifter på krudt, der er mere farvestrålende og larmende end noget andet,

men har vendt det blinde øje til eventuelle ubehagelige sideeffekter (sådan er det jo, når man bliver forført).

Sammen med Mester Lechner er spillerne både med til at forestå planlægningen af fyrværkeriforestillingen, hvilket udgør første del af scenariet, og den rent praktiske fremførelse af fyrværkeriforestillingen, hvilket er den anden og sidste del af scenariet, hvor tingene begynder at gå over gevind, spillerne dolker hinanden i ryggen, og alting til sidst ender i Kaos (selvfølgelig).

Før jeg går videre, vil jeg kort definere hvad en fyrværkeriforestilling er i scenariet:

En fyrværkeriforestilling er en totalforestilling, hvor fyrværkeri forenes med teater, dans og ritual. Krudtkarlene, dvs. dem der antænder og styrer/udfører forestillingen - i scenariet spillernes karakterer - er klædt ud med masker, der symboliserer mytologiske skikkelser, og udkæmper allegoriske, ritualiserede kampe (med fyrværkeri). Ligeledes er store, konstruerede mytologiske figurer (drager, kæmper osv) med indbygget fyrværkeri en almindelig del af forestillingerne.

For kort at præsentere spillerkaraktererne, så består de af:

-De to Førstesvende **Jacob Gruber** og **Martin Hecher**, der begge har været der længst tid af alle, og begge bejler om mesters gunst. Hver især håber de på at overtage mesters værksted og krudtopskrift, når han engang ikke kan mere.

-Adelssønnen, fyrværkerisvend **Frederick von Marenhoff**, hvis familie har mistet sin adelstitel. Hans egentlige mål er at vinde denne titel tilbage, og derfor spionerer han for et mindre adelshus, der ønsker at bruge Mester Lechners viden og krudtopskrifter til at give dem en militær fordel.

-Den talentfulde fyrværkerilærling **Jörg Weiss**, der oprindeligt kommer fra meget trange kår, men har åbenlyse talenter for fyrværkerivæsenet. Han vil sælge Mester

Feuerteufel - Indledning

Lechners hemmeligheder, hvis han får fat i dem, til en rivaliserende fyrværkerimester, der har lovet ham en plads som svend til gengæld.

-Den vansirede fyrværkerisvend **Gustav Sponsel**, der er blevet handicappet og skamferet af et fyrværkeriuheld. Han er fuld af bitterhed over hans kranke skæbne, og hans egentlige ønske er magt og hævn over dem, der væmmes, ler og griner af hans ødelagte krop og ansigt,

-Den talentløse fyrværkerilærling **Gerhardt Pemmer**. En døgenigt der er til fare for sig selv og alle andre, både hvad angår fyrværkeri og alt andet. Uduelig som han er, er han selvfølgelig kommet i selskab med de forkerte folk, der lover ham guld og grønne skove - han skal blot lige gøre en enkelt ting for dem eller to...

Scenariet er struktureret således:

Første del, som er beskrevet i kapitel 1, starter med scenariets anslag og scenariets start.

Spillerne har ikke fået deres karakterer, men blot en seddel til læsning der beskriver fyrværkerikunsten og de forskellige roller, der bliver brugt i en fyrværkeriforestilling (i grove træk). Og at spillerne er lærlinge/svende ved Mester Lechner. Du antager rollen som Mester Lechner, hvilket nok er den vigtigste ikke-spiller-karakter gennem hele scenariet. Scenen er en prøveforestilling for potentielle kunder.

Mester Lechner sætter fyrværkeriforestillingen i gang og råber til, når et job skal udføres/ en rolle besættes.

Meningen er så, at spillerne én efter én træder ind i forestillingen af sig selv, og at den rolle, de tager i forestillingen, skal afgøre, hvilken karakter de får. Scenen slutes med, at Mester Lechner erklærer, at det er gået godt, meget godt - kunden var begejstret, og de (eleverne) har gjort det godt.

Næste scene, kapitel 2, er planlægningen af forestillingen ved fyrværkeriværkstedet. Her præsenterer Mester Lechner opgaven som den største, de nogensinde har haft, samtidig med at hans sygdom begynder at blive tydelig for

karaktererne. I denne del skal spillerne gerne finde ud af, at Mester Lechner er syg, endog døende, og at han har opfundet en ny krudtopskrift, der er kraftigere end nogen hidtidig. Mester Lechner skitserer den overordnede plan og uddelegerer opgaverne til arrangementet af fyrværkeriforestillingen mellem krudtkarlene, fordelt i grupper, og overlader det i det store og hele til dem selv at arrangere den del, de har ansvar for. Her får spillerne for alvor mulighed for at spille deres roller overfor hinanden, og intrigerne mellem dem og rænkesmederiet kan her begynde at udvikle sig, også udenfor spillergruppen. Scenen afsluttes dog før, der kan komme nogle alvorlige konfrontationer ud af det. De arbejder under tidspres, og det vil Mester Lechner også påpege.

Her afsluttes så første del af scenariet, og man kan holde en kort pause, eller blot lade spillerne trække vejret lidt.

Tredje og sidste del af scenariet er selve den store fyrværkeriforestilling. Denne del er i kapitel 3. Meget kan gå galt under en fyrværkeriforestilling, og folk kan let komme til skade, og de fleste af karaktererne og deres eventuelle kumpaner har nok tænkt sig at drage fordel deraf. Fyrværkeriforestillingen går i gang på slaget tolv, og karaktererne indtager deres roller/pladser som ved scenariets start. Forestillingen vil i starten forløbe sådan, som den er blevet planlagt (af spillerne til dels), men tingene, hvis spillerne ikke selv sætter dette i gang før, vil eskalere og kamme over. Hvad angår Mester Lechners nye krudtblanding, så er bragene højere end nogensinde før, glas bliver smadret, folk kastet til jorden. Farverne er stærkere og mere blændende, de nærmest skærer i øjnene. Flammerne og gløderne er også stærkere end nogensinde før - vil ikke slukkes og antænder alt, de rører ved, der efterfølgende brænder videre i de samme sindssyge farver. Det bliver tydeligt, at Mester Lechners krudtblanding er mere end blot ualmindelig. I dette virvar vil karaktererne nok hurtigt

Feuerteufel - Indledning

stoppe med at prøve at holde det hele under kontrol (hvis de da ikke selv direkte har været med til at anstifte kaos) og blot søge at nå deres egne forehavender, og de regnskab de har at gøre op. Men kaos er, hvad fyrværkeriforestillingen ender i, på flere måder.

De vil nok ikke alle overleve natten, og Mester Lechners endeligt er også sikkert. Det er her på vanviddets højdepunkt, at scenariet kulminerer og afsluttes.

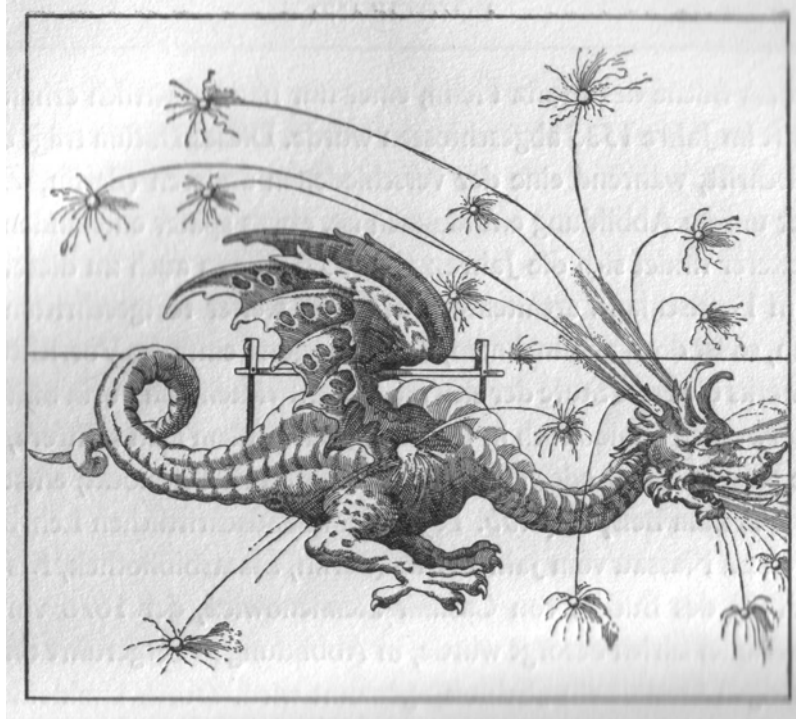
Alle vil højst sandsynligt meget tidligt gennemskue, at fyrværkeriforestillingen og dermed scenariet ender som en katastrofe - også for karaktererne selv ("det ender med et brag..."). Det er også meningen, at dette gerne skulle give en fornemmelse af noget skæbnesvangert, som er uundgåeligt. Dette skulle heller ikke ødelægge spændingen. Det vigtigste i den forbindelse er, at spillerne får lov til at være med til at skabe og spille deres egne karakterers undergang.

Scenariet er med vilje ikke sat til at foregå noget bestemt sted i Imperiet eller på noget

bestemt tidspunkt. Dette er ikke så betydningsfuldt for selve handlingen. Men jeg ville foreslå en by i Imperiet, der ikke er alt for stor (dvs. ikke Nuln eller Altdorf), selv om den måske er stor i forhold til det omkringliggende land. Jeg ville måske foreslå Wurtbad eller Averheim, hvis jeg blev tvunget. Og tidspunktet er lige i overgangen mellem vinter og forår, hvor det stadig er mørkt og koldt. Scenariet kunne begynde på d. 8. Jahrdrung og slutte tre uger senere på den 24. Jahrdrung. Så er det i hvert fald på plads, hvis nogen skulle insistere på at få det at vide.

Jeg har formuleret resten af scenariet som en manual eller en opskriftsbog til *dig*, spillederen, og jeg henvender mig derfor i resten af teksten med et "du". Tag hvad du kan bruge, og drop hvad du ikke kan bruge for at gøre det til et godt scenarie for dig og din gruppe. Vigtigst er, at du tager scenariet til dig og gør det til dit.

Kapitel 1



Feuerteufel - Kapitel 1

Scenariets start.

Målet med denne første del af scenariet er at få spillerne til at vælge karakter og få dem til at gennemspille en almindelig fyrværkeriforestilling. Meningen med det er at komme hurtigt i gang med rollespillet og få fordelt karakterer mellem spillerne på en hurtig måde, der samtidig også gerne skulle tage hensyn til spillernes præferencer og temperament i fordelingen af roller. Det første, spillerne får udleveret, er hand-out-arket "Du er i lære hos fyrværkerimester Lechner", der kort fortæller dem, at de er krudtkarle hos Mester Lechner, hvad krudtkarle laver, deriblandt hvad en fyrværkeriforestilling er, hvilke roller der er i en fyrværkeriforestilling hos Mester Lechner, og hvordan en sådan forestilling i grove træk forløber. Når scenariet går i gang, er det netop med afviklingen af en fyrværkeriforestilling. Forestillingens gang dirigeres med kommandoer af Mester Lechner, der giver spillerne "q"-et til hvornår en rolle skal komme og gå. Det er meningen, at spillerne så mere eller mindre af sig selv, en efter en, skal træde ind i en rolle i forestillingen. Det er så ud fra deres valg af rolle, som de efterfølgende får tildelt deres karakter, og scenariet for alvor går i gang. Det er meningen, at denne opstarts-scene skal tage ca. en halv times spiltid.

Før opstarten.

Det er selvfølgelig op til ens temperament hvor meget man vil snakke med sine spillere om scenariet, for at og lære dem at kende, nde før scenariet startes, men Feuerteufels indledning er egentlig designet til at kaste folk ud i det med det samme og komme hurtigt i gang med at spille. Du kan udlevere hand-out's efterhånden som spillerne kommer (så har de også noget at lave, i stedet for at sidde og se på hinanden), eller du kan vælge først at dele det ud, når alle er der, og I er 100% klar til at gå igang. Du kan lade spillerne sidde

rundt omkring, dele hand-outet ud, spørge om der er nogen spørgsmål, svare på dem, og så sige "nu går vi i gang". Du kan også lade spillerne blive stående ude på gangen til lokalet, og slet ikke lukke dem ind til først, uddele hand-outet derude og lade dem læse det igennem, og sige at scenariet i gang så snart de træder ind gennem døren (hvilket nok passer bedre til en mere live-tilgang). Eller et eller andet sted i mellem disse to er selvfølgelig også muligt. Det hele afhænger også af, om du har tænkt dig at køre det som et rent bordrollespil, eller om der skal være live eller semi-live elementer med (specielt her i starten).

Opstarten.

Når scenariet går i gang, foreslår jeg at du starter med kort at beskrive omgivelserne, i tid og sted, á la "Det er en kold, men klar vinteraften, man kan se jeres ånde i det kolde vejr, og I står alle sammen og småfryser på jeres pladser. Længere væk (måske klart vise/ beskrive i hvilken retning for spillerne) kan I se tilskuerne gå lidt utålmodigt frem og tilbage for at holde varmen. Disse er dog blot nogle tågede skikkelser, man ikke klart kan skelne. Mester Lechner kigger rundt på jer, I er alle klar. Han træder frem og siger med høj klar stemme: "Lad forestillingen begynde", og den første fakkeltændes", eller hvad du end synes er passende.

Beskrivelse af fyrværkeriforestillingens område.

Det vil nok være til stor hjælp for spillerne, hvis du bare ganske kort og klart beskriver fyrværkeriforestillingens område. Ikke så meget forstået som hvordan terrænet ser ud, men hvor de forskellige ting er, og i forhold til hvad, således at det passer med beskrivelsen af fyrværkeriforestillingens forløb på hand-outet.

Det vigtige er her at definere hvor tilskuerne står og at definere i hvert fald tre dele af forestillingens område. Venstre og højre side

Feuerteufel - Kapitel 1

(set i forhold til tilskuerne), og midten (der gerne må være underopdelt i en midte front og en bagvedliggende del (hvor en del af rollerne forsvinder hen).

Så kan spillerne både lettere visualisere det, men også beskrive (eller udføre, hvis det er semi-live) deres handlinger og dermed udfylde deres rolle i forestillingen.

Hvis du kører scenariet, eller i hvert fald denne del af det, med live-elementer, kan du definere disse områder som punkter/områder i lokalet, som spillerne så kan agere i forhold til.

Spillerne vælger deres roller.

Det er nu meningen, at spillerne en efter en skal træde ind i forestillingen ved at vælge den rolle, der gør sin entré, og at de derigennem skal "udføre" selve fyrværkeriforestillingen. Den første bliver sandsynligvis den sværeste, efter de første to har spillerne nok fattet konceptet. Du styrer rent praktisk forestillingen gennem Mester Lechner, der er fyrværkeriforestillingens instruktør, og som hele vejen gennem forestillingen råber kommandoer til krudtkarlene, om hvad de skal gøre, hvornår de skal træde ind i forestillingen og hvornår de skal forlade den, hvornår de skal falde døde om osv. (det er så selvfølgelig op til spillerne hvordan de fortolker disse kommandoer...).

Det er dermed også gennem Mester Lechner at den første optrædende annonceres, og den første spiller bliver presset på banen. Dette kan ske ved at du, som Mester Lechner, efter at have annonceret fyrværkeriforestillingens begyndelse, blot højt siger "Solen træder ind!", hvorefter du kigger afventende på spillerne. Kommer der ikke af sig selv en spiller, der træder frem og tager rollen, eller foretrækker du blot en lidt blødere form, kan du eventuelt direkte spørge spillerne, hvad de gør, eller hvem der træder frem eller tager rollen som Solen (så er det også skåret ud i pap). Som sagt, når de første par roller er fordelt skulle det køre af sig selv.

Beskrivelse af fyrværkeriforestillingen

Ud over at være Mester Lechner, er det lige så vigtigt at du for spillerne, gør fyrværkeriforestillingen præsent, konkret (de skal føle de er en del af den/ er midt i den), fantastisk og farvestrålende, og forståelig for dem. Du er trods alt de øjne og øre de skal opleve den med.

Hvordan fyrværkeriforestillingen helt nøjagtig kommer til at forløbe, og hvad der er med afgøres af dig og dine ideer, men her er nogle råd til hvordan du eventuelt kan gøre det, og hvilke ting du nok bør tænke over. (hvilket også kan bruges i den sidste forestilling)

Gør det klart hvilke raketbatterier/fyrværkerisole/fontæner der er hvor. Vigtigst er her nok om de står på venstre side, højre side, midten eller bagved midten på forestillingsområdet. Det er måske en god ide på forhånd at gøre det klart med dig selv hvad der er og hvor det er. Dertil kommer også, hvem der kan /skal antænde dem (det sidste kan du også gøre mere klart gennem Mester Lechners kommandoer f.eks. "Udyret, tænd fontænen!" osv.).

Forklar effekten af disse antændte fyrværkeridele, og hvad en karakter gør med sine personlige fyrværkeridele (f.eks. troldmanden der kaster med ting). Hvordan der ser ud, skinner, lyder, lugter brænder (f.eks. hvordan Krigerens sværd ikke bare brænder med gnister i en gylden farve men også efterlader sig et tykt, osende røgspor).

