

Lydias Begravelse: Spillermenu

Lydias Begravelse er et fantasy intrige-scenarie, krydret med action og små dele af drama og horror. Det er også et heltescenarie, hvor det forventes, at spillpersonerne udfører heltegerninger og fyrer smarte bemærkninger af.

Her er scenariets 6 roller:



Sinbard Zarellaton: Sinbard er tidligere nobel Kejserridder, men stak for 14 år siden af med sin kusine Lydia og har levet på flugt siden. Sammen med Lydia har han datteren Julia. Nu er flugten dog slut. Lydia er blevet dræbt af en ukendt lejemorder, Sinbard er blevet fanget af kejserridderen Sir Sofus, og sammen med Julia bliver han nu ført til Zarellaton-familiens gods, hvor Lydia skal begravnes, hvorefter Sinbard skal videre i fængsel.

Sinbard er rollen til dig, som gerne vil spille med store armbevægelser og følelser. Med blødende hjerte. Der er også en del indre følelser og kvaler i Sinbard, MEN – det er også rollen til dig som gerne vil være episk og fyre mange one-liners af.

Sir Sofus D'Aidilan: Sir Sofus er Kejserridder. En klassisk ridder i fin stor rustning og tohåndssværd. Han er Ridder af 'Ring-banneret' som er den næsthøjeste rang. Han har kort inden historiens start fanget Sinbard (en desertør på flugt). Nu bringer han Sinbard og dennes datter hjem, så de kan begrave Lydia, og derefter skal han videre med Sinbard.

Sir Sofus er en lidt speciel rolle, som både kan spilles af den regelrette, kampglade spiller, men kan også spilles af en spiller som har lyst til spas, drama og intriger.



Julia Zarellaton: Datter af Sinbard og Lydia. Julia er 13 år og en typisk teenager. Hun føler selv, at hun er voksen og moden, men hendes forældre er langt fra enige. Hun bliver tit udsat for stuearrest og det typiske forældresvar "Det er du ikke gammel nok til at forstå", og hun HADER det.

Vælger du Julia som din rolle, så skal du bestemt ikke være en sløv teenager. Du må meget gerne være til hemmeligheder, skumlen, dumme, fjollede foretagender og ja, bare pisse irriterende. Rollen kan alternativt også spilles af en mere stille og afventende spiller.

Jarcho van den Hoog: Jarcho er dusørjæger og har i 14 år jagtet Lydia og Sinbard, men uden at fange dem. Nu er en anden kommet Jarcho i forkøbet og har slået Lydia ihjel. Men da morderen ikke er stået frem for at kræve sin dusør, har Jarcho overtalt Sir Sofus til at tage med til Zarellaton-familiens gods og kræve dusøren.

Jarcho er rollen til problemløseren eller detektiven. Til den spiller som tænker meget, men som også kan spille stort drama med passion. Til den samvittighedsfulde spiller. En spiller som er diskret og kan holde på andres hemmeligheder.

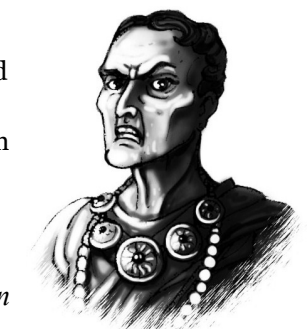


Brennan Zarellaton: Brennan er Lydias lillebror, og fungerende overhoved i Zarellaton-familien. Han har prøvet at få Lydia hjem igen, lige siden hun stak af fra det bryllup, som skulle redde familiens ære og økonomi. Brennan er en bitter, vred mand, som bærer nag.

Brennan er rollen til den store skuespiller som kan udtrykke mange følelser og holde lange passionerede monologer og spille den indestængte vrede fuldt ud. Det er en rolle, som er meget styrende for spillet og kan/skal derfor også spilles af en ledertype.

Augustus von Warrenburg: Augustus er Envirônisk Kejsertilig diplomat. Da Lydia forlod ham ved alteret, blev Augustus en bitter mand. Godt nok var ægteskabet arrangeret og kærlighedsløst, men alligevel... Han har nu valgt at komme til begravelsen og vise Lydia den sidste respekt.

Rollen er til den spiller, som godt kan lide at være skummel og mystisk. Til spilleren som både kan være stille og passiv i perioder, men til gengæld være i centrum, storslået, veltalende og forargende i andre perioder. Denne rolle bør spilles af en lidt moden, erfaren spiller som ikke er bange for det ekstreme.



Brennan Zarrellaton



Illustration: Lars Rune Jorgensen

Brennan Zarellaton er Lydias lillebror, og var som barn den yngste søn i en rig købmandsfamilie og en værre spøgefugl. Men da hans søster Lydia valgte at stikke af fra sit arrangerede bryllup sammen med sin fætter Sinbard, efterlod hun familien i økonomisk ruin. Faderen sank hen i sygdom, savl og selvmedlidenhed, så Brennan måtte overtage den stærkt skrantede forretning og træde i karakter.

Den unge Brennan har klaret jobbet som købmand dårligt og er nu DYBT forgældet. I desperation har han tyet til kriminelle metoder for at skaffe penge. Brennan bærer så stort nag over Lydias svigt, at han har sat en dusør på hendes hoved. I 14 år har Brennan betalt dusørjægeren **Jarcho van den Hoog** for at opspore og fange Lydia. Et arbejde som har kostet en større formue. En formue som snart skal betales.

For omsider er Lydia blevet fundet og er på vej tilbage til familiens husmandssted. Omsider vender hun hjem. I en kiste på karetens top. Død.

"ER DU KLAR OVER, HVAD I HAR BUDT MIG?!"
Nej – nej – Pokkers! Det dur ikke at råbe. Tag dig nu sammen! Jeg må bide det i mig, og sige det koldt og køligt. Men kan jeg overhovedet det? Kom nu Brennan – tag dig sammen menneske! Jeg har ventet på dette øjeblik i 14 år. Siden den morgen, hvor jeg vågnede og far fortalte hvad der var sket. Fætter Jannick var død, godset var i kaos, og Lydia var reddet bort med vores fætter Sinbard.