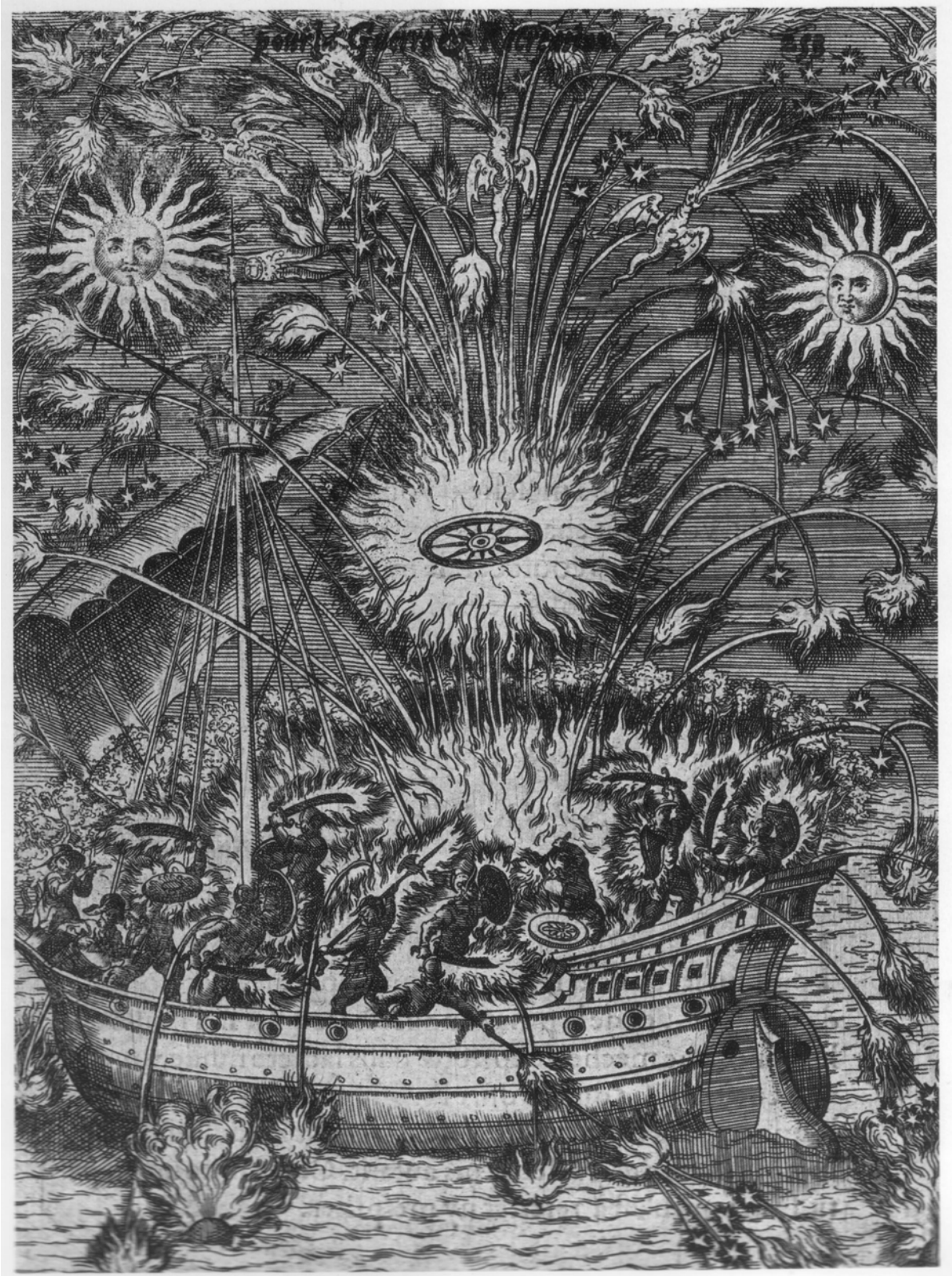
Når forestillingen når sin ende, hvor Solen antænder de sidste fyrværkeridele, træder Mester Lechner frem og siger "Tak, det var fint, rigtig fint drenge", og der høres klapsalver ovre fra tilskuerne. Denne del af scenariet er nu slut, og I kan alle træde ud af jeres roller. Spillerne får nu deres karakterer udleveret, sammen med en seddel om *krudt og krudtteknik*, og du kan nu give dem noget tid til at læse og sætte sig ind i deres karakter og besvare hvad de end måtte have af spørgsmål, før I går videre til næste del af scenariet.

Feuerteufel - Kapitel 1

Du kan eventuelt udleverer *krudt og krudtteknik* efter alle har læst deres karakterer, for at holde det lidt bedre adskilt, og spillerne

ikke skal føle, de får en uoverskueligt stor bunke papir udleveret.

Kapitel 2



Feuerteufel - Kapitel 2

Forberedelsen af Fyrværkeri-forestillingen.

I denne del bliver spillerne introduceret for opgaven, at lave den største fyrværkeriforestilling i værkstedets historie. Det er først her, at spillerne får mulighed for selv at introducere og spille deres karakterer for hinanden, hvilket reelt set vil sige at lære hinandens karakterer at kende sådan som de andre spiller dem. I denne del er der nogle ting, spillerne i fællesskab eller hver for sig gerne skulle finde ud af. Nemlig at:

- Mester Lechner er alvorligt syg og døende. Den forestående fyrværkeriforestilling kommer med al sandsynlighed til at blive hans sidste, og han vil derfor med den en gang for alle slå sit navn fast og gå over i historien. Forestillingen skal derfor være så storslående som muligt.
- Mester Lechner har i al hemmelighed opfundet en ny krudtopskrift, der eksploderer højere, stærkere og mere farvestrålende end nogen hidtil kendt krudtopskrift.
- De hemmelige krudtopskrifter bærer Mester Lechner altid på sin krop og gemmer dem ikke nogen andre steder. Den eneste mulighed for at få fat i dem er ved at få dem af ham eller tage dem fra ham.
- Frederich von Marenhoff, Jörg Weiss og Gerhardt Pemmer får i denne del af scenariet hver især en meddelelse fra deres kumpaner udenfor værkstedet. Indholdet af hver af disse tre meddelelser er, at det er ved den kommende fyrværkeriforestilling, at kumpanerne vil slå til, og at det er der, Mester Lechner skal forrådes. Desuden indeholder Frederichs og Jörgs meddelelser besked om, at der er andre, der vil sabotere fyrværkeriforestillingen.

Desuden skulle det gerne være klarlagt, hvordan fyrværkeriforestillingen skal forløbe,

når denne del af scenariet er afsluttet. Hvilke fyrværkerielementer der er med, og hvor de er placeret. Hvordan de bliver brugt i forestillingen og hvornår. Og hvordan de enkelte karakterer skal deltage i fyrværkeriforestillingen. Dette danner basis for tredje og sidste del af scenariet.

Derudover er der nogle andre ting, som gerne skulle ske i denne del af scenariet. De interne konflikter mellem spillerne skulle gerne bryde ud i lys lue på et eller andet tidspunkt, gerne med det resultat at gruppen deles i to eller flere fløje. Dette bliver dog stoppet, før det får lov til at splitte gruppen helt af, og der bliver lagt låg på konflikterne, blot for at kunne ligge og ulme til scenariets sidste del. Der skulle også gerne intrigeres i krogene, med hvisken og mistænksomme blikke.

Hele denne del af scenariet foregår i løbet af en dag på fyrværkeriværkstedet (og dermed begrænset til det sted og de personer der er der).

Denne del af scenariet skal (med al sandsynlighed) være den længste del af scenariet, hvor spillerne får etableret deres personer. Jeg vil sætte den til at vare fra 1 time til 1½ time, alt efter timingen. Hvad angår tempoet her, så dvæl lidt ved scenen, hvis I er kommet hurtigt igennem de vigtigste ting. Hvis det af den ene eller anden grund ikke går så hurtigt, sving pisker lidt og få fortalt det som er vigtigt spillerne får at vide her. Mester Lechner kan altid bruges til at pace spillerne med. De har jo kun meget kort tid til at få stablet denne store fyrværkeriforestilling på benene, hvilket Mester Lechner vil minde dem om, om nødvendigt, og derfor er det nødvendigt at de får gjort hvad der skal gøres, og truffet nogle beslutninger (dette kan specielt bruges i planlægningsdelene i starten og slutningen, selvfølgelig specielt i slutningen af denne scene).

Feuerteufel - Kapitel 2

Mester Lechners værksted

Fyrværkeriværkstedet består af en beboelsesbygning, en værkstedsbygning og et lager, plus et das selvfølgelig. Bygningerne forbindes med et mandshøjt træhegn (med en port i), som derved danner en indre gård mellem bygningerne.

Selve værkstedet ligger et stykke uden for byen og bymurene. Ingen har lyst til at bo op af et krudtlager. Dette giver også mere plads til at lave prøveaffyringer og des lige .

Lageret er en simpel firkantet trælade, hvor den indvendigt egentligt kun er et stort rum fyldt med stort og småt på hylder, i kasser og hængende ned fra loftet: I den ene ende redskaber, udstyr, dragter og andre ting til brug i forestillingerne. I den anden ende bliver fyrværkeriet og ingredienserne dertil opbevaret. Krudtet og fyrværkeriet ligger selvfølgelig i kasser for at mindske antændningsfaren. Op af den ene side af laden står et skur, der fungerer som stald. Her står værkstedets muldyr, kaldet ”Hans”, og den kærre det bruges til at trække.

Beboelsesbygningen eller hovedbygningen har to etager og er et klassisk imperialske bindingsværkshus med tegltag. I stueetagen er der bryggers, forråds-kammer og køkken i den ene ende og et stort rum i den anden ende, der fungerer både som spisestue og mødelokale, da der er plads til alle på en gang. Midt i bygningen er trappen op til 1. sal.

På 1. sal bor og lever Mester Lechner, svendene og lærlingene. Mester Lechner har den ene halvdel af etagen, mens svendene og lærlingene har den anden halvdel. Svendene har hvert deres lille rum, med en seng, en stol, et bord og slagbænk til private ejendele, mens de to lærlinge deler et rum med hver deres seng og slagbænk. Mester Lechner har et arbejdsværelse og et sovekammer/privatværelse. Arbejdsværelset er fyldt med Mester Lechners papirer, hvor han har gjort optegnelser, noter og

kruseduller. Der er desuden også diverse bøger om fyrværkeri, forskellige tegne- og måleinstrumenter i metal og kort over opstillingen af gamle fyrværkeriforestillinger og deslige. Fra arbejdsværelset er der en dør, som er den eneste adgang til Mester Lechners soveværelse (hvor han normalt ikke lader lærlingene og svendene komme). Her er hans seng og klædeskab med hans tøj og andre ting. Desuden har han også en aflåst slagbænk her. Den indeholder nogle guldkroner og sølvstykker (værkstedets pengebeholdning) og nogle meget gamle kærestebreve fra Mester Lechners ungdom (men ingen krudtopskrifter).

Værkstedsbygningen er en enkelt-etage bygning i mursten med tegltag (af hensyn til både brand- og eksplosionsfare). Værkstedet har tre rum. Et stort fabrikeringsrum hvor der står store kar, der bruges under krudtfremstillingen og en stor maskine lavet af træ med stenvægte, der bruges til meget forsigtigt at presse krudtet sammen til de færdige sprængladninger. Ved siden af dette er der to mindre rum, hvor de forskellige fyrværkeristykker bliver fremstillet. Her er borde til at arbejde ved, med tilhørende stole, flere skuffedarier med diverse materialedele til produktionen, diverse specialredskaber, samt spande med vand og sand hvis noget skulle blive antændt.

Mester Lechner:

Han er den så absolut vigtigste karakter i scenariet udover spillerne selv, derfor også den længste beskrivelse.

Udseende: Mester Lechner er en ældre herre, tydeligvis et stykke over de halvtreds, men hvor meget over er svært at sige, højst sandsynligt ser han ældre ud, end han egentligt er. Alderdommen har gjort ham udmagret og fået ham til at falde sammen. Han er derfor krumbøjet og tynd og mindre end alle karaktererne. Han har et langt, tyndt fipskæg, og hans hår og skæg der engang har

Feuerteufel - Kapitel 2

været mørkebrunt, er nu næsten helt gråt. Håret er holdt helt kort og stort set altid gemt væk under en sort uldkalot, der slutter tæt omkring Lechners kranium. Mester Lechner halter og går derfor med stok, og overalt på hans krop er der ar og mærker efter utallige fyrværkeriskader. Han mangler fingre eller led af fingre på hver hånd og hans ansigt og arme har flere ubehageligt store, gamle ar. Fra hans gamle ødelagte krop skinner hans hårde, vågne, stålgrå øjne dog stadig med uændret styrke.

Personlighed: Mester Lechner har viet sit liv til fyrværkerikunsten og opgivet alt andet. Med jernhård vilje og ambition har han arbejdet og slidt sig til succes, til der hvor han er nu, selv om det har krævet sine ofre. Både i form af kræfter, muligheder, kærlighed, helbred og menneskeliv. Det er den samme vilje, der holder Mester Lechner i live nu, men han ved udmærket, at han ikke har langt igen, og derfor ønsker han efterlade sig uforglemmeligt renomme, der vil sikre ham evig berømmelse i fyrværkerikunstens historie og ud over den. Dette har fået ham på afveje, ledt ham i fristelse, fået ham til at lytte på stemmer i hans sinds mørkeste afkroge.

Mester Lechner manipulerer med folk, og dette gælder specielt hans svende og lærlinge. Overfor dem bruger han del-og-hersk-princippet, han spiller dem ud mod hinanden for bedre selv at kunne kontrollere dem. Dette som oftest ved at intrigere og fortælle dem vidt forskellige ting når han er i enrum med dem. Han kan rose og smigre en person, for lige efter blot at nedgøre og ydmyge ham, eller omvendt hvis det passer ind i hans planer. Han kan være flink, forstående, omsorgsfuld og faderlig, eller barsk, skræmmende og hård. Det vigtigste for ham er frem for alt at bevare kontrollen over sine underordnede, og få dem til at gøre hvad han gerne vil have dem til at gøre.

Frau Blume. Koge- og vaskekonen.

En grov, kraftig og simpel, midaldrene kone, der har lavet mad og gjort rent hele hendes liv, hvilket også er nøjagtig hvad hun gør nu for Mester Lechner og hans folk. Hun kommer ved morgengry, før nogen på værkstedet er stået op, tænder op i køkkenet og laver morgenmad, går i gang med rengøringen og tøjvasken, laver middagsmad og forsætter med rengøring, indtil hun går hjem efter at have lavet aftensmaden. Frau Blume ved absolut intet om fyrværkeri, ud over at det skræmmer hende og hun derfor undgår det. Hun passer sig selv og taler ikke mere end nødvendigt med fyrværkerne, det hører sig ikke til. Hendes eneste reelle funktion i scenariet er at overbringe et brev til Frederich (fra von Trüchelberg). Dette gør hun så diskret som muligt, når hun har mulighed for at gøre det skjult eller i enrum med Frederich. Det eneste, hun derudover kan fortælle om brevet (hun kan selvfølgelig ikke læse) er, at hun har fået en sølvskilling af en meget fin mand for i al hemmelighed at give Frederich brevet.

Joachim. Tjenestedrengen

En splejset lille fyr omkring de 11, med gammelt beskidt tøj, der er lidt for småt til ham. Joachim udfører alle de meget simple, praktiske ting, blandt andet hjælper han Frau Blume med hvad hun end har brug for (dette var før Jörgs job). Han henter brænde, fejer gårdspladsen, muger ud hos muldyret, henter vand osv. Joachim må kun komme i laden og værkstedet ifølge med en svend eller lærling, når han skal hjælpe med noget arbejde dér (dvs. gøre rent eller bære ting). Han kommer ved daggry, får morgenmad og middagsmad (i køkkenet hos Frau Blume) og går hjem lige før aftensmaden. Joachim er lige dele bange for og fascineret af fyrværkeriet og af krudtkarlene, som han behandler med stor respekt. Hans eneste reelle funktion i scenariet er at overbringe to breve, et til Gerhardt og et til Jörg. Hvilket han gør med så stor diskretion som muligt for ham, og som hos Frau Blume vil han aflevere brevet, når

Feuerteufel - Kapitel 2

han er alene med den pågældende. Han kan naturligvis heller ikke læse og kender derfor heller ikke brevenes indhold, og det eneste han kan fortælle er at han har fået henholdsvis 4 og 8 kobberstykker (da nogen prøvede at hyre ham anden gang, tog han sig bedre betalt) for at aflevere brevene til de rette personer.

Gennemgang af scenens forløb

Efter at folk har gennemlæst deres karakter og de andre papirer, du har udleveret til dem ved slutningen af sidste scene, og du har besvaret eventuelle spørgsmål, kan scenen gå i gang. Men først lidt om hvordan spillelokalet bruges.

Lokalets indretning

Det er fint at starte og slutte scenen rundt omkring hovedbordet i lokalet, hvis der er et sådan et, med kortet over anlægget bredt ud midt på det. Spiller I scenariet live eller semi-live, kan bordet meget passende være middagsbordet i spisestuen, hvor al planlægning af fyrværkeriforestillingen og diskussion deraf tænkes at foregå. Det er dog i denne del af scenariet, at spillerne gerne skulle begynde at luske rundt i hjørnerne. Både alene, men også sammen for at intrigere med og mod hinanden, hvis alt kører som det gerne skulle. Spillerne vil før eller siden blive delt op i flere grupper. Det vil derfor være en fordel, hvis du som spilleleder har skabt små områder rundt i lokalet, hvor de kan stå og tale/diskuterer lavmælt med hinanden. Desuden kan du også selv bruge dem ved at trække en spiller til side og tale med ham, hvis vedkommende for eksempel skal have et brev overrakt eller lignende. Dette virker også bedre end hele tiden at skulle gå udenfor døren eller sende andre ud. Selve området er ikke større end at karaktererne har en cirka-fornemmelse af, hvor de andre er og med hvem, og det skulle gerne øge intrigerne at se andre viske sammen.

Opstarten

Du kan indlede med at etablere scenen, kort præsentere værkstedsområdet, som jo også er karakterernes hjem. Derefter kan du lade spillerne præsentere og beskrive deres karakter for hinanden, for derefter at gå i gang.

Mester Lechner fremlægger opgaven

Scenen indledes ved morgenmaden (grød og mælk, lavet af Frau Blume) i spisestuen. Mester Lechner rejser sig fra sin stol og roser karaktererne for den just overståede prøveforestilling. De har klaret det godt, rigtig godt, siger han. Så godt, at værkstedet har fået kontrakt på sin hidtil største opgave. Baron Knäubach holder en storslået fødselsdagsfest, og kulminationen og afslutningen af denne fest skal være en mindst lige så storslået fyrværkeri-forestilling, at den vil stå klart i mands minde. Forestillingen skal vise Baron Knäubach's rigdom og vække misundelse hos baronens rivaler. Vigtigere endnu er at forestillingen en gang for alle vil slå fyrværkeriværkstedet fast som det absolut førende og lade Mester Lechner (og, i mindre grad, karaktererne) gå over i fyrværkeriets historie.

Efterfølgende ruller Mester Lechner kortet over slotshaven ud på bordet, med ordene: "Dette er området forestillingen skal foregå på, hvad har mine kære elever af forslag til forestillingen?"

Herfra vil første del af planlægningen begynde. Dette vil sikkert starte i det små, med diverse spørgsmål til hvad de forskellige ting på kortet er, hvilket Mester Lechner kan svare på, herefter vil en eller flere nok begynde at komme med forslag til forestillingen (sikkert en af førstesvendene). Sker dette ikke, og kommer spillerne ikke med forslag, kan du lade Mester Lechner komme med mere direkte henvendelser til en eller flere af dem. Som: "Hvad har du af forslag, min kære Gustav?".

Feuerteufel - Kapitel 2

Dette kan også bruges til at drage flere ind, hvis der kun er én, der kommer med alle forslagene ("Hvad siger du til Martin's ide, kære Frederich?"). Eller til at introducere lidt konflikt, hvis der ikke er nogen der er uenige eller kritiserer andres idéer ("Mmm-nej, jeg er nu ikke sikker på, at det er så god en ide, eller hvad synes du om Martin's foreslag, kære Frederich?"). Dette skulle gerne puster lidt til ilden, og sætte gang i konflikterne.

Kortet over slotshaven.

Mester Lechner vil i grove træk skitserer kortet, hvis nogen spørger om noget, f.eks. hvor dyb søen er, hvor høje bakkerne er, hvor publikum skal stå og så videre, uden at gå for meget i detaljer. Der er en nærmere gennemgang af kortet og området i næste kapitel.

Mester Lechner vil også afsløre, at fyrværkeriforestillingen skal finde sted tre uger fra nu af, og at de derfor arbejder under et betydeligt tidspres, hvilket vil gøre, at de kommer til at arbejde næsten i døgn drift eller i hvert fald alle døgnets vågne timer.

Weiter im Text.

Hvis ikke nogen af spillerne selv tager initiativ til at forlade spisestuen og planlægningen og derved eventuelt dele sig i flere mindre grupper, eller handle alene, når planlægningen før eller siden er kørt fast, kan du bruge Mester Lechner til dette (eller du kan også lade ham afbryde planlægningen efter ret kort tid for at komme videre). Du kan lade ham sige at for at finde ud af hvad der overhovedet kan lade sig gøre, må de have et overblik over hvad de har først. Han deler karaktererne op i to grupper, hvor den ene skal gå over og lave en inventarliste over hvad og hvor meget der er af ting i lagerbygningen, og den anden skal gøre det tilsvarende med værkstedet. Så kan de derefter udføre deres daglige donter, som at råde op og des lige, og så kan planlægningen forsætte ved aftenbordet (Mester Lechner har

selvfølgelig selv nogle ting han skal se til imens, som ikke vedkommer eleverne). De to grupper bliver selvfølgelig lavet, så det passer med de indbyrdes sympatier. Få dem eventuelt fra hovedbordet i spillelokalet, del dem i grupper, og tag grupperne en af gangen, mens du lade de andre stå og snakke sammen (i den anden ende af lokalet).

Er der stadig ikke kommet gang i intrigerne og sammensværgelserne, kan du lade Mester Lechner besøge grupperne hver for sig midt i deres arbejde. Når han taler med dem går han i gang med at nedgøre den anden gruppes medlemmer. Han fremhæver dem han taler med fortrindigheder, og hvordan han, gamle mand, ikke vil kunne klare den forestående arbejdsbyrde uden deres hjælp. De er trods alt "hans allerbedste og fineste elever".

På et eller andet tidspunkt skulle spillerne nu gerne af sig selv bevæge sig mere frit rundt. Hvis ikke før, så når du har sagt, at de har fået lavet en inventarliste over deres respektive sted. Her er en række begivenheder, som kan/skal finde sted lidt afhængigt af hvem der er der og hvornår:

Brevene bliver afleveret.

Frau Blume og Joachim vil prøve at aflevere deres breve så diskret som muligt. De vil opsøge den enkelte karakter når denne har et tidspunkt hvor han er alene. Ellers vil de tale med karakteren og få ham (med al tænkelig respekt) væk fra de andre for at give ham brevet (dette kan også ske under morgenplanlægningsmødet). Du kan eventuelt også gøre det på den måde at karakteren finder brevet på sit værelse/seng, uden at vide hvem der har lagt det der (kan bruges til at øge mystikken og paranoiaen hvis det er). Det er meget muligt at nogle af de andre ser samtalen, og måske også brevudvekslingen og påtaler dette. Det må gerne være med til at skabe konfrontation og mistænksomhed, men

Feuerteufel - Kapitel 2

det er ikke meningen at det skal eskalere udover det, f.eks. til et punkt hvor en karakter bliver afsløret som forræder. Hvis den pågældende karakter ikke er i stand til at tale sig ud af situationen, så lad Mester Lechner dukke op og standse konflikten med et par irettesættende ord, som så lægger låg på sagen. Han er trods alt værkstedets øverste autoritet og tåler ikke at blive modsagt (selv om det skulle være for hans eget bedste).

Mester Lechners nye fyrværkeri.

Mester Lechner vil på et tidspunkt kalde alle eleverne sammen for at vise dem noget "helt specielt". Det er en prøveaffyring af en raket, der indeholder en ny krudtopskrift, Mester Lechner selv i hemmelighed har udviklet. Affyringen finder sted enten i værkstedets gård eller på marken udenfor selve værkstedet. Men Mester Lechner er tydeligvis meget stolt, og spændingen skulle gerne stige blandt karaktererne, mens Mester Lechner sætter en til at montere og affyre raketten, og de alle står og venter på, at luntener brændt ned. Raketten farer til himmels med et langt hvæs, før den eksploderer med et gevaldigt brag. Braget er overvældende stort, og karaktererne mærker tydeligt trykbølgen derfra hvor de står. Den påvirker også løse dele på bygningerne, tagsten og des lige. På himlen dannes en kæmpemæssig, grøn ildblomst der næsten synes at true med at dække hele horisonten og en sær sveden lugt bliver hængende i luften bagefter. En af de kraftigste eksplosioner nogen af karaktererne endnu har oplevet (set i forhold til objektet der udløste den), hvilket som krudtkarl ikke siger så lidt. Mester Lechner er tydeligvis stolt, og smiler glædesstrålende til hans elever. Denne nye krudtblanding er hans livsværk og arv, fortæller han dem. Den skal selvfølgelig bruges i den forestående fyrværkeriforestilling, hvor den for første gang vil blive vist for offentligheden. Desværre er der det dog kun muligt i begrænsede mængder på grund af de mere specielle ingredienser (uden dog selvfølgelig

at sige hvilke), må Mester Lechner dog desværre meddele dem.

Dette tidspunkt ville være et godt tidspunkt til, at Mester Lechner i overmod afslører at han altid går med sine krudtopskrifter i et metalcylinder om halsen og ikke opbevarer dem andre steder, hvis spillerne ikke allerede har fundet ud af dette. "Her kan ingen nå dem, uden at jeg vil have det!"

Søgningen efter krudtopskrifterne.

Det er muligt at nogle af karaktererne vil begynde at søge efter Mester Lechners fyrværkeriopskrifter, dette højst sandsynligvis ved at snige sig ind i hans arbejdsværelse og soveværelse. Som nævnt er opskrifterne ikke der, da Mester Lechner bærer dem på sig hele tiden. Men det kan dog være, at de her bliver afsløret af andre karakterer (som sikkert kommer i samme forehavende) eller af Mester Lechner selv. Som nævnt under "*Brevene bliver afleveret*" så er det ikke meningen, at nogen konflikt skal have lov til at udvikle sig for langt i denne del af scenariet (de kan få lov til at slå hinanden ihjel i anden del), og skulle det være ved at ske, dukker Mester Lechner op og får sat en stopper for konflikten. Dog er det oplagt her, hvis Mester Lechner ikke har gjort det før, at han afslører, måske lidt triumferende overfor en elev han påtænker at være på tyvefærd at han altid sine krudtopskrifter i sit cylinder om halsen, og "Her kan ingen nå dem, uden at jeg vil have det!". Selv om Mester Lechner mistænker en elev for at ville stjæle hans opskrifter, vil han uden videre lade ham fortsætte ved værkstedet - det er jo for ham blot en naturlig del af krudtmageriet og kærligheden til fyrværkerikunsten.

Mester Lechners sygdom.

På et tidspunkt begynder Mester Lechner at få det meget dårligt, og han falder om et eller andet sted hvor mange eller alle kan se ham, f.eks. i gården. Frau Blume vil selvfølgelig komme løbende, skrigende og grædende hysterisk, jamrende at Mesteren ikke må dø, og karaktererne kommer højst sandsynligt

Feuerteufel - Kapitel 2

også løbene til. Lad ham ligge og vride sig og se dårlig ud, uden at kunne få luft, træk det ud i langdrag, hvor det ser ud, som om han får det værre og værre. Lad karaktererne (specielt førstesvendene) slås om at komme hen til ham og være ved hans side, lad ham flere gange hviske et eller andet uforståeligt til den ene eller anden elev som han tager fat i. Alt sammen akkompagneret af Frau Blumes gråd og jammer.

Mester Lechner ånder til sidst tungt ud for så at miste bevidstheden og falde sammen, og det er meningen at karaktererne nu skal tro at han er død. Der går dog kun et stykke tid, før Mester Lechner gisper og begynder at vågne op igen - han er selvfølgelig ikke død. Eleverne bærer sikkert deres mester op i hans seng, ellers vil Frau Blume få dem til det, og hvis de ikke spørger til Mester Lechners tydelige sygdom, så kan du også lade det være Frau Blume, der afslører, grædende, at Mester Lechner er blevet tilset af en læge (i al hemmelighed, det er ikke noget han vil vise overfor sine elever), og at han har fået at vide, at han ikke har lang tid igen. Mester Lechner er ikke just begejstret, men for afkræftet til at være vred. Han vil dog insistere på, at eleverne forsætter deres arbejde, fyrværkeriforestillingen skal finde sted! Ingen skal stoppe hans livsværk. Han vil hvile sig lidt og komme ned til dem ved aftensmaden for at få afsluttet planlægningen af fyrværkeriforestillingen.

Afslutningen

Når du mener, denne del af scenariet har varet lang tid nok, og spillerne har fået alt det at vide, som de skal, så kan du lade det nærme sig afslutningen.

Det bliver aften på fyrværkeriværkstedet, og efter aftensmaden er det tid til de endelige

planlægninger. Efter at have fået tid til at ”spille sig mere varme” er det muligt, at flere af spillerne deltager mere aktivt nu.

Lad dem komme med forslag og argumentere med og mod hinanden. Mester Lechner fungerer her i lige så høj grad som ordstyrer, og endelig dommer. Gennem hans mund kan du sige, hvad der kan og ikke kan lade sig gøre, hvad der er for meget og for lidt. Du kan give spillerne nogle begrænsninger på baggrund af deres inventarlister, f.eks. at der kun kan være 6 sole, eller at der kun kan være 8 raketbatterier osv. og så må de finde ud af, hvor de vil placere dem. Ydermere er det stærk begrænset hvor meget der er af Mester Lechners specielle nye krudtblanding, og det er derfor kun en tre til fire ting der kan indeholde den (din bedømmelse). Dog vil Mester Lechner insistere på at den bliver brugt i forestillingen, hvis spillerne ikke selv gør det. Få også spillerne at tage en eller to af konstruktionerne med, hvis de ikke selv foreslår det. Hvilke og deres brug og placering er op til spillerne, men Mester Lechner vil igen insistere på, at de bruger jo mindst én, gerne flere. Det skal jo være den største fyrværkeriforestilling de nogensinde har lavet. Men problemet bliver dog sikkert nærmere, at få spillerne til at begrænse sig i deres forslag.

Tving spillerne til, ved hjælp af Mester Lechner, at fremlægge et endeligt forløb af forestillingen, og klart at slå fast hvor de enkelte dele skal stå og komme fra. Få dem til at tegne de forskellige tings placering ind på kortet, så det bliver helt klart. Når det hele så ligger fast, kan I afslutte scenen, og det ville så være oplagt at lægge en lille pause ind her, hvis man har brug for det, før man går til næste og sidste del.

Kapitel 3



Feuerteufel - Kapitel 3

Fyrværkeriforestillingen og slutningen.

For kort opsummering af hvad der skal ske i denne scene og af afslutningen:

Dette er scenariets sidste del, og det er i denne, at scenariet når klimaks, og den efterfølgende afslutning kommer. Forløbet er i grove træk sådan:

- De sidste bemærkninger fra spillerne angående forberedelsen til fyrværkeriforestillingen.
- Scenen går i gang, karaktererne er ved at indtage deres pladser og venter på at fyrværkeriforestillingen skal gå i gang.
- Fyrværkeriforestillingen går i gang og går indtil videre efter planen.
- En eller flere ting begynder at gå galt, måske på grund af karakterernes aktive indvirken eller måske ikke, muligvis blot på grund af uheld.
- Tingene begynder for alvor at gå galt, og ”forestillingen” begynder nu helt at gå ud af kontrol. Det er her, karakterer med al sandsynlighed holder op med at bekymre sig om fyrværkeriforestillingen og i stedet forfølger deres personlige interesser, hvis de ikke allerede har gjort dette. Diverse grupper, som karaktererne har allieret sig med, kommer strømmende ind på området. Dette kan endog ske før.
- Kaos breder sig, og i det begynder den ordnede verdens regler at smuldre, og det unaturlige kan bryde frem.
- Det er heromkring, at Mester Lechner dør, om det så er direkte på grund af karaktererne eller ej. Her skulle alle konflikter nu også komme til fuldt udtryk og kulminere. Når det er sket, afsluttes scenariet.

Hvad der helt nøjagtigt sker, og hvordan det forløber, f.eks. hvor karaktererne står ved forestillingens start, hvilke fyrværkeridele der bliver først antændt, og hvornår noget går galt, afhænger meget af, hvad karaktererne besluttede under planlægningen i forrige del,

og hvordan de handler i denne. Det er så din opgave ud fra disse ting at afgøre, hvordan forestillingen nøjagtigt kommer til at forløbe, og hvad der sker hvor og hvornår. Der er i det følgende en række overvejelser, forslag og idéer til hvad der kan ske, men de er netop kun det - forslag og idéer. De indeholder langt fra alle muligheder, og timingen af deres brug, hvilket er lige så vigtigt, er mere eller mindre helt op til dig.

Tidsmæssigt vil jeg mene, at denne del vil tage ca. en time, måske lidt længere tid, alt efter hvordan det går. Er slutningen spændende og dramatisk nok, kan man godt lade slutningen trække ud – så længe adrenalinen og hjertet pumper. Går det død, så få det afsluttet.

Sabotage og des lige.

Det er muligt, at en (eller flere) af spillerne ved sidste dels slutning, eller ved dennes dels begyndelse, i hemmelighed meddeler dig, at deres karakter i den mellemliggende tid vil prøve at sabotere enten en del af fyrværkeriet eller en af de andre karakterers dragt eller udstyr. Dette skal du selvfølgelig lade dem gøre, men også give de andre spillere en chance for at opdage dette. Enten - hvis I spiller med terninger - med et Initiative-rul eller to, eller hvis de mere specifikt siger, at de kigger på/undersøger pågældende ting. Ligegyldig hvordan - hvis nogen opdager noget, så sig det først til dem, lige når I går i gang med at spille scenen. Af den ene eller anden grund bliver det først opdaget der. Så er det stadig muligt for karakteren at gøre noget ved det (f.eks. løbe væk fra et raketbatteri, han ved, vil eksplodere), men det kan ikke udvikle sig til en længere selvstændig scene, mellem planlægningen og fyrværkeriforestillingen, hvor der søges efter en sabotør mellem krudtkarlene.