Jeg forstod det ikke dengang, og jeg forstår det ikke nu. Hvorfor kan det ikke bare være som før!?

Før brylluppet.

Som barn var Brennan sorgfri og ubekymret. Søn af en rig købmand og fuld af ballade. Han brugte det meste af sin tid på at kravle rundt i husets hemmelige gange og lege med sin fagledderkop **Alfred**.

Næsten alle vægge i huset var hule og med plads nok til at bevæge sig rundt i dem. Huset havde også skjulte trapper, både til første sal og til kælderen og med adgang til alle rum fra hemmelige døre i alle klædeskabene. Livet i huset var et paradys for unge Brennan som sammen med sin ven, troldmandslærlingen Mido, nød at belure husets kvindelige gæster, når de klædte om eller tog bad.

Men alle var vilde med Lydia. Alle ville have noget af hende. Alle på nær Brennan.

I et hemmeligt rum i kælderen havde familiens forstyrrede butler, Horos, endda et "tempel" til Lydia med stjålet undertøj, malerier og små Lydia dukker. Noget som Brennan fandt umådeligt klamt, men valgte at ignorere.

Hvad er det med dig søster? Hvorfor var du så populær? Alle var vilde med dig. Balder, den åndssvage husgøgler, som du kneppede hver dag. Horos det klamme svin, som skjult i den hemmelige gang stod og så på og som flere gange dagligt sad i 'templet' i kælderen og gned den af i kaninskindet mens han stønnede dit navn. Tjenerne og stuepigen som behandlede dig som en prinsesse. Mido – min egen gode ven, som var ih, åh så forelsket i dig. Kokken Boris, som altid gav dig dine livretter. Føj!

*Far, som forgudede dig, og aldrig så i min retning når du var til stede! Vores fætre og **kusine Sinna** som altid kun ville lege med dig, når de kom på besøg. Føj! Hvad havde du – som jeg ikke havde? Ud over dit åh så kønne ansigt. FØJ!*

Jeg var sgu' kun glad, da jeg hørte, at far ville bortgifte dig. ENDELIG kunne du bruges til noget. Du kunne skaffe familien penge. Min svoger kunne have været en Kejslerlig diplomat. Rigdom, penge, indflydelse og adgang til Envirôns overklasse.. Det søde liv! Du skulle bare sige "Ja"... Men ikke en gang det, kunne du gøre rigtigt. Hvorfor?

Brylluppet.

For 14 år siden skulle Lydias giftes med Augustus von Warrenburg. Det var et arrangeret bryllup, som deres far havde sat op. **Faderen Keons** købmandsforretning havde længe haft økonomiske problemer, og Lydias giftermål skulle løse det hele.

Hun skulle være betalingen for gode handelstraktater og lempelige skatteforhold. Augustus var nemlig søn af Aracost, Envirôns skatteminister, som havde betalt fedt for at få sin umulius af en søn gift med den underskønne Lydia.

Men på bryllupsnatten forsvandt Lydia sporløst. Hun var blevet bortført af familiens gamle troldmand. Han ville ofre Lydia i et okkult ritual som skulle give ham fornyet ungdom. Et ritual som også kostede Mido livet.

Heldigvis var der 6 helte blandt bryllupsgæsterne, som resolut skred til handling og fik reddet Lydia fra

troldmandens onde plan. Men i det kaos, der fulgte, stak Lydia af med sin **fætter Sinbard** som hun havde haft et forhold til som barn.

(Det var handlingen i scenariet Lydias Bryllup.)

Aracost afbrød alt samarbejde med Zarellaton-familien, som blev efterladt på randen af ruin. Da det viste sig, at en af bryllupsgæsterne var dusørjæger, blev denne straks hyret til at ride efter Lydia og bringe hende tilbage til familien. Brennan ventede tålmodigt på at få hende hjem. Men i takt med at dagene blev til måneder og senere til år, blev Brennan mere og mere rasende og frustreret. Faderen blev deprimeret og syg. Brennan måtte overtage ansvaret, gælden og alle bekymringerne.

HVORFOR!?! - Nej – Det er alligevel for sent nu. Hun er død! Jeg skal tænkte klart. Jeg må være kold. Iskold og rolig. Jeg må byde Jarcho velkommen, jeg må være kold men høflig over for Sinbard, og den bastard-datter som han har fået med Lydia. HVOR VOVER HAN!!! Så længe har jeg ønsket at fortælle Lydia, hvad hun er skyld i. HVAD HUN HAR BUDT FAMLIIEN!! - Tænk på stakkels far. Lyset i hans øjne slukkede. Han sad bare og stirrede ud af vinduet. Tom og tavs. Savlede og mumlede Lydias navn. Så godt som død. Og jeg måtte overtage det hele. Jeg stod helt alene, som barn! - og skulle styre det hele.

Men hvordan kunne jeg? Jeg vidste ingenting. Og – pengene! De forsvandt også ved dit svigt. Alt tog du fra os Lydia. Alt!

Ingen gad længere komme på besøg. Huset forfaldt langsomt. Støvet og beskidt. Efterladt præcis som efter brylluppet. Far som nu er gemt væk i mørket på sit værelse. Måske til det bedste? Således at ingen ser, hvad det er jeg er blevet til. Hvilke metoder jeg har måttet ty til, for at overleve...

Efter brylluppet

Da pengene slap op, blev Brennan desperat. Han udnyttede, at familiens landsted lå afsides på savannen, men alligevel tæt på en række vigtige handelsruter. I desperation sendte Brennan bøllen Ivan (søn af kokken Boris) og nogle af Ivans venner ud for at overfalde rejsende. Planen lykkedes, og i et hemmeligt kælderrum under troldmandstårnet skjuler Brennan nu sin røverbande. Han har antaget forbryderaliaset ”**Don Durch**” og igennem årene har han sendt banden af sted

for at skaffe penge. Størstedelen af byttet er imidlertid blevet brugt på at finansiere en langtrukken menneskejagt på Lydia og Sinbard.