Hvordan du beskriver forestillingen.

Fyrværkeriforestillingen er på dette område lig fyrværkeriforestillingen i starten af scenariet, og du kan bruge de idéer og råd derfra for at beskrive fyrværkerieffekterne

Feuerteufel - Kapitel 3

levende og præsent. Det er vigtigt (også for starten), at fyrværkeriet gennem beskrivelsen bliver både fascinerende (øredøvende brag, strålende skarpe farver, der nærmest svier i øjnene, gigantiske ildblomster på himlen osv.) og farligt (at mærke trykket fra en eksplosion og varmen fra den på sin hud, hvordan småting, jord og skidt bliver kastet gennem luften pga. en eksplosion, brændende raketdele der falder ned og er ved at ramme én). Dette er mere eller mindre scenariets tema.

Når det overnaturlige eller ikke-naturlige begynder at blive en del af forestillingen, så forstærkes dette. Farver og lys synes at få et helt selvstændigt liv. Der er utrolige farver, som ingen af karaktererne nogensinde har set før. Eksplosionernes rungen lyder som stemmer, der råber og skriger ting. Virkeligheden begynder at krakelere og det bør beskrivelserne illustrere.

Uheld med fyrværkeri og krudt.

Det er en risikabel affære, hver gang man prøver at antænde noget fyrværkeri, det kan gå galt...

Dette gælder især i dette scenarie og specielt i denne scene. Det skulle gerne være farligt og lidt uberegneligt, hver gang en karakter prøver at tænde noget fyrværkeri med sin fakkell eller på nogen anden måde foretager sig noget, der kan være farligt i nærheden af noget fyrværkeri. For at afspejle dette foreslår jeg, at du bruger fyrværkeriterningen (den vedlagte seksidede terning, med 4 blanke sider, en fuser-side og en eksplosionsside). Når en karakter laver noget farligt eller ufornuftigt slår han med terningen. Er det fusersiden eller en af de blanke, sker der ikke noget, men er det eksplosionssiden, går det galt, og krudtet/fyrværkeriet antændes/eksploderer. Hvad der så egentlig sker, er selvfølgelig op til dig.

Ligeledes kan terningen bruges, når en af karaktererne prøver at antænde noget fyrværkeri. Ved en blank side går alt, som det skal, og det bliver antændt. Ved fusersiden fænger luntten ikke, og karakteren må slå en

gang til med terningen, hvis han vil prøve at tænde det igen. Ved eksplosionssiden går det galt, og fyrværkeriet eksploderer eller bliver på anden måde affyret helt utilsigtet. Det egentlige udfald er igen op til dig selvfølgelig. Gør en karakter et eller andet virkelig risikabelt eller hasarderet, som involverer fyrværkeri, kan du lade ham kaste terningen to eller flere gange, for at øge chancen for at der sker noget.

Flere regler:

Hvis du spiller scenariet med WFRP-regler, er her kort nogle retningslinier for skader fra ild og eksplosioner (kører du scenariet regelløst, kan du roligt hoppe hurtigt videre):

Eksplosioner: Alt efter størrelse kan disse give skade fra St2 + 1D6 (små krudtladningsekspllosioner, svarer til hvad der er i en pistolladning) til St6 + 1D6 (hvilket svarer til hvad en bombe giver i skade)

Ild og antændelse: De fleste raketter og andre fyrværkerigenstande anretter skade ved ild, og hvis du vil bruge regler for skade og antændelse, kan jeg kun henvise til s. 80 i grundbogen, hvor det bliver mere udførligt forklaret, end jeg gider gengive lige her.

Kamp og våben.

I denne del af scenariet vil det meget vel komme til den ene eller anden form for kamp. Det er her værd at bemærke, at ingen af karaktererne på nogen måde er specielt trænet til kamp (udover at de nok let ville kunne finde ud af at lade og bruge en pistol eller gevær, givet deres viden om krudt - om de så vil skyde godt er nok mindre sandsynligt). Det er også meget muligt, at karaktererne hver især til denne scene i hemmelighed har bevæbnet sig, med hvad de har kunnet finde. Dette kan dog ikke være det store, da der ikke er nogle egentlige våben ved fyrværkeriværkstedet ud over et par gamle brændeøkser, nogle større knive og trækæppe der kan bruges som køller. Men medmindre de specifikt siger det til dig, har karaktererne selvfølgelig ikke taget noget sådant med til

Feuerteufel - Kapitel 3

forestillingen (for kort at opsummere disse i WFRPstats: Stor kniv: I: +5, D: -2, PY: -10. Kølle: I: 0, D: -1, PY: 0. Lille brændeøkse: I: -10, D: 0, PY: 0). Dog må det antages, at alle karakterer på forhånd har en kniv.

De våben, som deres roller i forestillingen måtte have f.eks. Krigerens sværd og Udyrets kølle, er, selvom de dog er af metal, ikke rigtige våben og er derfor ikke afbalancerede. De kan i bedste fald bruges som en form for kølle.

Spillerne har alle under forestillingen deres krudtkarledragter på - en tyk dragt af forstærket stof med metalplader på. De er lavet til at beskytte dem mod eksploderende fyrværkeri og ild, ikke som decideret rustning, men giver dem dog stadig nogen beskyttelse i kamp (WFRP: 1 AC på alle områder). Deres masker, der hører til deres roller, er i metal og beskytter hovedet som en hjelm (WFRP: AC 1, -10 til I så længe den er på).

Det er også muligt at karaktererne begynder at bruge fyrværkeri som improviseret våben, f.eks. håndraketter, røgbomber og kanonslag. Disse er dog ikke designet til dette og derfor hverken helt så nemme at ramme med eller for den sags skyld pålidelige.

Der kommer gennem de forskellige grupper, der senere bevæger sig ind på forestillingsområdet/slotsparken, mere effektive våben til, som det er muligt, at karaktererne får fat i. Men når scenariet er nået så langt, bør spillerne også have mulighed for at slå hinanden og andre mere "effektivt" ihjel. Hvilket bringer os til karakterernes mulige død. De fleste af karaktererne overlever sikkert ikke scenariets slutning. Hvis de ikke slår hinanden ihjel, er der nok andre, der gør det. Giv dem derfor hver en passende og mindeværdig døds scene (hvor jeg med "mindeværdig" ikke mener "heroisk", men bare en død man vil huske)

Slotshaven.

Dette er området, hvor hele fyrværkeriforestillingen og dermed scenariets afslutning kommer til at foregå indenfor. Hele

området er en velplejet slotshave - Baron Knäubachs stolthed - der lever op til de højeste standarder indenfor Imperiets adelige overklasse, og som bliver passet af en mindre hær af gartnere og arbejdsmænd. Alle træer og buske er omhyggeligt trimmede (og derfor groet ret tætte), og hele haven er dækket af græs, der er klippet i et par centimeters højde.

For kort at knytte nogle kommentarer til stederne aftegnet på kortet over haven:

Slottet: En meget stor og prægtig tre-etagers slotsbygning af sten med kobbertag. Det er her, Baronens bal holdes, og det er meget usandsynligt, at karaktererne kommer til at se andet af den end det udvendige.

Det indhegnede tilskuerområde: Ligger rundt om slottet og er et større brostensbelagt terrasse-område, hvorfra man kan se ud over hele parken (Slottet og tilskuerområdet ligger højere oppe i forhold til resten af parken). Indhegningen er et lille prydegn lavet i sten, og derfor ikke noget de fleste ikke let ville kunne forcere.

Åen: Der løber en kunstig å gennem parken, der ca. midtpå bliver til en mindre sø (hvor en eventuel kunstig ø i forbindelse med fyrværkeriforestillingen vil ligge). Åen er ca. 1 meter dyb de fleste steder (man kan derfor godt gå gennem den), og søen bliver ca. 1½ meter dyb. Vandet deri er iskoldt på denne tid af året.

Broen: Er konstrueret i træ med et gelænder ved siderne. Den går hen over åen og er lige bred nok til, at to mand kan passere hinanden på den, hvis de gør plads til det.

De to bakker: Bakkerne er så høje (dvs. 3-4 meter), at står man bag bakkerne, kan man ikke se over på den anden side. Fra bakkerne selv kan man se udover det meste af parken. Det er også lidt anstrengende at skulle gå/løbe op af bakkerne, da de stiger forholdsvis hurtigt.

Feuerteufel - Kapitel 3

Træer og buske: De klynger af træer og buske, der er i parken, er så tætte, at man ikke umiddelbart kan se igennem dem (i hvert fald når det er mørkt). Man kan godt mase sig igennem dem, men det er bøvlet og tager tid.

Pavillonen: I den bagerste del af parken står en gammel ottekantet overdækket pavillon. Står man på den, er man hævet ca. en ½ meter over græsset og kan derfor lettere se og blive set. Den har ingen decideret rolle, ud over at den som træbygning er brændbar.

Den lille hemmelighed: Det er ikke angivet på kortet, men Baronnen har en lille cognac-kælder begravet i haven, og som en af karaktererne kan støde på ved i mørket af falde ned gennem dens halvtræede trælem, der ikke kan tåle, at en person står på den. Den, der falder igennem, kan meget vel komme til skade ved faldet, som f.eks. falde på sin ankel (WFRP: hit St:2 + 1D6). Under lemmen er et lille 3x3meter stort rum, hvor højden er ca. 1,3 meter, hvilket vil sige, at man ikke kan stå helt oprejst dernede. Rummet er fyldt med cognac- og champagneflasker, og der ligger en gammel sabel hernede (brugt som champagnesabel), som en karakter kan bevæbne sig med (WFRP: som et hand weapon). Man kan også bruge kælderen til at gemme sig uset i. Da den ikke er med på kortet, kan du selv bestemme, hvor den skal ligge og bruge den i scenariet, når og hvor det passer dig.

Scenen starter.

Ved scenens start står karaktererne på deres pladser, dér hvor de har besluttet, at de forskellige roller skal være ved forestillingens start (ellers spørg dem hvor nøjagtigt de står). De er iført de krudtkarledragter, der passer til deres roller med deres masker på. Det er en kold og klar nat, og karaktererne kan se deres ånde i luften, de står nok og tripper lidt i kulden for at holde varmen. Parken henligger i mørke, bortset fra slottet, hvor ballet er i gang, som er oplyst.

Mester Lechner vil have placeret sig, hvor han kan overskue forestillingsområdet og råbe ordre til sine elever, højst sandsynligt på toppen af en af bakkerne. Der vil han højst sandsynligt blive stående det meste af forestillingen, med mindre der sker et eller andet, han må flygte fra, eller hvis han vil komme nogen til hjælp. Han er også iført en krudtkarledragt med maske, af rent sikkerhedshensyn.

Fyrværkeriforestillingen begynder.

Fra parken vil karaktererne kunne se festdeltagerne begynde at strømme ud fra slottet ud til tilskuerområderne. Slotsuret vil slå tolv slag, og på dette tidspunkt vil forestillingen gå igang. Mester Lechner giver ordre til, at forestillingen kan begynde, og giver som i starten ordre til, at Solen skal træde ind på scenen (med kommandoen ”Solen træder ind!”).

Forestillingen går til at starte med som planlagt (af karaktererne), lige indtil den første ting går galt.

De første ting går galt.

På et eller andet tidspunkt vil noget gå galt - nogen kommer til at fejlantænde eller noget i den stil. Når det sker, er det spørgsmålet, hvad karaktererne i første omgang gør. Vil de prøve på, at få tingene på ret køl igen, eller vil de allerede da opgive fyrværkeriforestillingen til fordel for deres egne mål, som f.eks. at få fat i Mester Lechners krudtopskrifter.

Hvis det første, der går galt, er på grund af sabotage fra en karakter, vil vedkommende i hvert fald sikkert gribe chancen, når det sker. Mester Lechner, og måske de fleste af karaktererne, vil nok forsøge at forsætte forestillingen ufortrødent med større eller mindre held. Mester Lechner vil give ordre til, at der skal forsættes, ligegyldigt hvad. Før eller siden vil det dog begynde at gå helt galt. Hvis ikke før, så når den del af fyrværkeriet, der indeholder Mester Lechners nye, specielle blanding, bliver antændt.

Feuerteufel - Kapitel 3

Tingene begynder at gå helt galt.

Når fyrværkeriet med Mester Lechners nye opskrift bliver antændt, vil effekten være meget, meget kraftigere end forventet, og have en hvad der nærmest kunne synes bevidst uheldssvanger virkning. Raketter vil flyve længere, hurtigere og mod andre mål end tilsigtet, deres eksplosioner være meget kraftigere end de burde være, og vælte ting i deres omgivelser omkuld eller decideret skade dem. Ild fra sådanne eksplosioner vil nå længere - det synes nærmest at blive ved med at brænde - og antænde hvad det end rører ved - fyrværkerigenstande, bygninger, træer og mennesker. Fyrværkeriet vil nu begynde at blive antændt helt ude af sammenhæng og kontrol med store eksplosioner, og brande vil brede sig.

Fyrværkeri ude af kontrol vil antænde slottet og skabe panik, død og ødelæggelse ved at eksplodere og brænde blandt publikum. Nu er der ingen vej tilbage for krudtkarlene, forestillingen er gået i vasken, og Baron Knäubach vil dræbe dem, eller det der er værre, hvis han får fat i dem. Dette forudsat de overhovedet slipper levende fra det kaos, der er omkring fyrværkeriforestillingen nu.

Ved de første tegn på panik og forvirring vil forskellige grupper blandt publikum begynde at bevæge sig ind på forestillingsområdet og dermed i nærheden af spillerne. Du kan bruge dem, som du synes, det passer ind:

De første: *Almuens Revolutionære, Gerhardts "kammerater"*.

En gruppe på 5 unge studerende, der har gemt sig blandt tilskuerne, og hvis politiske engagement egentlig bunder i et ønske om, at der bare skal ske et eller andet, så der kommer gang i den. Så længe det går ud over nogle andre end dem. Så snart de første tegn på forvirring og panik blandt tilskuerne breder sig, vil de smide deres overtøj for at afsløre nogle stærkrøde kåber, højlydt erklære at revolutionen er kommet, og bevæbnet med sværd og økser slå ud efter alle blandt publikum, der ser ud til at være noget, før de

helt euforiske af blodrus, hujende og skrigende, og inden nogle vagter når hen til dem, vil løbe ud mod fyrværkeriforestillingen, hvor de vil angribe alt og alle, måske endda deres kammerat Gerhardt. Ingen af dem er trænedede krigere, og bortset fra deres eufori og vildskab er de derfor ikke voldsomt farlige.

Lensgreve Johannes Erich von Trüchelberg og følge.

Når tingene tydeligvis begynder at gå galt, vil de fra tilskuerområderne, hvor de er som gæster, begynde at bevæge sig ind i slotshaven for at finde Frederich og, vigtigst af alt, krudtopskrifterne.

Dette er Lensgreven og 3 af hans håndgangne mænd, der er trænedede krigere udstyret med sværd og brynjer. Greven har også en pistol.

Fyrværkerimester Eschenbach og hans folk.

De har også haft held til at komme ind blandt tilskuerne. Når forestillingen ser ud til at gå i opløsning vil de også bevæge sig ind i fyrværkeriområdet, mens de leder efter Jörg, Mester Lechner og selvfølgelig krudtopskrifterne. Dette er fyrværkerimesteren selv, der er en del yngre end Mester Lechner, og derfor i bedre form og 4 af hans svende. De er ikke vant til kamp, men til gengæld vant til fyrværkeri og ved, hvordan man omgås det. De er kun bevæbnet med store knive, men inden under deres kapper har de deres krudtkarledragter på.

Tilskuere, der er blevet vanvittige af Mester Lechners specielle fyrværkeri, røgen og støvet derfra og de vanvittige farver, stormer nu sanseløse ned mod forestillingen og farverne, højlydt skrigende.

De sidste: *Baron Knäubach's soldater.*

Når alt tydeligvis er gået helt galt, bliver soldaterne sendt ind for at genoprette ro og orden på den ene eller anden måde. De skyder/slår først og spørger bagefter. De er bevæbnet til tænderne med hellebarder, sværd og armbrøster og iført rustninger med hjelme. De er disciplinerede og holder sig i grupper

Feuerteufel - Kapitel 3

på 8-10 stykker og er derfor ikke sådan at spøge med.

Grupperne kan også bruges til fra din side at bringe nogle af de indbyrdes konflikter mellem spillerne frem i lyset og til kulmination. F.eks. vil Mester Eschenbachs tilstedeværelse sammen med Jörg fortælle de andre elever (som vil genkende Eschenbach som Mester Lechners konkurrent), at Jörg har forrådt dem og Mester Lechner, og samtidig kan de sikkert godt regne ud, at Eschenbach er ude efter krudtopskrifterne.

Tod und Teufel.

Mester Lechners specielle krudtblanding har også andre effekter end blot at være stærkere, voldsommere og mere uheldssvanger end normalt krudt. Det sætter også skred i den fasttømrede virkeligheds love og grænser, og Kaos begynder for alvor at brede sig, når den først er blevet affyret. At være vidne til dette vil selvfølgelig være dybt forstyrrende for ethvert normalt menneske (WFRP: Det vil selvfølgelig kræve mindst et cool-tjek for ikke at blive grebet af frygt).

En effekt, du kan bruge i den forbindelse, er, at de fyrværkerikonstruktioner, spillerne har valgt at bruge i forestillingen, simpelthen får liv, og stik imod de etablerede naturlove begynder at bevæge sig.

Her følger nogle forslag til, hvordan de forskellige konstruktioner opfører sig.

Kæmpen: Rejser sig og begynder at vandre rundt. Den enten ignorerer eller tramper hen over menneskerne rundt om den, kaster (store) ting efter dem eller griber ud efter dem for at kaste med dem.

Dragen: Den kan nu virkelig ånde med en voldsom, mangefarvet fyrværkeriild. Dens - i forhold til kroppen - små vinger er nu i stand til at bære den, og den flyver virkelig rundt! Alt imens den spreder ild og kaos.

Hydraen: Alle hoveder er kommet til live, tilsyneladende med hver deres vilje. Ligesom dragen er den nu virkelig i stand til at ånde med en mangefarvet fyrværkeriild ud af dens

mund. Den løber forvirret omkring, mens dens hoveder kæmper lige så meget med hinanden som med eventuelle andre.

Englen/ørnen: Kan nu virkelig flyve og er ikke mere bundet af dens bane. Den slår med vingerne og flyver rundt med voldsomt fart, mens den skriger højt og ubehageligt. En gang imellem laver den voldsomme styrtdyk mod folk og ting på jorden.

Borgen på den kunstige ø: Nu ser den ikke mere blot ud, som om den svæver, den gør det rent faktisk! Den svæver langsomt længere og længere op i luften (med eventuelle passagerer), mens strålende farver skydes ud fra den. Du kan eventuelt lade den eksplodere i et gigantisk og øredøvende brag og en regn af dele, når den er nået tilstrækkeligt højt.

Synes du, at det ville være for meget direkte at konfrontere en eller flere af karaktererne med disse ting, kan du lade dem gå løs på hinanden eller nogle af de grupper, der er trængt ind i forestillingsområdet. Når de bliver ødelagt, kan du lade dem eksplodere med et stort brag, i en regn af gnister og farver.

Det almindelige fyrværkeri vil også synes at have fået sit eget kaotiske liv. Hyl og hvæs fra dem vil lyde som skrig og hvisken fra stemmer, der synes at sige noget. Raketter har fået deres eget liv og svæver nu rundt på må og få, som fugle der hele tiden ændrer retning. Ild brænder med skrigende, vanvittige farver, det ikke vil slukkes og synes helt at have dets egen vilje. Ansigter kommer til syne i det og ligeledes i den farvede røg derfra.

Mester Lechners endeligt.

Hvis Mester Lechner endnu lever på dette tidspunkt, vil vanviddet fuldstændigt have taget magten over ham. Han vil storsmilende gå hen mod de levende fyrværkerikonstruktioner og ikke ænse andre, mens han taler til dem og glad kalder dem for sine børn. Går der ild i ham ved berøringen med disse, vil det sidste, man hører, være

Feuerteufel - Kapitel 3

hans latter, mens han går op i flammer (sammen med fyrværkeriopskrifterne). Det er dog nok mest sandsynligt, at han inden da er blevet ombragt af en eller flere af hans elever, eller nogle af deres kumpaner, som vil have fat i hans krudtopskrift. En opskrift han under ingen omstændigheder har tænkt sig at give fra sig. Det er egentlig hans plan at tage den med i døden, således at ingen vil kunne gøre ham kunsterne efter, og han vil overgå i historien som den største fyrværkerimester. Du kan eventuelt lade ham have en granat på sig - i forventningen om forræderi - som han vil antænde for at ombringe sig selv og sin drabsmand.

Scenariets afslutning.

Scenariet bør slutte, når medlemmerne af Mester Lechners fyrværkeriværksted er spredt for alle vinde på vej væk fra forestillingsområdet. Lechner selv vil være død på den ene eller anden måde. Nogle af karaktererne vil være blevet dræbt af andre karakterer, deres eget uheld eller noget tredje - så længe de bare får en god dvs. interessant død. De sidste vil være på vild flugt, med eller uden krudtopskrifter, til en uvis skæbne. Får de, hvad der er blevet lovet? Hvem siger for øvrigt, at den gamle Mester Lechner ikke skrev sine opskrifter ned i en kode, kun han kendte, eller lavede falske farlige opskrifter for at narre, hvem der end ville stjæle hans opskrifter. Med disse spørgsmål svævende i luften kan du afslutte scenariet, tænde/slukke for lyset/lysene, eller hvad du nu end gør og sige tak for spil til dine spillere.

Appendiks I

Stats og andet regelteknisk

Feuerteufel - Appendiks I

Stats og andet regelteknisk

I denne del finder du det meste nødvendige, hvis du vil spille scenariet mere regelnært. Her er først og fremmest stats for alle de forskellige grupper der dukker op i scenariets sidste del. Der er ingen stats for Mester Lechner, han er en svagelig, gammel mand og det han foretager sig sidste del er at dø og ikke så meget andet.

Almuens Revolutionære, Gerhardtts "kammerater":

5 unge studerende, optændt af revolutionær vrede og blodtørst.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	30	25	3	3	5	34	1	32	25	34	24	24	31

Skills:

Ingen brugbare i forhold til kamp

Våben:

Sværd og økser, der tæller som handweapons, ingen form for rustning

Lensgreve Johannes Erich von Trüchelberg og følge:

Dette er Lensgreven og 3 af hans håndgangne mænd, der er trænedede krigere udstyret med sværd og brynjer. Greven har også en pistol.

Lensgreve Johannes Erich von Trüchelberg:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	50	38	4	3	8	36	2	32	45	32	35	33	29

Skills:

Disarm

Dodge Blow

Strike To Injure

Strike To Stun

Specialist Weapon - Pistol

Våben og rustning:

En kårde (I:+20, D:-1) og en pistol (ES: 3).

Hans rustning består af et brystpanser

(AC 2, Body)

Lensgreve von Trüchelberg's mænd:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	40	35	4	4	8	40	2	29	35	27	35	25	33

Feuerteufel - Appendiks I

Skills:

Disarm
Dodge Blow
Strike To Injure
Strike To Stun

Våben og rustning:

Et sværd (handweapon) og en rustning bestående af en ringbrynje (AC 1, body).

Fyrværkerimester Eschenbach og hans folk:

Dette er fyrværkerimesteren selv, der er en del yngre end Mester Lechner, og derfor i bedre form og 4 af hans svende. De er ikke vant til kamp, men til gengæld vant til fyrværkeri og ved, hvordan man omgås det. De er kun bevæbnet med store knive, men inden under deres kapper har de deres krudtkarledragter på.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	31	33	3	3	6	32	1	32	30	32	31	28	29

Skills:

Specialist Weapon -
Firearms/Incendaries
Derudover ikke nogle brugbare
kampfærdigheder

Våben og rustning:

De er alle bevæbnet med lange knive (I:+5,D:-1) og har deres krudtkarledragter på(AC 1, body, arms& legs, og, hvis de tager deres masker på, AC 1, head, som dog giver I:-10).

Tilskuere

Tilskuere, der er blevet vanvittige af Mester Lechners specielle fyrværkeri, røgen og støvet derfra og de vanvittige farver, stormer nu sanseløse ned mod forestillingen og farverne, højlydt skrigende.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	26	26	3	3	5	30	1	30	25	20	23	23	29

Skills:

Ingen brugbare i forhold til kamp

Våben:

Hvad de end har fået fat i af kæppe, sten og des lige(gælder som Improvised Weapon, I: -10, D: -2), og selvfølgelig ingen form for rustning.

Feuerteufel - Appendiks I

Baron Knäubach's soldater:

Soldaterne er bevæbnet til tænderne med hellebarder, sværd og armbrøster og iført rustninger med hjelme. De er disciplinerede og holder sig i grupper på 8-10 stykker og er derfor ikke sådan at spøge med.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	40	35	3	3	7	40	1	29	35	27	30	25	30

Skills:

Disarm

Dodge Blow

Strike To Injure

Strike To Stun

Våben og rustning:

Alle er udrustet med et sværd (handweapon) og bærer en rustning bestående af en ringbrynjeskjorte med (AC 1, body & arms), et skjold (AC:+1, som de vel og mærke kun kan bruge sammen med sværdet) og en hjelm (AC 1, head). Derudover er de så enten bevæbnet med en armbrøst (ES:4), eller en hellebardt (I: +10 i første runde, WS:-10, D:+2).

Appendiks II

Karaktererne

Frederick von Marenhoff

Jörg Weiss

Gustav Sponsel

Gerhardt Pemmer

Jacob Gruber

Martin Hecher

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

Dig: Du er oprindeligt født af adelsslægt, egentlig ikke til et vulgært håndværk som at være krudtmager. Fyrværkeri-håndværk er selvfølgelig ikke det værste af alle, det er bedre end noget så simpelt som snedker, tømrer eller des lige, men stadig... Du er født til noget større og bedre, men desværre er den adelstitel og det len som tilhørte din familie blevet narret fra jer i en fejde med en anden adelsfamilie. Din far nåede netop at få sat dig i lære hos Mester Lechner ved hjælp af familiens sidste penge, før han døde som en knækket mand, forarmet og uden familie-titlen. I flere år har du udholdt og affundet dig med arbejdet ved Mester Lechners værksted, dog uden den store glæde ved det. Dog synes du nu at øjne en mulighed at undslippe din hidtil så kranke skæbne.

Din rolle i fyrværkeri-forestillingen: Du er Løven, hvilken faktisk er en rolle du værdsætter som en af de få ting ved fyrværkeriet. Du synes det meget fint symbolsk udtrykker dit oprindeligt ædle sind og blod. Tanken om at være med til at genoprette den rigtige, naturlige orden tiltaler dig også.

Personlighed: Du finder ingen glæde ved fyrværkeri-håndværket eller ved din nuværende tilværelse generelt. Dette er nødvendighed mere end noget andet. Specielt irriterer det dig at blive sat til simple og ligegyldige forehavender af andre, der som oftest egentlig er under din stand. Den almene pøbels snakken og pjatten vækker også tit din irritation, desværre er det jo netop disse mennesker der nu hele tiden omgiver dig. Du har i årenes løb lært at affinde dig med dette og ikke åbenlyst vise dine følelser for andre, men du kan ikke smile falsk og slikke spyt som andre. Du har din stolthed og din ære, hvilket er dit vigtigste eje.

Udseende: Du er lige omkring de tredive, almindelig af statur, med et brunt øje og velplejet, brunt halvlångt hår, der går til et stykke under øret og et mindre, veltrimmet overskæg. Du forsøger så vidt muligt med dine beskedne midler at være velklædt. Hvor de andre svende og lærlinge går i træskostøvler, går du i (dog meget brugte) ridestøvler, hvor de går i tunikaer, går du i skjorte og så videre.

Såret: Du har, som følge af en fyrværkeri-ulykke med et eksploderende rakethatteri, mistet dit venstre øje og går derfor med klap for øjet.

Hemmeligheden: For lidt over en måned siden mødte du ved et tilfælde en fjern slægtning, lensgreve Johannes Erich von Trüchelberg. Han udtrykte sin sorg over det, som var hændt dig og din familie og sagde at han gerne ville hjælpe en slægtning på fode igen, hvis det var muligt. Sagen var den, at von Trüchelberg lå i fejde med en anden adelig familie for øjeblikket, og der var en mulighed for hvordan I kunne hjælpe hinanden. Hvis du kunne få fat i en sprængstærk krudt-opskrift og hjælpe med fremstillingen, ville dette give von Trüchelberg'erne en militær fordel og de ville derfor kunne vinde fejden. Von Trüchelberg ville til gengæld sørge for et godt giftermål til dig med en adelig dame (en fjern grankusine), hvorved du igen ville have en adelstitel og land.

Dit mål er: Ønsket om at få din titel tilbage. Derfor må du få fat i en af Mester Lechners mere sprængkraftige sortkrudtsopskrifter, således at krudtet kan bruges til krigsførsel og des lige. Desværre holder den gamle idiot dem for sig selv, så det kræver nok både snilde og ihærdighed.

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

De andre ved fyrværkeriværkstedet:

Førstesvend Jacob Gruber

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Krigeren. Både ham og Martin Hecher er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant. De kan tydeligvis ikke lide hinanden.

Førstesvend Martin Hecher

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Troldmanden. Både ham og Jacob Gruber er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant.

:Du kan ikke lide ham, og han heller ikke dig. Han har flere gange kaldt dig og dit tøj for fiseformem, og gjort grind med dit efternavn. Du vil glædeligt hjælpe Jacob med at tryne ham, hvis muligheden skulle byde sig.

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Solen. Gustav har været i voldsomt fyrværkeriuheld, hvilket gør at han ser helt ødelagt ud. Den stakkel er heller ikke i stand til helt så meget efter ulykken.

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Ravnem.

Gerhardt er måske ikke den hurtigste. Derudover synes han også altid at være uheldig, eller også er han bare tankeløs og ukoncentreret. Ting går i hvert fald tit galt når Gerhardt har med dem at gøre.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Udyret.

Den yngste i værkstedet, og oprindeligt bare en tjenestedreng på stedet. Han viste dog hurtigt et naturligt talent for fyrværkeriet, og Mester Lechner har derfor gjort ham til lærling.

Frederick von Marenhoff

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	31	30	3	3	6	32	1	34	35	30	31	28	29

Skills:

Read/write

Etiquette

Heraldry

Dance

Chemistry

Metallurgy

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplotioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

Dig: Du er egentlig født i meget fattige kår og er kun ved et skæbnes lykketræf blevet fyrværkerilærling. Du startede egentlig som tjenestedreng ved Mester Lechners værksted, hvor du blot skulle gå til hænde med simpelt manuelt arbejde. Det viste sig dog hurtigt at du havde et helt utroligt naturligt talent for, og forståelse af, fyrværkerikunsten, og Mester Lechner tilbød dig efterfølgende en plads som lærling i hans værksted. Siden da har du deltaget i fyrværkeriforestillingerne, og i værkstedet med fyrværkerifremstillingen. Begge steder har du vist et åbenlyst talent og lærenemhed, på trods af din unge alder og begrænsede uddannelse, i forhold til de andre lærlinge og svende.

Din rolle i fyrværkeri-forestillingen: Du har rollen som Udyret i fyrværkeriforestillingen, en rolle du føler dig godt tilpas i. Den tillader dig at være tæt på fyrværkeriet og at bruge og affyre mange forskellige slags fyrværkeri. Du kan desuden introducere dine egne kreationer i forestillingen. Du har også fysikken og kræfterne til denne rolle på grund af din ungdom.

Personlighed: Hvervet som fyrværkerilærling og arbejdet med krudt og fyrværkeri er kilde til en daglig glæde hos dig. Fyrværkeriet er dit liv. Dog har du i senere tid tydeligere kunnet mærke de andre lærlinges misundelse på dig på grund af dine evner.

Du har desværre også kunnet mærke din egen bitterhed og skuffelse, da det er gået op for dig at Mester Lechner aldrig vil kunne se dig som andet end en talentfuld tjenestedreng. Han ser dig ikke som andet end lærling, ikke som en svend, eller endsige ligestillet, selv om du vil mene, at du på visse områder vil kunne måle dig med ham, eller måske endog overgå ham. Stod det til ham ville du altid være i andres brød og aldrig have dit eget værksted og dermed frihed. Denne erkendelse har skuffet dig dybt.

Udseende: Du er en ung knøs omkring de tyve. Ranglet og høj, med vildt strittende blond hår, der nærmest bare gror uden at være en frisur. Du har en smule dun på hagen uden at være gammel nok til at få skæg. Af tøj, ud over dit tykke læderforklæde og handsker til arbejdet, har du blot en simpel, beskidt tunika med slidte hoser til og et par træsko - det er alt, hvad dine midler rækker til.

Såret: Du har et stort ar på den venstre side af hovedet efter at være blevet ramt særdeles uheldigt af en vildfaren raket på et tidspunkt. Det ser voldsomt ud, men ellers generer det dig ikke.

Hemmeligheden: Du er i hemmelighed blevet opsøgt af og har talt med Mester Lechners største konkurrent, fyrværkerimester Eschenbach. Han har tilbudt dig en svendeplads, samt eventuelt muligheden for at overtage hans værksted når den dag kommer, da han er meget begejstret for dit arbejde og dine evner. Dog forudsat at du kan skaffe ham Mester Lechners hemmelige krudtopskrifter (som du også af ren faglig interesse godt kunne tænke dig at se), hvilket du har indvilliget i.

Dine mål er: At få fat i Mester Lechners krudtopskrift, som den gamle holder for sig selv. At stjæle den ville selvfølgelig være utilgiveligt for Mester Lechner, men at gå over i konkurrent Mester Eschenbach's sold vil også være utilgiveligt. Selv om det måske knuser hans hjerte, så giver den gamle dig jo ikke noget valg.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

De andre ved fyrværkeriværkstedet

Førstesvend Jacob Gruber

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Krigeren. Både ham og Martin Hecher er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant.

Han kan tydeligvis ikke lide dig. Han synes åbenbart at du er for ung og måske også for simpel til at arbejde på værkstedet.

Førstesvend Martin Hecher

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Troldmanden. Både ham og Jacob Gruber er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant.

Han er altid venlig overfor dig, og det virker til at han har taget dig under sin vinge.