Selv om Jarcho er en dygtig og ihærdig dusørjæger, er det hver gang lykkedes Lydia og Sinbard at undslippe. Og flere gange har de fået hjælp af andre. Den mystiske kappeklædte røver **Pierre Populanski**, og hans ligeledes maskerede partner **klatretyven Lady Lotiel** beskytter Lydia. Men andre er også ude efter Lydia. Den forsmåede gom Augustus har sat en høj findeløn på Lydia, og som om det ikke er nok, har forbryderkongen **Forbus Finkelheim** af uvisse grunde sat en kæmpe belønning på højkant, til den som dræber Lydia. Det fik alle Kejserrigets dusørjægere og lejermordere til at gå ind i en intensiv jagt for at nå til Lydia først. Da Jarcho van den Hoog omsider fandt Lydia, var hun allerede død, og Sinbard, samt datteren Julia var taget til fange af Kejserridderen Sir Sofus.

Jarcho, Julia, Sinbard og Sir Sofus er nu på vej til Brennans landsted. Med sig har de Lydias lig, og i Jarchos tilfælde også en stor gæld at gøre op med Brennan.

Omsider vender hun hjem. Men nu... nu er det for sent. Hvad gik galt? Jarcho skulle jo fange hende i live!

Det må være Sinbards skyld. Dumme fætter Sinbard, som stak af med Lydia, og nu OMSIDER skal stå til ansvar. Når først begravelsen er overstået. Når mausoleet er lukket til, og folk er gået i seng – SÅ – så skal Sinbard have nogle sandheder af vide.

Omsider skal jeg have min hævn. Når muligheden byder sig, så skal Jarcho hjælpe mig. Sinbard skal passiviseres og føres ned i torturrummet i kælderen. Og omsider skal han have at vide, hvor meget smerte, ulykke og lidelse han er skyld i. Omsider skal jeg forklare ham alt. Om fars sygdom og elendighed. Om handelsaftalerne, som gik i vasken da Warrenburg-familien trak deres støtte. Alt gik galt, og det er HANS skyld. Og Lydias...

Før begravelsen

Kort før Lydias hjemkomst, er Brennan blevet opsøgt af Augustus von Warrenburg, som i sin tid skulle have været gift med Lydia. Augustus ønsker at være med til begravelsen sammen med en enkelt tjener. Augustus har tilbudt at betale Brennan 4.000 Donnerhans (guldmønter) for at blive lukket ind i mausoleet sammen med sin **tjener Frederich**, og få lidt tid, alene og

uforstyrret med Lydia efter begravelsen. Gerne uden at der bliver stillet nogen spørgsmål. Augustus virker meget opsat på at få sin vilje, og da familien Warrenburg er en familie, man ikke sådan siger nej til, så har Brennan accepteret. Den store betaling er desuden også næsten nok til at klare hele hans gæld. Egentligt ville Brennan helst have brændt Lydias lig, og gerne foran øjnene på Sinbard, men det må så vente til senere.

Om begravelsen

Lydia skal begraves i Zarellaton familiens Mausoleum. Her ligger familiens forfædre også begravet. Mausoleet blev bygget dengang familien havde penge og var oprindeligt rigt udsmykket. Men Brennan har ribbet det hellige gravsted for alt af værdi (lige som alt andet i huset). Det er han ikke så stolt af, og vil helst ikke have for mange med til begravelsen, som derfor også er planlagt til at finde sted efter mørket er faldet på.

Først skal Lydias lig modtages. Kisten med hendes lig placeres på et podium i balsalen. Gæsterne skal indkvarteres i vestfløjen på 1. sal, som i dagens anledning er rengjort (i modsætning til østfløjen, som er støvet og forfalden og står uforandret hen fra bryllupsfesten).

Selve begravelsesceremonien skal findes sted kort efter solnedgang og varetages af den tykke præst **Kerilk Goderheim**, som tidligere har fungeret som familiens faste præst. Her skal der holdes taler og siges pæne ord om Lydia. Synges sange samt gives gaver til den afdøde.

Dernæst skal der afholdes en begravelsesmiddag for alle de fremmødte (inkl. Sinbard. Hrmf!) Meget imod Brennans vilje skal gæsterne overnatte i huset, da vejen til og fra godset er i så dårlig stand, at det er livsfarligt at køre på den i mørke. Ved første dagslys skal gæsterne sparkes ud, og det hele er slut.

Om de andre roller

Sinbard Zarellaton er fætter til Brennan og tidligere ridder i den Kejserslige garde. Den mest noble stilling man kan få i Envirôn. Men Sinbard valgte at bryde alle kodekser og desertere, da han stak af med Lydia. Brennan, der i forvejen ikke brød sig synderlig om Sinbard, HADER ham nu af godt hjerte og har planer om at torturere ham til døde imens han råber (eller taler roligt) sin harme ud i hovedet på ham.

Julia Zarellaton er Lydias datter. Brennans niece som han endnu ikke har mødt. En pige som nu snart bliver helt forældreløs. Brennan ved ikke helt hvad han skal stille op med hende. Måske kan han adoptere hende – og så senere tjene guld på at bortgifte hende?

Jarcho van den Hoog er halvelver og dusørjæger. I 14 år har Jarcho jagtet Lydia som en sporhund, og det er ham der bringer Lydia hjem til husmandsstedet. Brennan skylder nu Jarcho en mindre formue, som han har lovet at udbetale straks Lydia er hjemme. Møg! Dog skal Jarcho bare holdes hen ét døgn endnu, så kan han omsider få guld. Og så er der ekstraopgaven. Passiviseringen af Sinbard. Hvordan får Brennan bedt Jarcho om at udføre den opgave? Når han endnu ikke har fået betaling for den forrige?

Sir Sofus er et problem. Han er Kejserridder og nåede at fange Sinbard, lige inden at Jarcho fik fat i Lydia. Nu tager de begge hertil. Fordømt! Hvad skal en Kejserridder her? Brennan er nervøs for, at Sir Sofus skal opdage røverne i kælderen. Hvordan gennemfører Brennan sine planer med Sinbard, hvis han er i Sir Sofus' varetægt? Måske kan han bestikkes? Nej. Måske kan banden nakke ham? Eller måske kan de nakke hinanden? Så ville Brennan også spare deres betaling, hvis Sir Sofus dræber alle røverne i kælderen, og selv bliver dræbt i kampen?