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Solen. Gustav har været i voldsomt fyrværkeriuheld, hvilket gør at han ser helt ødelagt ud. Den stakkel er heller ikke i stand til helt så meget efter ulykken.

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Løven.

Han er vist nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, så du ved ikke hvad han egentligt laver her. Men det virker underligt nok ikke til at være af interesse for faget han er blevet fyrværkerimager. Altid meget pænt klædt på og formel, uden at sige så meget.

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Ravenen.

Gerhardt er måske ikke den hurtigste. Derudover synes han også altid at være uheldig, eller også er han bare tankeløs og ukoncentreret. Ting går i hvert fald tit galt når Gerhardt har med dem at gøre.

Jorg Weiss

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
5	31	33	3	3	6	32	1	34	25	30	27	28	29

Skills:

Read/write

Chemistry

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Dodge Blow

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplotioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

Dig: Før ulykken havde du et godt liv som svend ved Mester Lechners fyrværkeriværksted. Du var glad for dit håndværk og fremtiden så lys ud for dig, efter at du havde fået dit svendebrev ved Mester Lechner. Nu skulle du bare finde en pige, der kunne blive din kone, og så kunne I få hus og børn. Du havde endda fundet en pige der virkede interesseret og som du havde tænkt dig at blive forlovet med, hvis hun ville.

Men så indtraf ulykken. Et skrækkeligt uheld der skete, mens I var i gang med fyrværkeri-produktionen. Du blev skrækkelig skadet og forbrændt og svævede i lang tid mellem liv og død. Ofte ønsker du, at du blot var død dengang, at dit liv var slut i stedet for at blive til den elendighed det er nu. Ulykken efterlod dig stærkt handicappet og voldsomt vansiret, end ikke en rigtig mand, endsige menneske. Pigen, og alle andre piger efter det, holdt hurtigt op med at vise dig interesse, og din ensomme tid begyndte. På fyrværkeri-værkstedet var du ikke meget bevendt, dit nye handicap gjorde, at du ikke kunne udføre det håndværk du engang var god til og holdt så meget af. Du arbejder nu med de mere simple ting, og selv de tager irriterende lang tid i forhold til før. Den eneste grund til, at Mester Lechner beholder dig, er på grund af dårlig samvittighed ved at afskedige dig, for hvad skulle du så lave? Rejse rundt med et cirkus, eller tigge på gaden? Men samtidig giver hans almisseløn dig kvalme.

Udseende: Hele din krop er arret og ødelagt. På dine fødder har du mistet de fleste af dine tæer. Dine ben er nu skæve, stive og krogede, og du kan i bedste fald bevæge dig i et tempo, der bedst kan beskrives som almindelig til langsom gang. På højre hånd har du kun lillefingeren og ringfingeren tilbage, på venstre hånd tommelfingeren, pegefingeren og langfingeren. Dine arme er ligesom dine ben krogede og stive på grund af ar-sammenvoksninger, og din overkrop er også nærmest skævdrejet, efter at de store sår derpå er vokset sammen og har efterladt sig store sorte og røde ar. Dit ansigt er en fordrejet maske, af hvad det tidligere har været. Både din næse og dine ører er nærmest forsvundne, bortset fra som kropsåbninger. Det, du har tilbage af hår, vokser kun på dit hoved i små pletvise klatter (som du holder helt kort). Du går i en simpel, slidt gammel kjortel med bukser til, og et par slidte træsko. Når man ser ud som dig, er der ingen som helst grund til at gøre det store ud af sig selv.

Din rolle i fyrværkeriforestillingen: er Solen. Du ved udmærket, at grunden til at du har denne rolle, er fordi det er den farligste rolle (du tilbringer det meste af forestillingen med at have en større mængde tændte fyrværkeridele på din dragt), samtidig med at den er så forholdsvis simpel, at du stadig kan udføre den forsvarligt. Engang imellem ønsker du nærmest at det vil gå galt, og det her sølle liv får en ende.

Personlighed: Du er, siden ulykken ændrede dit liv, blevet pessimistisk og bitter. Din interesse i de dagligdags begivenheder er ikke stor. Hvorfor skulle den også være det, hverdagen bringer alligevel kun smerte, så du prøver på at være ligeglad med den.

Folk kigger med slet skjult afsky på dig, hvis de ikke åbenlyst væmmes eller peger fingre ad dig. Små børn bliver skræmt af dig, større børn håner og råber efter dig. I starten gjorde det dig ked af det og bange, fik dig til at ønske at du var død. Du prøvede senere at være ligeglad, men langsomt er det blevet til bitterhed og vrede. Du hader dem for måden de alle sammen behandler dig, måden de ser på dig, for hvad du ved de tænker om dig. Som om du var et råddent æg eller det der var værre. Det er på disse tidspunkter, at vreden kommer op i dig.

Ønsket: Du ved, du aldrig får noget godt liv. At tro på at få et tåleligt liv ville være løgn, smerterne er der altid. Nej, nu lever du for det simple ønske om at få hævn. Hævn over alle dem der hver dag griner og håner dig, over børnene der spytter efter dig på gaden og over deres forældre. Over alle de folk der vender blikket bort, når du kommer gående. Over alle de kvinder, der ikke vil have dig og over alle de mænd, som de gerne vil have i stedet. Over de andre svende og lærlinge, for alt det de kan, som du ikke kan mere. Du vil få dem alle sammen til at lide som du har lidt. Nu lever du for hævnen, det eneste der giver din sølle eksistens mening. Du venter bare på det rette øjeblik.

Gustav Sponse

De andre ved fyrværkeriværkstedet:

Førstesvend Jacob Gruber

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Krigeren. Både ham og Martin Hecher er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant.

Førstesvend Martin Hecher

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Troldmanden. Både ham og Jacob Gruber er førstesvende under Mester Lechner, og de kan tydeligvis ikke lide hinanden.

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Løven.

Han er vist nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, så du ved ikke hvad han egentligt laver her. Men det virker underligt nok ikke til at være af interesse for faget han er blevet fyrværkerimager. Altid meget pænt klædt på og formel, uden at sige så meget.

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Ravn.

Gerhardt er måske ikke den hurtigste. Derudover synes han også altid at være uheldig, eller også er han bare tankeløs og ukoncentreret. Ting går i hvert fald tit galt når Gerhardt har med dem at gøre.

Af alle mennesker, må det være ham du hader mest. Han er en umulius der ødelægger alt hvad han rører ved. Det var ham, der var skyld i ulykken, der ødelagte dit liv, han slap dog fra det med så lidt som et sår på det ene ører! Det virker end ikke til at han har nogen som helst anger over hvad han har gjort ved dig, eller også er han bare for dum til at forstå det.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Udyret.

Den yngste i værkstedet, og oprindeligt bare en tjenestedreng på stedet. Han viste dog hurtigt et naturligt talent for fyrværkeriet, og Mester Lechner har derfor gjort ham til lærling.

Gustav Sponsel

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
3	30	28	3	5	7	29	1	25	32	34	30	28	22

Skills:

Read/write

Chemistry

Metallurgy

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplotioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

Dig: Dit liv har ikke været præget af succeser. Uden at du kan sætte en finger på hvorfor eller hvordan, synes uheldet altid at forfølge dig. Men det skal nok vende og heldet tilsmile dig en dag, som din salige far altid sagde til dig. Dette før han satte dig i lære hos Mester Lechner, hvor han købte dig en lærlingeplads, efter du havde haft nogle skrækkelige fiaskoer i hans købmandsforretning. Siden da har du været hos Mester Lechner, dog uden at stige højere end lærlingegraden, selvom du er en af dem, der har været der længst. Det har heller ikke været lutter succeser hos Mester Lechner, faktisk er du blevet kendt som lidt af en ulykkesfugl og umulius blandt de andre i værkstedet. Men måske tilsmiler lykken dig snart.....

Personlighed: Dine mange uheld og fiaskoer har gjort dig usikker og tøvende. Du bliver let nervøs, specielt når andre er vrede eller sure overfor dig og siger ting som "du skal ikke ødelægge det igen" og des lige. Du kommer til at stamme i sådanne situationer, og bliver så nervøs, at du får svært ved at overskue tingene. Til andre tider kan du helt glemme tid og sted, når du dagdrømmer dig væk fra dit liv. Dette kan åbenbart for andre virke, som om du er fjern, eller ikke kan koncentrere dig om noget, hvorefter de tit bliver sure på dig igen. Du ville ønske at du én gang for alle ville kunne bevise noget overfor folk, vise at du var god til noget. At du var den bedste til noget i stedet for den dårligste, og at folk så viste dig noget respekt i stedet for hele tiden at være sur på dig.

Din rolle i fyrværkeriforestillingen: Du har rollen som Ravn i fyrværkeriforestillingen, og du ved desværre godt, hvorfor du har fået netop den rolle. Det er den mindste af alle rollerne, hvor færrest mulige ting overhovedet kan gå galt. Du skal ikke engang antænde nogle raketter eller andet! Selve dragten og masken er efterhånden blevet det direkte symbol for fiasko og ydmygelse for dig. Du ville ønske, du bare én gang kunne få en af de andre roller.

Udseende: Du er omkring de tredive, kraftig af bygning, med mørke øjne, og uregerligt krøllet lysebrunt hår. Af tøj, ud over dit tykke læderforklæde og handsker til arbejdet, har du en gammel kjortel og træsko med hø i for at holde varmen.

Såret: Ved et fyrværkeriuheld under krudtproduktionen, har du fået dit venstre øre sprængt af og hørelsen derpå ødelagt. Det var for øvrigt ved samme uheld, at Gustav Sponsel, kom så voldsomt til skade og næsten mistede livet (så slap du alligevel heldigere).

Hemmeligheden: En sen aften for nogle måneder siden på en ølstue mødte du for en gangs skyld nogle mennesker der forstod at værdsætte dig og dine evner. De sagde, de tilhørte en gruppe der kaldte sig "Almuens Revolutionære" eller noget i den stil. De sagde, at selv om de ikke var så kendte, så var de en stor organisation, der for øjeblikket opererede mest i det skjulte. Men dagen, hvor de ville træde frem i offentligheden var nært forestående, og der ville ske store forandringer i Imperiet i den nærmeste fremtid. "En total omfordeling" sagde de. Retfærdigheden vil blive genoprettet, og de underkuede skulle komme til magten. De var meget venlige overfor dig og sagde flere gange, at de godt kunne bruge en mand med dine evner og din viden. Det kunne sikre dig en fremtrædende post i det nye samfund der skulle skabes, efter at katastrofen havde ramt Imperiet. Et bedrøveligt faktum, der dog ville ske med "historisk nødvendighed indenfor den nærmeste fremtid" (hvilket var den del af samtalen, du ikke helt forstod). Hvorom alting er, så var der dog en ting, de havde brug for af dig lige nu. Hvis du kunne skaffe Mester Lechners hemmelige krudtopskrifter, ville det hjælpe revolutionen, de undertrykte og deres organisation meget. For første gang følte du, at nogen virkelig værdsatte dig, brød sig om dig og havde brug for dig. Du indvilligede næsten med det samme, det måtte jo være nu at heldet for første gang havde tilsmilet dig...

Dine mål: At få fat i Mester Lechners krudtopskrift, som den gamle holder for sig selv. Når du kommer med den til "Almuens Revolutionære", er du i første omgang blevet lovet en større pengesum, som du vil kunne leve godt af i lang tid, en fremtrædende post indenfor organisationen og et stort embede i den kommende nye regering, efter kejserdømmets afvikling. Så nu skal du bare have fat i Mester Lechners opskrift.

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

De andre ved fyrværkeriværkstedet:

Førstesvend Jacob Gruber

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Krigeren. Både ham og Martin Hecher er førstesvende under Mester Lechner, og de kan tydeligvis ikke lide hinanden.

Førstesvend Martin Hecher

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Troldmanden. Både ham og Jacob Gruber er førstesvende under Mester Lechner, og de konkurrerer konstant.

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Solen. Gustav har været i voldsomt fyrværkeriuheld, hvilket gør at han ser helt ødelagt ud. Den stakkel er heller ikke i stand til helt så meget efter ulykken. Du tror nok han måske bebrejder dig for ulykken, han skuler ihvertfald altid ondt til dig, men det var jo ikke din skyld...

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Løven.

Han er vist nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, så du ved ikke hvad han egentligt laver her. Men det virker underligt nok ikke til at være af interesse for faget han er blevet fyrværkerimager. Altid meget pænt klædt på og formel, uden at sige så meget.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Udyret.

Den yngste i værkstedet, og oprindelig bare en tjenestedreng på stedet. Han viste dog hurtigt et naturligt talent for fyrværkeriet, og Mester Lechner har derfor gjort ham til lærling.

Gerhardt Pemmer

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	27	33	4	3	6	28	1	29	26	27	31	28	35

Skills:

Read/write

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Cook

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplotioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Førstesvend Jacob Gruber

Dig: Du er førstesvend i Mester Lechners fyrværkeriværksted, hvilket egentlig burde betyde at du skulle være leder i værkstedet under Mester, og at du ville være arving til værkstedet og titlen som Mester, når den tid kommer, hvor Mester Lechner ikke kan mere. Det er sådan, det naturligt burde være, men det er desværre ikke sådan det er. Mester Lechner har delt titlen som førstesvend mellem dig og Martin Hecher. I er de to der har været hos hans værksted længst (selv om du nu mener at slå Martin på det punkt med mindst en uge), og ifølge Mester Lechner er i begge lige dygtige (igen noget du ikke er helt enig i), og desuden "er det at være krudtkarl et farligt hverv, for man godt kan gå hen at miste livet, derfor er det godt at have to, hvis den ene skulle falde fra". Derfor har I begge to fået titlen som førstesvend af ham, men du tror lige så meget, at det er på grund af hans ubeslutsomhed, at han ikke turde vælge dig, af frygt for at skulle vælge side.

Personlighed: Du har været der længst og kender tingene bedst, derfor er der heller ikke nogen der skal forklare dig noget eller kommandere rundt med dig (undtagen selvfølgelig Mester Lechner, som man dog skulle mene burde have for stor respekt for dig til at gøre noget sådant, I er jo nærmest venner). Nej, det er dig der forklarer og dig, der giver kommandoer, det er jo også nærmest dit værksted. Du er jo førstemanden og det i et meget specielt og krævende håndværk ved landets bedste værksted og mester. Ingen grund til ikke at være stolt af det.

Udseende: Du er en grov, tæt mand, omkring de tredive, med et kraftigt brunt skæg og kortklippet tæt brunt hår, og blå øjne. Du går almindeligvis klædt i dit gamle arbejdstøj fra værkstedet. En grov, slidt og beskidt trøje med hoser til, på hovedet en slidt gammel kalot. På fødderne dine gamle træskostøvler, med beskyttelsesindlæg i snuden og på skinnebenene. Du bærer normalt også et kraftigt læderforklæde, hvor dine arbejdslæderhandske sat i forklædet når de ikke er i brug. I koldere vejr har du en vejrbidt gammel uldjakke, du kan trække over skuldrene.

Såret: Under fyrværkeriproduktionen flere år tilbage blev du svært forbrændt på dit højre ben, og mistede også et par tær. Du er derfor lidt halt på det.

Din rolle i fyrværkeriforestillingen: er Krigeren. En rolle der passer dig fint, og som du er glad for. Du nyder publikums opmærksomhed og tilråb. Du nyder at være centrum for hele forestillingen når du kommer ind, og når du dør. Du nyder ligeledes, at du er den stærke, der nedkæmper faren der truer. Men mest af alt nyder du at nedkæmpe Troldmanden, Martin Hechers rolle.

Ønsket: Martin Hecher, den anden (eller skulle man sige falske) Førstesvend, er en konstant torn i øjet på dig. I har altid været oppe at toppes og konkurreret, lige siden I var lærlinge sammen. Både om krudt, piger og Mesters gunst, og du har altid været den bedre, mens Martin altid har brugt feje tricks for at klare sig. Du ville ønske, at du én gang for alle kunne vise at du var bedre end ham, og at Mester Lechner så ville anerkende dig, som det du er, den bedste og mest erfarne på værkstedet. Du ville ønske du fik muligheden for at vise dette for ham. Så du kan blive den eneste Førstelærling, så du kan arve mestertitlen og værkstedet og ikke Martin Hecher. Men vigtigst, vigtigst af alt, at det er dig, der får Mester Lechners dybt hemmelige krudtopskrifter

Førstesvend Jacob Gruber

De andre ved fyrværkeriværkstedet:

Førstesvend Martin Hecher

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Troldmanden. Han er din ærkefjende og konkurrent og du kan ikke fordrage ham, han har altid efterlignet dig, og tiltusket sig de ting der egentligt er dine. Hvis det er en ting du godt kunne tænke dig, så er det at få ham ned med nakken en gang for alle.

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Solen. Gustav har været i voldsomt fyrværkeriuheld, hvilket gør at han ser helt ødelagt ud. Den stakkel er heller ikke i stand til helt så meget efter ulykken.

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Løven.

Han er vist nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, så du ved ikke hvad han egentligt laver her. Men det virker underligt nok ikke til at være af interesse for faget han er blevet fyrværkerimager. Altid meget pænt klædt på og formel, uden at sige så meget.

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Ravn.

Gerhardt er måske ikke den hurtigste. Derudover synes han også altid at være uheldig, eller også er han bare tankeløs og ukoncentreret. Ting går i hvert fald tit galt når Gerhardt har med dem at gøre.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Udyret.

Den yngste i værkstedet, og oprindelig bare en tjenestedreng på stedet.

En irriterende lille opkomlinger, som Mester Lechner har gjort til lærling, og som prøver på at fedte sig ind ved Mester Lechner og Martin Hechner.

Jacob Gruber

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	31	33	3	3	6	32	1	29	35	34	31	28	29

Skills:

Read/write

Chemistry

Metallurgy

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplosioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Førstesvend Martin Hecher

Dig: Du er førstesvend i Mester Lechners fyrværkeriværksted, hvilket egentlig burde betyde, at du skulle være leder i værkstedet under Mester, og at du ville være arving til værkstedet og titlen som Mester, når den tid kommer, hvor Mester Lechner ikke kan mere. Det er sådan, det naturligt burde være, men det er desværre ikke sådan, det er. Mester Lechner har delt titlen som førstesvend mellem dig og Jacob Gruber. I er de to, der har været hos hans værksted længst (selv om du nu mener at slå Jacob på det punkt med mindst en uge), og ifølge Mester Lechner er i begge lige dygtige (igen noget du ikke er helt enig i), og desuden "er det at være krudtkarl et farligt hverv, for man godt kan gå hen at miste livet, derfor er det godt at have to, hvis den ene skulle falde fra". Derfor har I begge to fået titlen som førstesvend af ham, men du tror lige så meget, at det er på grund af hans ubeslutsomhed, at han ikke turde vælge dig, af frygt for at skulle vælge side.

Personlighed: Du har været der længst og kender tingene bedst, derfor er der heller ikke nogen der skal forklare dig noget eller kommandere rundt med dig (undtagen selvfølgelig Mester Lechner, som man dog skulle mene burde have for stor respekt for dig til at gøre noget sådant, I er jo nærmest venner). Nej, det er dig der forklarer og dig, der giver kommandoer, det er jo også nærmest dit værksted. Du er jo førstemanden og det i et meget specielt og krævende håndværk ved landets bedste værksted og mester. Ingen grund til ikke at være stolt af det.

Udseende: Du er omkring midten af trediverne og almindelig af bygning. Du har blå øjne og kort, blond, voldsomt krøllet hår der strækker sig i en krans rundt om dit bagehoved og går ud i et par store bakkenbarter der forsætter ned af dit ansigt.

Du går almindeligvis klædt i dit gamle arbejdstøj fra værkstedet. En grov, slidt og beskidt trøje med hoser til, på hovedet en slidt gammel kalot. På fødderne dine gamle træskostøvler, med beskyttelsesindlæg i snuden og på skinnebenene. Du bærer normalt også et kraftigt læderforklæde, hvor dine arbejds-læderhandske sat i forklædet når de ikke er i brug. I koldere vejr har du en vejrbitd gammel uldjakke, du kan trække over skuldrene.

Såret: For en del år siden eksploderede en raket i hånden på dig under en forestilling, og du har derfor mistet pegefinger, langfinger og en del af tomlen på venstre hånd. Det er, hvad der sker - ikke noget der generer dig synderligt.

Din rolle i fyrværkeriforestillingen: er Troldmanden, og det er en rolle, du er glad for. Specielt fordi troldmanden for dig er meget lig fyrværkerihåndværkeren. Han fortryller, forundrer og skræmmer også med sin kunst.

Ønsket: Jacob Gruber, den anden (eller skulle man sige falske) Førstesvend, er en konstant torn i øjet på dig. I har altid været oppe at toppes og konkurreret, lige siden I var lærlinge sammen. Både om krudt, piger og Mesters gunst, og du har altid været den bedre, mens Jacob altid har brugt feje tricks for at klare sig. Du ville ønske, at du én gang for alle kunne vise, at du var bedre end ham, og at Mester Lechner så ville anerkende dig, som det du er, den bedste og mest erfarne på værkstedet. Du ville ønske, du fik muligheden for at vise dette for ham. Så du kan blive den eneste Førstelærling, så du kan arve mestertitlen og værkstedet og ikke Jacob Gruber. Men vigtigst, vigtigst af alt, at det er dig, der får Mester Lechners dybt hemmelige krudtopskrifter.

Førstesvend Martin Hecher

De andre ved fyrværkeriværkstedet:

Førstesvend Jacob Gruber

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Krigeren. Han er din ærkefjende og konkurrent. Du kan ikke fordrage ham, han har altid efterlignet dig, og tiltusket sig de ting der egentligt er dine. Hvis det er en ting du godt kunne tænke dig, så er det at få ham ned med nakken en gang for alle.

Fyrværkerisvend Gustav Sponsel

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Solen. Gustav har været i voldsomt fyrværkeriuheld, hvilket gør at han ser helt ødelagt ud. Den stakkel er heller ikke i stand til helt så meget efter ulykken.

Fyrværkerisvend Frederick von Marenhoff

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Løven.

Han er vidst nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, så du ved ikke hvad han egentligt laver her. Men det virker underligt nok ikke til at være af interesse for faget han er blevet fyrværkerimager. Altid meget pænt klædt på og formel, uden at sige så meget.

Han er vist nok oprindeligt fra en eller anden fin adelsfamilie, og er derfor lidt fin på den, både i tøj og opførsel.

En arrogant lille skid, der tror han er bedre end alle andre på værkstedet. Han har fedtet sig ind ved Jacob Gruber

Fyrværkerilærling Gerhardt Pemmer

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Ravn.

Gerhardt er måske ikke den hurtigste. Derudover synes han også altid at være uheldig, eller også er han bare tankeløs og ukoncentreret. Ting går i hvert fald tit galt når Gerhardt har med dem at gøre.

Fyrværkerilærling Jörg Weiss

I fyrværkeriforestillingen har han rollen som Udyret.

Den yngste i værkstedet, og oprindelig bare en tjenestedreng på stedet. Han viste dog hurtigt et naturligt talent for fyrværkeriet, og Mester Lechner har derfor gjort ham til lærling.

Martin Hecher

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	31	33	3	3	6	32	1	29	35	34	31	28	29

Skills:

Read/write

Chemistry

Metallurgy

Specialist Weapon - Firearms/Incendaries

Udstyr:

Din Krudtkarledragt, lavet til beskyttelse mod ild og eksplotioner, giver 1 AC til Body, Arms og Legs.

Og dertil maske i metal, der passer til din rolle i forestillingen, som giver 1 AC til Head og I: -10

Stor arbejdskniv: I: +5, D: -2, PY: -10

Appendiks III

Hand-outs

Hand-out 1: ”Du er i lære hos fyrværkerimester Lechner” i seks eksemplarer

Hand-out 2: ”Krudt og krudtteknik” i seks eksemplarer

Hand-out 3: Brevet til Gerhardt Pemmer

Hand-out 4: Brevet til Jörg Weiss

Hand-out 5: Brevet til Frederik von Marenhoff

Hand-out 6: Kort over Baron Knäubacks slotshave

Du er i lære hos fyrværkerimester Lechner, som krudtkarl.

Dette vil sige, at du under mester Lechners vejledning fremstiller fyrværkeri-dele, laver fyrværkerii opstillinger og batterier til forestillinger. Du står også, sammen med de andre lærlinge, for at fyrværkeri-forestillingerne bliver udført, altså antændt og affyret i den rette, planlagte rækkefølge. Det siger sig selv, at både fremstillingen og affyringen af fyrværkeri er forbundet med en vis fare og kræver en vis viden.

Men ikke nok med at I krudtkarle fremstiller og affyrer krudt, nej, en fyrværkeri-forestilling indeholder også drama og teater, og her er det også krudtkarlene, der er de optrædende. Der fremføres i forestillingen en historie, som er til almen underholdning og dannelse. I historien optræder der forskellige personer og væsner, helte, troldmænd, drager og des lige, der ud over at være festlige og farverige skal ses allegoriske, som symboler.



Hvert fyrværkeriværksted og dets mester har udviklet sin egen grundhistorie, hvorover de fleste forestillinger er bygget. I det følgende bliver grundforestillingen og de roller præsenteret, som bliver brugt hos Mester Lechner. Først rollerne, med deres allegoriske betydning og deres dragt og udstyr, som krudtkarlen der spiller ham har på udover sin rustningen der beskytter mod fyrværkeri. Efterfølgende en kort skitsering af grundforestillingen hos Mester Lechner.

Mester Lechner deltager ikke selv aktivt som krudtkarl med en rolle under forestilling, dertil er han blevet for gammel. Han er dog med fra sidelinen, for at lede og dirigere forestillingen, som oftest helt skjult for publikums øje.

Krudtkarlens roller hos Mester Lechner:

Solen:

Den første aktør, som indleder hele fyrværkeriforestillingen, er klædt i en dragt som en sol og kaldes kort og godt for Solen.

Solen symboliserer ud over blot den sol, der farer over himlen hver dag også liv og lys. Dette også forstået som fornuftens og civilisationens lys, der fortrænger det uberegnelige mørke (kaos) og skaber en ordnet verden.

Hans rolle er ligeledes den, der markerer Fyrværkeriforestillingens område og omfang. Det er også Solen der både indleder og afslutter Fyrværkeriforestillingen.

Solens dragt er den største og tungeste, og inkluderer en stor gylden solmaske og en gylden rustning, hvorpå der på arme, ryg og ben er monteret små fontæner, der udsender gyldne gnister. Disse er alle tændte i al den tid, solen er på forestillingspladsen, hvilket gør rollen til den muligvis farligste. I hver hånd bærer Solen en gyldent brændende fyrværkerifakkel.

Troldmanden:

Troldmanden er symbol på det menneske, der ikke kender sin plads, og i higen efter magt, kundskab, velstand og des lige, bryder med naturen, samfundet og den ordnede verden og vender sig mod sit ophav (til fordel for Kaos).

Troldmanden er undergraver af civilisationen, og hans modstander er Krigeren, som til sidst ombringer ham.

Troldmandens dragt består af nogle mangefarvede, spraglede klude, der dækker hans rustning. Hans maske er udformet som en bistert udseende mand med vildt, udstående skæg og hår. Han bærer en fyrværkerifakkell af metal, der er udformet som en halvlang, knortet stav, der brænder med en flamme af konstant skiftende og sydende farver. Derudover bærer Troldmanden rundt på et væld af små raketter, kanonslag og farvede røgkugler, som han kaster om sig og efter andre det meste af den tid, han er i forestilling. Alt dette skal selvfølgelig forestille hans trolddom.

Udyret:

Udyret er halvt menneske, halvt dyr (født af Kaos). Det er mennesket, der er forfaldet til dyrets status, eller dyret der i forfængelighed efterstræber menneskets status som gudernes yndling. I sit vanvid og sin skinsyge er det Udyrets ønske at vælte og ombringe hele menneskets verden og civilisationen. Udyrets modstykke og modstander er Løven, der sammen med Krigeren ombringer Udyret.

Udyrets dragt består af pelsstykker og huder ovenpå krudtkarlerustningen. Udyrets maske er et dyrisk menneskeansigt med hugtænder, pels og to store horn i panden, som begge indeholder krudtsatser og brænder med grønbrunlige flammer.

Han er bevæbnet med en trækølle, der er hans fyrværkerifakkell og derfor ligeledes brænder med grønne flammer. I venstre hånd har Udyret et skjold, der ligeledes har tændsatser og brænder, mens han er i forestillingen.

Krigeren:

Krigeren er samfundets beskytter og forsvarer, han symboliserer mod og styrke netop fordi han har modet og styrken til at give sit liv for samfundets bevarelse.

Krigerens modstander er Troldmanden, der må ombringes for at genoprette stabilitet og orden. Dette gør krigeren også, hvilket dog også koster ham selv livet, men moralen er, at et sådant offer kan være nødvendigt, og at selv den største helt/person før eller siden må lade livet - intet er for evigt.

Krigerens maske forestiller en stolt (imperialske) mand med overskæg og hjelm, det hele gjort i stål. Han er bevæbnet med et sværd, der er præpareret med tændsatser, således at sværdet synes at være flammende. Ligeledes har han også et skjold, hvori der også er tændsatser, så det virker flammende.

Løven:

Løven er dyret på sin rette plads, i menneskets tjeneste. Samtidig symboliserer den også kraft, styrke, nobilitet og det naturlige overherredømme. Som Løven er konge blandt dyrene, er mennesket hersker over dyrene, og således er kejseren den naturlige hersker blandt menneskene.

Løven er Udyrets modpol og modstander og Krigerens hjælper. Løven og Krigeren dræber i fællesskab både Udyret og Troldmanden, og da Krigeren falder, bliver Løven ved sin herres side og bevogter hans lig.

Da Ravnene henter Krigerens sjæl, følger Løven Ravnene ud af forestillingsområdet.

Løvens maske er et løvehoved med gabet åbent, hvorfra der kan komme en regn af gløder, hvilket det giver indtryk af at Løven spyr ild ud af sin mund.

Ravnen:

Ravnen er selvfølgelig en af dødsguden Morr's forklædninger/symboler og sendebud, bærende en fakkell, der brænder i en dyster rød farve. Døden kommer til alle. Ravnens rolle er som sjælebærer, den kommer ved forestillingens afslutning og tager de faldnes sjæle - Troldmandens, Udyrets og Krigerens, symboliseret af deres maske, (i døden er alle lige) og bærer dem på sin fakkell bort fra forestillingspladsen. Ravnens maske er et ravnehoved og næb, og dragten dertil er skinnende sortblå og fjerlignende, med armene udformet som vinger.

Forestillingen, som den i grove træk forløber hos Mester Lechner:

Fyrværkeri-forestillingen indledes som nævnt af Solen.

Fra omtrent midten af forestillingspladsen tændes de første fyrværkerifakler. Solen går med en fakkell i hver hånd, han antænder det første raketbatteri, som med tre høje brag højt på himlen indikerer, at nu er forestillingen begyndt. Solen går derefter først fra den (for tilskueren) venstre fløj og så den højre fløj og antænder på sin vej, hvad der måtte være af fontæner og fyrværkeri-sole, også for at markere overfor publikum, hvilket område forestillingen foregår indenfor, og hvor de altså skal kigge hen.

Efterfølgende forlader Solen scenen (eller hans lys går ud, og det virker derfor, som om han forsvinder fra forestillingsområdet) og netop som dette sker, kommer Troldmanden ind fra venstre. Troldmandens fakler brænder i mange forskellige farver, og han skyder med kugler af ild og hylende raketter, kaster kanonslag og røgbomber med farvet røg, og fyrer dermed krudt af mod de konstruktioner som Solen netop har åbenbaret. Højdepunktet af Troldmandens hærgen er hvor han påkalder Udyret. Efter Troldmanden har antændt raketbatterier, der affyres hurtigt efter hinanden, med voldsomme brag og i alle forskellige farver, træder Udyret ind midtpå scene-området (hvor Solen forlod forestillingen), badet i gnister og lys fra raketterne, der symboliserer Troldmandens skabelse eller påkaldelse af Udyret. Udyret begynder sin hærgen, først ved i sin vildskab at danse rundt om sin mester Troldmanden, og efterfølgende, på Troldmandens befaling, at antænde store fontæner langs hele scenens område med sin fakkell. Gløderegnen fra disse skal forestille ild og flammer, som Udyrets hærgen efterlader sig.

Fra højre træder Krigeren nu ind på scenen. Først ses lyset fra hans sværd, når tændsætterne deri tændes, efterfølgende træder han fremad mod Udyret og Troldmanden for at udfordre dem. Udyret og Krigeren tøner sammen i sværdkamp, alt imens Troldmanden beskyder Krigeren, og det er tydeligt at Krigeren er under pres og står til at tabe kampen.

Netop da kommer Løven ind fra midtscenen, hvor også Udyret kom ind.

Løven får (sammen med Krigeren) hurtigt dræbt Udyret. Og nu vender Krigeren og Løven sig mod Troldmanden i den afgørende kamp.

Efter en dramatisk kamp falder Troldmanden i en regn af gnister og gløder, dog når han at tilføje Krigeren et dødeligt sår, så at han også falder i kampen.

Løven bliver for at vogte over sin herres lig (at Løven ikke falder i kampen, symboliserer også naturens bestandighed, alle må vi dø, dog forbliver naturen der), og ind fra højre kommer Ravnen.

Ravnen er kommet for at hente de dødes sjæle til dødsriget. Ravnen går først til Udyret og så til Troldmanden og Krigeren og tager deres masker, som symboliserer deres sjæle, bærende dem på sin fakkell. Efterfølgende forlader Ravnen scenen i scenemidten, fulgt af Løven der indtil da har været hos den faldne Kriger. Solen gør igen sin entré (fra højre) for at sætte ild til alt sceneri der endnu ikke er sat ild til, eller som ikke er brændt helt til grunden (symbolsk fordi selv om alt må dø, så genopstår der alligevel altid nyt liv efter dette, og også rent praktisk for at fjerne alt ikke antændt fyrværkeri, altså fusere). Fyrværkeri-forestillingen afsluttes som den begyndte med at Solen tænder det sidste raketbatteri, som sender tre raketter af sted, der med tre høje brag signalerer, at forestillingen er forbi, hvorefter Solen forsvinder fra scenen akkurat som første gang, og dermed slutter forestillingen.