Augustus von Warrenburg er Envirônsk Kejserslig diplomat og skræmmer Brennan.

Både ham, og hans ledsager, Fredrich, det fede svin. Det er ingen tvivl om at Augustus bærer en masse hemmeligheder. Han virker vred, indelukket og bitter. Men det er jo klart når manden bliver forladt på bryllupsdagen. Egentlig virkede Augustus ikke særlig glad for Brennans søster, men en mand med hans magt og status kunne åbenbart ikke tåle at blive forladt. For siden da har han været meget fokuseret på at få fat på Lydia igen

Kort tid efter nyheden om Lydias død, dukkede Augustus op hos Brennan og kom med sit gustne forslag. Han ville være med til begravelsen, og når den var slut, skulle Augustus og hans ledsager lukkes ind i krypten og have noget tid alene med Lydia. Men hvorfor? Og hvorfor vil han betale så godt for uforstyrret tid med Lydia?

Kære spiller.

Du skal spille Brennan Zarellaton, Lydias forsmåede lillebror. Som det sikkert er gået op for dig, er Brennan pænt gal. Han er vanvittig rasende, men han forsøger hele tiden at holde det nede. Med mere eller mindre held. MEN – af hensyn til den fælles historie, I sammen skal skabe, så er det vigtigt, at du ikke går totalt amok i rollen som Brennan lige fra starten. Derimod skal du spille så tydeligt som muligt på, at Brennan har en masse indestængt vrede, som ulmer og hele tiden truer med at eksplodere. Det må gerne udspille sig i lange bitre enetaler og anklager imod Sinbard og Lydia til, ja – alle dem som gider lytte.

Her er nogle vigtige stikord til din rolle:

Lydias lillebror. Fætter til Sinbard.

Bærer sindssygt nag.

Herre i huset. Blev herre som 15-årig. Den gamle herre, Hr. Keon Zarellaton er stadigvæk i live, men har i årevis siddet handlingslammet, savlende og kan kun mumle Lydias navn. Brennan har gemt sin far væk i mørket hans soveværelse, hvor han sidder i en rullestol og nærmest rådner i mørket. Faktisk kan Brennan ikke huske hvornår han sidst har set til sin far. Men nu er det vigtigt, at ingen opdager den gamle.

Dybt forgældet.

Skylder penge til Jarcho. (3.000 gp)

Skylder penge til røverne (500 gp)

Skylder i alt over 5.000 gp til forskellige

Hemmelig identitet: Don Durch. Har en røverbande skjult i et hemmeligt rum i kælderen under trolldmandstårnet. Røverierne med banden har været Brennans eneste indtægt, da han ikke har drevet handel i årevis.

Røverbanden. Røvernes leder Ivan er ved at miste tålmodigheden med Brennan. De har truet med at komme op i huset og hente deres betaling. Det må for alt i verden ikke ske under begravelsen.

Omvendt kan bøllerne også bruges som livvagter, skulle Brennans gæster blive voldelige.

Aftale med Augustus. Brennan har bogstavelig talt solgt Lydias lig til Augustus. For 4.000 gp. Eller rettere, uhindret og uforstyrret adgang til Lydia. En aftale som Brennan har tænkt sig at overholde. .

Huset: Huset er i elendig stand. Det står uforandret hen efter Lydias Bryllup. 14 års snavs og slidtage kan ses. Derfor må folk helst ikke gå for meget rundt i huset.

Særligt ikke i Østfløjen, som ikke er rengjort. Huset er fyldt med hemmelige gange og rum. (Se vedlagte kort) Fra alle klædeskabe kan man via de hemmelige gange komme til næsten et hvilket som helst rum i huset. Der er også lurehuller hvor man igennem maleriers øjne kan lure på folk i de pågældende rum.

Kælderen: Kælderen er klam og ussel. Engang var der forråds-kammer, øl- og vinlager, men nu er den bare tom og beskidt. Der er en hemmelig gang gennem en stor hul øltønde, ind til en hemmelig kælder under trolldmandstårnet (som nu er en ruin), hvor røverbanden holder til.

I et stort spildevandsrum under huset er også edderkoppen Alfred. Alfred er vokset en del de sidste 14 år. En HEL del.

Han er nu 2 meter høj, og hvis han fik lov kunne han æde en hest om dagen (men Brennan er løbet tør for heste og nu er Alfred MEGET sulten). Når/hvis Alfred får mad, er han faktisk ret medgørlig og legesyg. Eventuelle besværlige gæster kunne lokkes til Alfred så han kan gøre kort proces med dem. Alfred har længe været for stor til at gå rundt i husets gange, og er derfor fanget i grotten i kælderen.

Tjenerne: Ud over bøllen Ivan, så har Brennan faktisk stadigvæk nogle få tjenere. Den gamle udmagrede stuepige Kea, samt Boris den store fæle kok (Ivans far).

Mål:

Få betaling fra Augustus. (Gerne før tid)

Få betalt røverne

Holde sin røveridentitet hemmelig.

Holde folk væk fra sin far og røverne.

Holde folk væk fra Østfløjen af huset.

Få betalt Jarcho 3.000 Donnerhans (guldmønter)

Få Jarcho til at hjælpe med at passivisere Sinbard.

Få Kejserridder Sir Sofus af vejen

Få holdt sin "hævnmøntolog" for Sinbard

Brennan

29 år, menneske

STR	16
CON	11
DEX	17
INT	12
WIS	8
CHA	14



AC	Fortitude	Reflex	Will
19	17	19	16

Initiativ:
1d20+10

Hit Points: 48
Critical: 24
Healing: 1d12+11

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	6	History	4
Arcana	4	Insight	7
Athletics	11	Intimidate	10
Bluff	12	Perception	7
Diplomacy	5	Religion	4
Endurance	3	Stealth	11
Heal	2	Thievery	11

Brennan foretrækker at lade andre gøre det beskidte arbejde, men han har også været i nok pressede situationer til at vide, at den bedste strategi er at slå til, hvor det gør mest ondt, og slå først. Derfor får han +4 til at ramme på sit første angreb i en kamp, og giver +2d6 i skade, hvis han angriber før sin modstander i en runde og rammer med et nærkampsangreb.

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- Angribe
- Flytte dig
- Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet øverst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

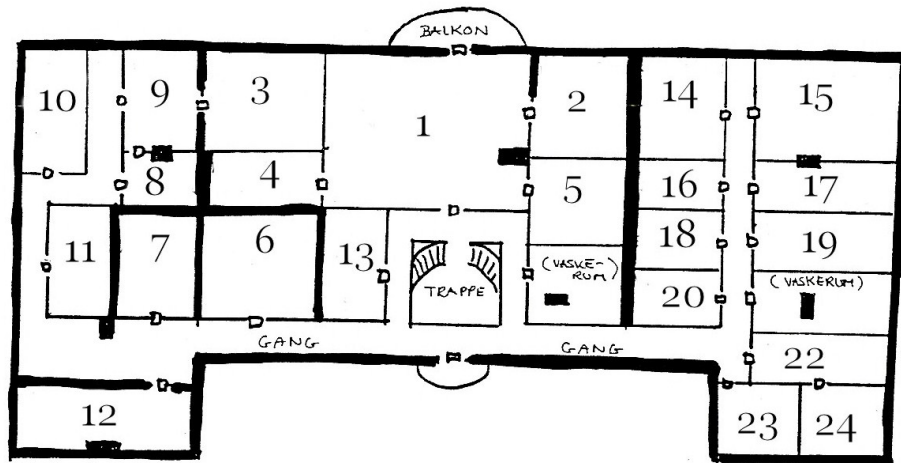
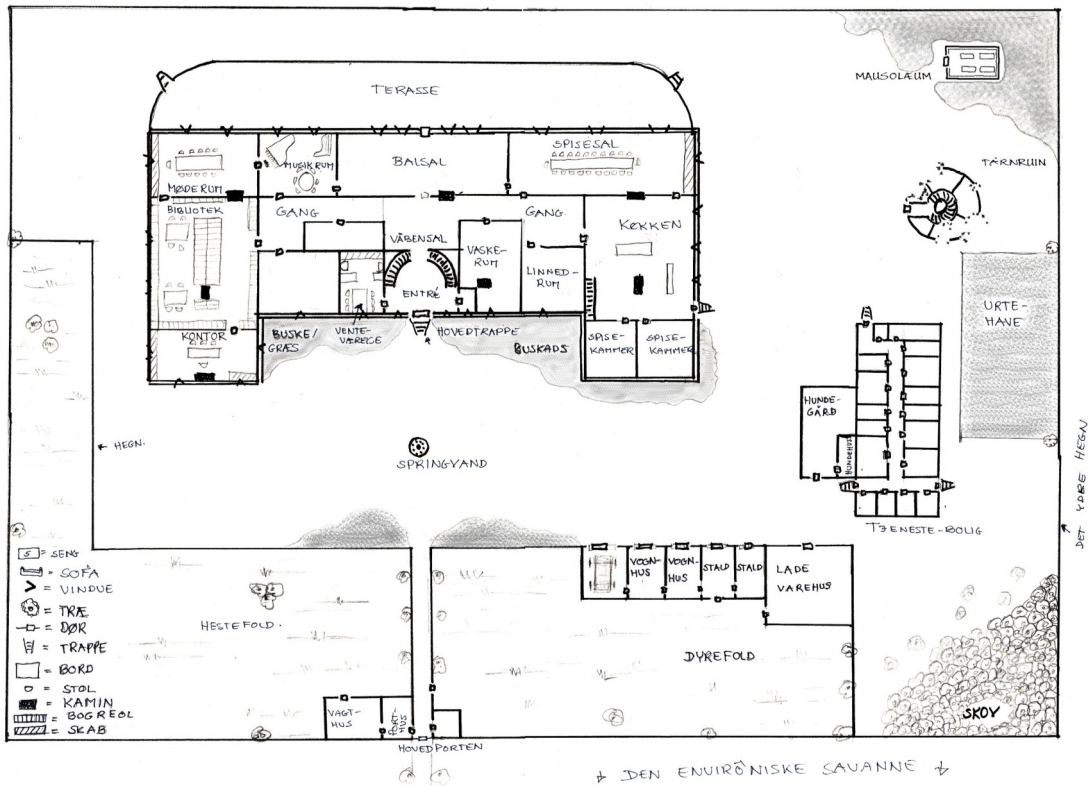
Hvis der f.eks. står: "Attack: +8 vs. Reflex," slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

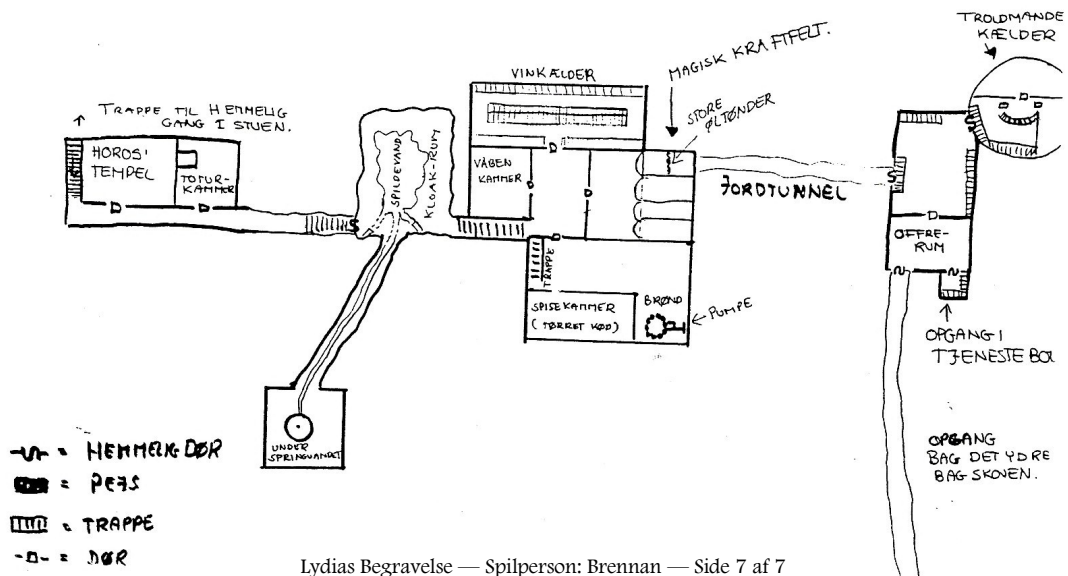
Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