Krudt og krudtteknik

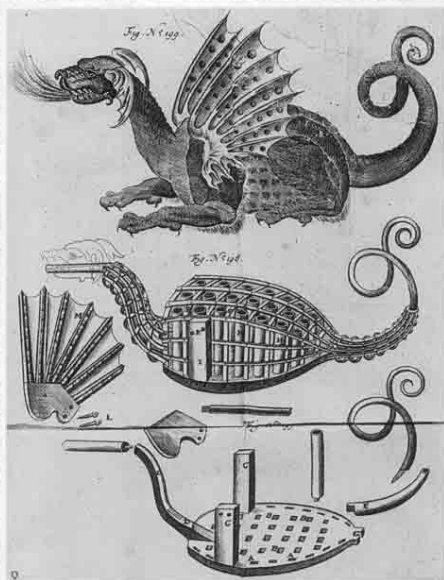
Her er en gennemgang af de mere almindelige og generelle krudt-elementer i en fyrværkeriforestilling og i fyrværkerikunsten generelt. I disse grupper findes der selvfølgelig mange undervarianter og afarter.

Sole, monteret på pæle som, når de antændes, skaber en cirkel af ild og gløder, imens de brænder.

Fontæner, der når antændt skaber en regn af gløder, mere eller mindre kraftigt, i kortere eller længere tid.

Raketter findes i mange forskellige afarter: **Raketbatterier**, der antændt affyrer en serie af mindre raketter, store enkeltraketter der er så store, at de kun kan affyres én af gangen og endelig små håndraketter, som krudtkarlene affyrer, mens de holder dem i hånden.

Til de større fyrværkeriforestillinger bruges og bygges der til tider store fyrværkerikonstruktioner. Det er konstruktioner i træ og papir, muligvis bygget med mobile dele til at deltage aktivt i forestillingen. Samtidig med at de er en del af forestillingens fortælling og derfor har forskellige allegoriske betydninger, er de også fyldt med fyrværkeri og har for det meste ret fænomenale og imponerende effekter, når de affyres:



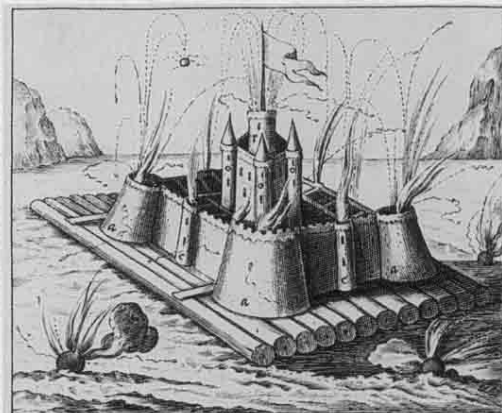
Dragen/hydraen:

Denne kan enten være udformet som en enkelt-hovedet drage med vinger eller som en mange-hovedet hydra uden vinger. I begge tilfælde repræsenterer den i forestillingen et uhyre, der forvolder skade og instabilitet og derfor skal nedkæmpes. Hovedet eller hovederne er fyrværkeri-præpareret, således at det ser ud, som om det/de spyr ild. Ligeledes er kroppen præpareret, sådan at væsnet dør i et hav af farverige eksplosioner.

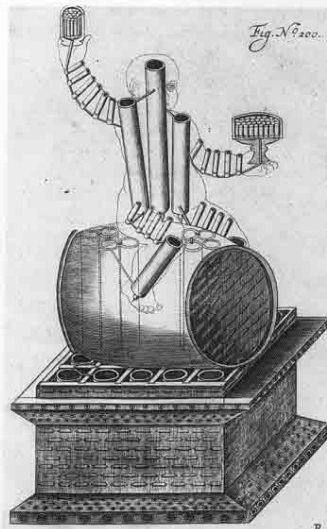
Englen: Dette er en ca. menneskestor figur med vinger, som oftest lavet af lette materialer, let træ og pap, sat på en bane skabt af tykt reb. I enden af figuren er der sat en kraftig raket, og når denne tændes, bliver figuren skubbet hen af banen. Når det er mørkt, ses rebet ikke, og figuren synes at svæve i luften. Figuren behøver ikke at være en engel. Det kan også være en fugl, f.eks. en ørn eller des lige, eller en mere djævlagtig figur.

I fyrværkeriforestillinger bruges den ofte som indledning, hvor banen er lagt fra tilskuerpladsen til fyrværkeriforestillingspladsen, således at englen bringer bud fra fyrsten, eller hvem der end måtte have betalt, om at forestillingen kan gå i gang.

Borgen på den kunstige ø: Som navnet siger - en kunstig (mindre) borg på en kunstig ø. Ofte udspiller der sig en drabelig kamp mellem de stridende parter i fyrværkeriforestillingen, som ender med borgens ødelæggelse. Borgen er selvfølgelig overordentlig præpareret med fyrværkeri. Den er placeret på en kunstig ø af flere grunde. For det første af sikkerhedsårsager - med en placering i vandet kan andre ting ikke blive antændt. For det andet på grund af det ret dramatiske ved billedet af en borg flydende på vandet og for det tredje er brugen af fyrværkeriets spejling i vandet som en "dobbelt-effekt" meget yndet.



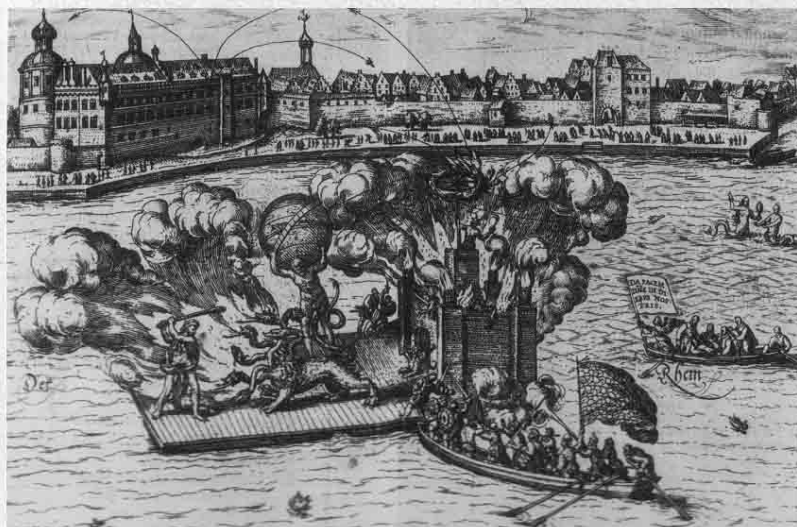
Kæmpen: En kæmpemæssig menneskeskikkelse, fem til syv meter høj, som oftest lavet siddende af praktiske årsager. Den kan deltage i forestillingen enten som et symbol på styrke, livsglæde eller overflod, der bliver angrebet og ødelagt tidligt i forestillingen, eller som et uhyre på lige fod med dragen eller hydraen, der skaber ødelæggelse for så selv at blive ødelagt til sidst. Den er selvfølgelig præpareret med fyrværkeri - i form af raketter. I første omgang for at oplyse figuren og skabe eventuelle effekter - som f.eks. glødegans om hovedet eller "mørk magi" fra Kæmpen - derudover er figuren fyldt med krudt, som antændes ved dens ødelæggelse.



Om fyrværkeriforestillinger:

En fyrværkeriforestilling er en bekostelig affære. Alene materialerne til fyrværkerifremstillingen af selv en lille forestilling koster mere, end en simpel arbejdsmand formodes at kunne tjene i hele hans liv. Dertil kommer omkostningerne til håndværkere, der skal fremstille kulisser og andet til forestillingen og til fyrværkerimesteren selv og hans svende, der fremstiller og fabrikerer fyrværkeriet og skaber og udfører forestillingen. Alt dette for blot at blive brændt til ingenting i løbet af en aften.

Det er derfor kun få beskåret - hertuger, fyrster og andre velhavere - at bekoste og foranledige en fyrværkeri forestilling. Som oftest for at vise deres rigdom og magt overfor både undersåtter og omverden, og derfor er der også ofte en indædt konkurrence, om hvem der kan finansiere og afholde den mest storslåede og overdådige fyrværkeriforestilling - helst med nye og hidtil usete eller uovergåede effekter og elementer. Blandt de enkelte fyrværkerimestre er konkurrencen også stor. At være den førende fyrværkerimester gør det selvfølgelig lettere at få store opgaver og kvalificerede lærlinge, og fagets hemmeligheder vogtes der godt over af den enkelte mester. Viden om de forskellige teknikker, der bruges, forbliver mellem inderkredsen af en mester og hans lærlinge/værkstedet, og (specielle) krudtopskrifter gives ofte kun videre fra en mester til hans førstesvend på hans dødsleje (hvorefter førstesvenden overtager værkstedet og titlen som mester). Alt dette er selvfølgelig fordi krudt kan være meget farligt i hænderne på uvidende, og hvis denne viden var alt for almindelig, ville det øge konkurrencen, og det ville være svært at ernære sig som fyrværker. Men også i lige så høj grad fordi rivaliseringen mellem de enkelte fyrværkerimestre er stor, og hver af dem anser også sig selv for en kunstner, med det dertilhørende ego, med tilsvarende høje tanker om sig selv og ambitioner om at gå ned i historien som overgået af guderne alene.



Hand-out #3: Brevet til Gerhardt Pemmer

Kære Kammerat Gerhardt

Tiden er nær, hvor folket vil rejse sig i vores sag. Vores første udfald mod Bourgeoisiets top bliver ved Baron Knäubach fødselsdagsfest, under Fyrværkeriforestillingen. Vi mødes med Dem der, Kammerat Gerhardt. Bring, som aftalt, Deres del til Revolutionens fremme og folkets styrke. Med dette våben og Deres vid, vil De være sikret en stor post når vi skal reorganisere Samfundet.

Deres Kammerater
Almuens Revolutionerer

Hand-out #4: Brevet til Jörg Weiss

KÆRE JÖRG

DER GÅR RYGTER OM AT EN ELLER FLERE GRUPPER VIL SKABE URO OG FORSTYRRELSE UNDER FYRVÆRKERFORESTILLINGEN TIL BARON KNÄUBACHS FØDSELSDAGSFEST, SÅ VÆR PÅ VAGT OG TAG VÆRE PÅ DIG SELV.

SÅMTIDIG VIL JEG OG MINE FOLK VÆRE TIL STEDE VED FEESTEN, OG DET VIL VÆRE ET OPLAGT TIDSPUNKT FOR DIG AT MØDES MED OS, FORUDSAT DU PÅ DET TIDSPUNKT HAR SKAFFET HVAD VI HAR AFTALT.

SELVØLDELIG VIL DU SÅ FØLGER MED OS DERFRA.

FORØVRIGT JÖRG, SÅ SØRG FOR AT LECHNERS FORESTILLING IKKE BLIVER HELT SÅ STORSLÅENDE.

MESTER E

Hand-out #5: Brevet til Frederich von Marenhoff

Kære von Marenhoff

Rygter er kommet mine kilder til øre, at der er planlagt et anslag under fyrværkeriforstillingen ved Baron Knäubach's fødselsdagsfest. Dette kan resulterer i stort kaos, så tag vare på Dem selv.

Dette kunne dog være et oplagt tidspunkt for Dem og Os at mødes, da Vi også skal deltage i festen.

Hvis De søger for at medbringe den aftalte vare, kan De efterfølgende skyndsomst drage bort sammen med Os.

*Deres allernådigst
von Trüchelberg*

Kort over
Baron
Knäubachs
Slotshave

Nøgle:

A: Slottet

B: Det ind-
hegnede til-
skuerområder

C: Åen

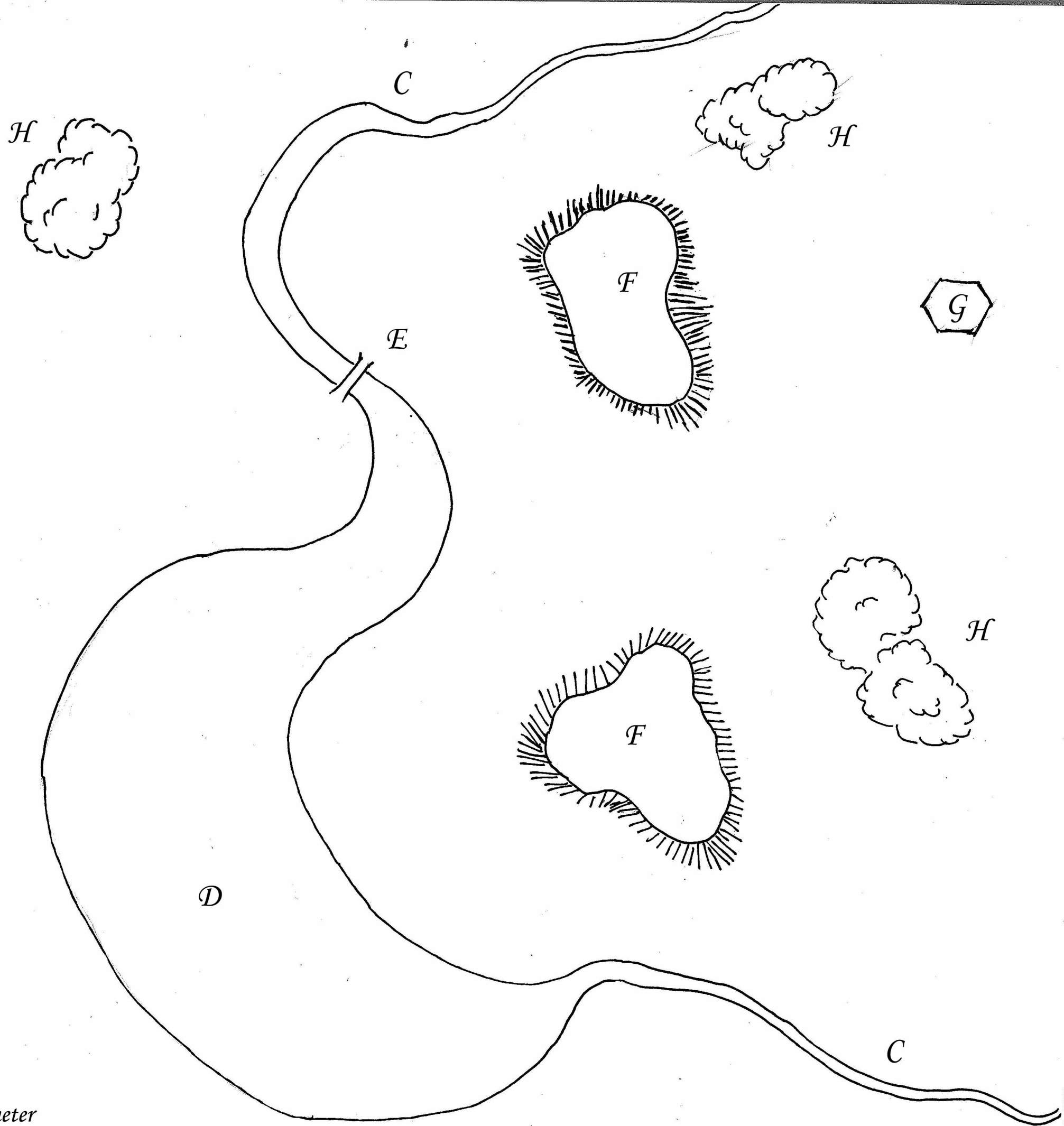
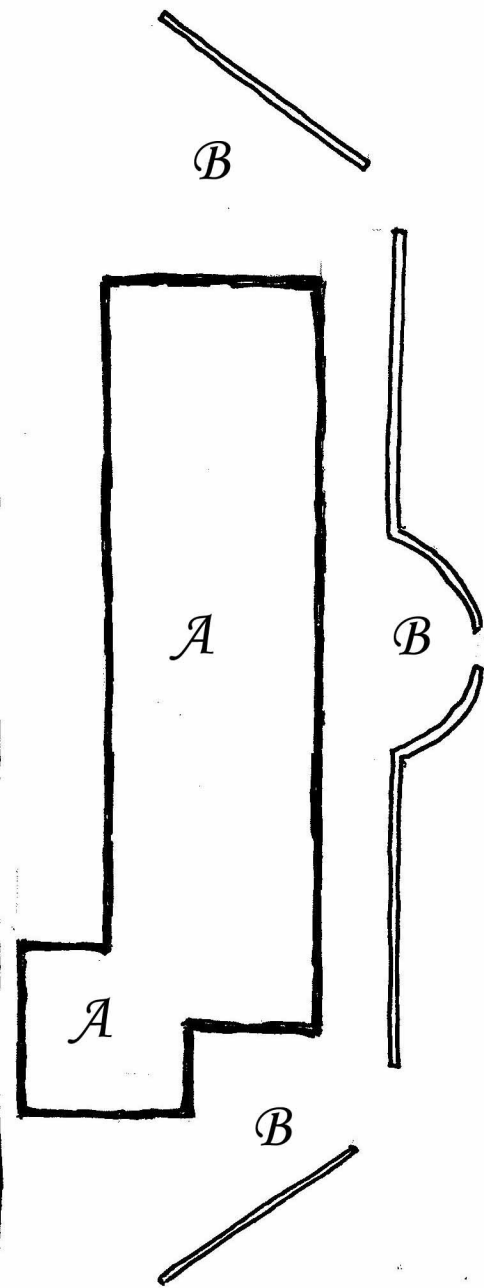
D: Søen

E: Bro over
åen

F: Bakke

G: Pavillon

H: Krat af
buske og træer



— = ca 25 meter