Når-som-helst	Køllebank Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+6 (+2d6) <i>Brennan har altid en kølle i nærheden, gemt bag gardinerne eller et løst bordben. Og rundbold var den eneste sport, han var god til som barn.</i>	Gengæld Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+3 <i>Hvis modstanderen i næste runde slår ud efter Brennan, før det har været Brennans tur, må Brennan slå igen:</i> Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+3	Improviseret kastevåben Attack: +9 vs. Reflex Damage: 1d6+3 <i>Brennan er vant til at skulle improvisere sig ud af en presset situation. Han kan bruge vaser, stole, ja næsten hvad som helst som kastevåben bedre end de fleste.</i>
	Første slag er gratis Attack: +9 vs. AC Damage: 2d6+3 (+2d6) <i>Brennan får +2 til sin AC og Reflex i næste runde, hvis han rammer.</i>	Dem der ligger ned... Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+3 (+2d6) <i>Et slag mod knæhaserne får modstanderen til at vælte omkuld.</i>	Stop ham! Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+3 og modstanderen kan ikke løbe i én runde. <i>Daggerten rammer den flygtende modstander i benet og sinker ham.</i>
	Gaflen Attack: +7 vs. Reflex Damage: 3d6+3 og modstanderen er blændet indtil slutningen af næste runde. <i>Et spark i skridtet sænker paraderne, så Brennan kan stikke to fingre i modstanderens øjne.</i>	Tilkald kavaleriet <i>Brennan kan ikke angribe i denne runde. Brennan trækker en lille fløjte frem og blæser i den. Efter to runder dukker Brennans bøller op for at hjælpe ham (og minde ham om deres betaling).</i>	Tredobbelt knivkast Attack: +9 vs. AC Damage: 3d6+3 <i>Et kast med tre små knive på én gang.</i>

Udstyr: Leather Armor +1, daggert, kasteknive



KÆLDEREN
+
DE HEMMELIGE GANGE



Augustus von Warrenburg



Illustration: Lars Rune Jørgensen

Augustus Warrenburg er gommen, der blev efterladt ved alteret for 14 år siden. Dengang så han ikke specielt frem til brylluppet. Det var ren og skær forretning mellem hans far, der var medlem af Kejserrådet og Lydias far. Bruden interesserede ham ikke; han havde alligevel mere end én elskerinde til hver dag i ugen. Han skulle bare gennem ceremonien, og så kunne hun ellers passe sig selv for sine lommepenge. Sådan var det - indtil hun stak af.

For en mand som Augustus, er det som et brud på naturlovene, hvis han ikke får sin vilje, og hvad der ellers tilkommer ham. Selvom han på ingen måde var interesseret i Lydia, udover at overholde aftalen om giftermål, var det slet ikke en mulighed i hans verdensbillede, at hun ikke ville have ham. Nuvel, lidt modstand kunne sikkert forventes. Stigende mishag, gående mod had, men langsomt og sikkert druknet i apati efter et par år; sagtens. Men, at Lydia valgte ham fra helt og aldeles kom som et chok. Og Augustus hader chok.

Noget tid efter at Lydias far var begyndt at udlove dusører for sin datters tilbagebringelse, var Augustus kommet sig tilpas meget over sit chok til at gøre det samme. Han ville dog aldrig indrømme offentligt, at han kerede sig, så han gjorde det gennem sit alias, forbryderkongen **Forbus Finkelheim**. Gennem Forbus' maske gjorde Augustus sig i alkens kriminalitet, fra afpresning til gravrøveri - og gør det stadig.

Augustus havde planer om at overtage sin fars plads i Kejserrådet, efter faderens uheldige og meget velplanlagte død, men Kejseren valgte en anden til den betydningsfulde post. Det kan kun skyldes tabet af anseelse og respekt, efter at Lydia vragede ham. Det er Augustus både sikker og vis på, og derfor har han smidt de sidste hæmninger fra sig. Ud over alle de almindelige forbrydelser, stiller hans syndikat gerne muskler - i form af rejste udøde - til rådighed for folk, der har brug for en gruppe soldater, der ikke klager over lønnen eller spilder tiden på at spise og sove; og dét har givet ham en idé. Det er ikke en særlig sund idé, men den har bidt sig fast i hans magtsyge hjerne og nu skal det føres ud i livet.

Hans bryllup og bryllupsnat skal gennemføres, uanset, at bruden er død. Hvad har man ellers Nekromantikere til?

Havde det været så svært at acceptere din skæbne dengang, Lydia? Hvad skulle alt dette renderi til? 14 års renderi. Man nægter ikke en Warrenburg noget. Det må du omsider have fattet. Eller, det ville du, hvis ikke du var død. Ikke, at du er meget mindre bevendt nu, end da du var i live. Men jeg ville have æret tanken bag giftermålet.

Forretningsforbindelsen. Der var ikke mere i det. Jeg ville have parkeret dig i en eller anden klub for handlede koner i Alston og givet dig nogle lommepenge, som du så kunne have druknet din ellers nyttesløse eksistens i. Det er muligt, at der skulle produceres en arving eller to, men det kunne lige så vel være med en af mine elskerinder, der altid har kunnet så meget mere, end du nogensinde ville have lært. Og ingen ville vide bedre, for deres stakkels mor, du, ville nok være død i barselsengen. Slut på den leg. Men du skulle absolut være besværlig. Tro, at du havde et valg og i fjorten år holdt du mig for nar. Ingen holder ustraffet en Warrenburg for nar. Ingen siger nej til en Warrenburg. Du er min nu. Når begravelsen er overstået, er du min.

Lydia forsvandt for 14 år siden, kort før sit planlagte bryllup med Augustus, søn af et Kejserrådsmedlem, den bryske **Arracost von Warrenburg**. Da hun forsvandt, var hun i færd med at prøve et udsøgt smykke, der var blevet fremstillet til lejligheden. Der udbrød vild panik. Hendes far brød nærmest sammen og Arracost von Warrenburg udlovede en kæmpe findeløn på stedet. Hans søn skulle giftes med Lydia og dét skulle der ikke laves om på. De seks tilrejsende, deriblandt Lydias kusine Kærligheds-præstinden Sandrillica, kaldet Sinna, og dusørjægeren **Jarcho van den Hoog** - der havde været undercover som livvagt for den dværg, der havde fremstillet smykket, styrtede af sted for at finde hende.

Det blev opdaget, at en ond troldmand havde tænkt sig at ofre hende i sin stræben efter udødelighed, men i sidste øjeblik, blev de nedrige planer afværget. Troldmanden ville dog ikke bare sådan opgive sit forehavende, og der opstod vild tumult. I løbet af denne, lykkedes det Lydias og **hendes fætter Sinbard** at stikke usete af sammen. Det skulle senere vise sig, at de to i smug var elskende. I det efterfølgende kaos blev Jarcho afsløret som dusørjægeren **Høgen** og prompte sendt af sted af Lydias far for at bringe Lydia tilbage igen.

Hun stak af? Med Sinbard? Efter, at hun var blevet mig lovet? Ingen siger nej til en von Warrenburg. Ingen! Mage til frækhed. Troede hun, at hendes mening havde nogen som helst relevans for noget som helst? Troede

de, at de kunne slippe af sted med det? Med at bringe mig i forlegenhed? Jeg taber ikke ansigt. Der er ikke nogen, der griner af mig. Jeg er urørlig. Mit navn bliver ikke trukket gennem sølet. Jeg får andre folk trukket igennem sølet. Bogstaveligt talt.

Ingen siger nej til en von Warrenburg. Ingen nægter en von Warrenburg noget. Som. Helst! Ingen nægter MIG noget. Jeg taber ikke ansigt. Folk, der kommer mig på tværs mister deres. Jeg har en væg fuld af dem, i Forbus Finkelheims hule.

Ved alle afsløringerne efter Lydias og Sinbards flugt kom det også frem, at Augustus' far Arracost von Warrenburg havde spillet to sider af en konflikt ud mod hinanden for at vinde magt. Elveragenten Quinnin overdrog ham i kejserrigets varetægt, og han blev fængslet. Mens hans retssag trak i langdrag, skete der det uheldige, at han på en gårdtur på fængslets mure kom for skade at falde ud over brystværnet, da han snublede i sin toga. Han faldt dog kun cirka en meter, før han blev hængt i sit tøj.

Det var så meningen at Augustus pligtskyldigt skulle overtage sin faders plads i Kejserrådet (og også i faderens mere lyssky gerninger, som hurtigt blev føjet til Forbus Finkelheims forbrydersyndikat). Men nej. Kejseren valgte en anden! Augustus fik en ringere titel som Kejsers diplomat, en ussel papirstitel uden nogen reel magt. Kejseren gav naturligvis ikke nogen grund, men Augustus vidste godt selv hvorfor, og ligeledes gjorde alle i hovedstaden Alston. Han var ham, der var blevet vraget.

Det gjorde det endnu mere vigtigt for ham ikke at have et hængeparti som den bortløbne brud og hendes elsker. Augustus kunne på ingen måde have det siddende på sig, at noget, eller nogen, der var hans, slipper ham af hænde. Lydias fars dusør var stadig gældende, men åbenbart ikke stor nok til, at nogen ville tage sig sammen og få Lydia fanget, så Augustus begyndte også at udlove dusører. Det var omtrent på dette tidspunkt, at han fik idéen med at gennemføre sin bryllupsnat med en brud, der ville gøre præcis som han ville, fordi han havde kontrollen over hendes animerede legeme.

Lydia og Sinbard er stadig ikke fundet og bragt for mig. Hvad laver alle de dusørjægere? Render rundt mellem hinanden som hovedløse høns, eller som byvagten efter Finkelheim-syndikatets medlemmer? Ha! Idioter. Det er sjovt. Men det er ubrugeligt! Uacceptabelt!

Dusøren må hæves igen. Og igen! De skal findes! Og jeg skal have Lydia. Hun er min. Ingen. Nægter. En. von

Warrenburg. Noget. Som. Helst! Hun blev lovet til mig! Og det er mig, der skal have hende. Det er uden betydning, hvad hun selv mener. Ingen siger nej til en von Warrenburg. Ikke en snoldet bondepige med drømme om storhed og pladderromantik.

Men der er gået 10 år og stadig ingenting?! Jeg ved, at der er folk, der griner af mig bag min ryg. Når jeg finder dem, bliver de tavse. Tavs. Det er dét hun skal være, når jeg får hende. Når Lydia bliver returneret til mig. Tavs. Som graven. Ja. Der må mere drastiske midler til. Det er ikke nok at forlade sig på idioter med et sommerfuglenet. Der skal professionelle til. Virkelig professionelle. Folk, der tager deres arbejde seriøst. Ikke de uduelige klovn. Fredrich kan hjælpe mig. Han er så dygtig til at lave udøde tjenere til Finkelheims klienter. Han.. Han skal lave mig en udød brud. Men først.. Først må hun dø. Det er på tide at få de virkelige professionelle på jobbet. Forbus Finkelheim skal til møde i nat. Ingen siger nej til en von Warrenburg. Og ingen slipper væk fra mig; død eller levende.

Lydia og Sinbard viste sig at være umanerlig dygtige til at holde sig skjult. I et liv halvt på grænsen af det kriminelle miljø reddede de sig gang på gang fra Forbus' professionelle snigmordere. Udover at være fulgt af en virkelig stor portion held, fulgtes de også af to maskerede helte som beskyttede dem gang på gang. **Pierre Popurlanski**, maskeret kappeklædt kårdesvingende poet og kvinde-charmør. (Forhad og eftersøgt af alle ægtemænd i den Envirôniske overklasse – og elsket og eftertragtet af alle gifte kvinder) og **Lady Lotiel**, enhver ungersvend sødeste drøm af en smidig klatretyv. Begge berygtede og efterlyste forbrydere med dusør på deres hoveder.

I skikkelse af sit alter ego forbryderkongen **Forbus Finkelheim**, kom Augustus i kontakt med stadigt mere skumle typer. Hans syndikat bevægede sig ind på områder, hvor andre kriminelle organisationer træder varsomt, eller slet ikke kommer. Augustus var ligeglåd eller blind for farerne, der lurede. Hans fokus på at få ram på Sinbard og Lydia smeltede sammen med en stadig mere forkvaklet tankegang. Han har fået sin fader myrdet i fængslet, fordi han ikke ville risikere, at faderens støtter fik ham ud igen. Han er fast besluttet på at få sin vilje med Lydia og er blevet overbevist om, at den bedste måde, ville være, hvis Lydia var et totalt lydigt lig. Hans tætte omgang med Nekromantikerne Fredrich og dennes endnu mere skumle kontakter har sat sit præg. Uden at lægge mærke til det, bevægede han sig mere og mere ind i en skyggeverden, hvor kræfter der er mørkere end han selv råder.

Tænk, at det skulle tage mig så lang tid at komme til denne slutning. Når det ligger så lige for. Så klart det står for mig. Lydia er mit lys, mit Mørkets Lys og jeg må favne hende for at modtage hende. Besidde hende for at beherske hende. Men hun er uren i sin nuværende form. Hun skal modtage Mørkets Lys. Blive ét med Det. Og når hun er blevet ét med Mørkets Lys skal jeg trænge ind i hende for at lade Mørkets Lys trænge ind i mig og så kan jeg bemægtige mig Mørkets Lys. Lad Mørkets Lys danse i hendes kød og jeg vil svælge i hende. I Det.

Om de andre roller

Sinbard Zarellaton: Lydias fætter og elsker. Far til Julia. En tidligere Kejserridder, der valgte at bryde alle kodekser og desertere, da han stak af med Lydia.

Augustus har aldrig haft meget til overs for Kejserridderne. De har da nok været effektive, men de er altid vejet tilbage fra at gøre nok. Gøre det der skal til. Og så irriterer de ham, når de forpurrer hans alter egos – Forbus Finkelheims – planer. Sinbard er særligt forhadet, og han er ikke engang Kejserridder længere.

Brennan Zarellaton: Lydias lillebror og den nye herre i huset i Zarellaton husstanden.

En syg lille hvalp, der tydeligvis ikke kan klare presset og ikke har taget det med samme ro som Augustus selv har gjort det. Som ikke har gjort noget effektivt, efter han tog over efter sin fader. Han har ikke engang skaffet sig af med den gamle idiot. Lader ham bare sidde og savle i et hjørne. Uværdigt. Bundforgældet og dét er det eneste forsonende træk ved ham, for det har åbnet muligheden for at blive alene med Lydia efter begravelsen; blot ved at kaste nogle håndører efter hvalpen.

Sir Sofus: Højt rangerende Kejserridder og derfor et problem. Augustus' kilder fortæller ham, at Sir Sofus på mystisk vis dukkede op kort inden Lydias død og fangede Sinbard. Der er noget meget sært ved ham. Der er noget galt med de blikke han sender til dusørjægeren Jarcho. Undrende.. og noget andet? Han behandler også Sinbard meget respektfuldt. Er de gamle venner? Eller – mere end det?

Jarcho van den Hoog – Høgen: En halvelver og dusørjæger. Påstår at have jagtet Lydia i 14 år. Var med til brylluppet, der ikke blev til noget dengang. Har

tilsyneladende været tæt på at fange Lydia og hendes ækle lille familie flere gange, men hver gang er de sluppet væk. Mistænkeligt, eller dybt inkompetent.

Julia Zarellaton: Datter af Sinbard. Og Lydia. Augustus' Lydia. Det bedste, der kan siges om hende er, at hun i svag belysning godt kunne ligne Lydia lidt. Og så er hun ung. Stadig fast i kødet.

Måske, hvis han får brug for lidt varme, efter at Lydia og han har fuldbyrdet deres ægteskab? Hun er jo ikke *hans* datter. Det kan hun ikke have noget imod.

Ingen siger nej til en von Warrenburg.

Til spilleren

Du skal spille Augustus von Warrenburg. Brudgommen, der aldrig fik Lydia. Augustus er ikke rigtig rask, skulle det være forbigået din opmærksomhed i gennemlæsningen af ovenstående. Han er faktisk så forkert, at hans forkerthed har bibragt ham evner udover det sunde og sædvanlige. Disse evner er ikke noget Augustus har tillagt stor betydning. De sker bare. Selvfølgelig gør de det. Det er bare endnu en måde, hvorpå hans selvfølgelige overlegenhed manifesterer sig.

Som Augustus, skal du være overbevist om, at verden er et bedre sted, så længe du får din vilje. Husk: ”Ingen siger nej til en von Warrenburg!”

Selvom Augustus er ude over overdrevet, er han ikke dum. Hans fader vandt sin storhed på at spille to parter ud mod hinanden. Hvis du med det samme angriber alle, kommer du hurtigt til at stå alene mod en samlet flok, der mærkeligt nok ikke vil dit bedste. Del og pisk.

Mål

Få gennemført og fuldbyrdet sit ægteskab med Lydia på trods af, at hun er død, og det er fjorten år for sent.

Finde ud af, hvem der slog Lydia ihjel, og om vedkommende er til stede ved begravelsen.

Straffe Sinbard – og alle andre, der har vovet, eller vil vove, at sætte sig op imod ham. Ingen nægter en von Warrenburg noget!

Augustus

38 år, menneske



STR	12
CON	14
DEX	14
INT	11
WIS	10
CHA	18

AC	Fortitude	Reflex	Will
19	17	16	19

Initiativ:
1d20+5

Hit Points: 56	
Critical: 28	Healing: 1d12+14

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	5	History	3
Arcana	8	Insight	8
Athletics	4	Intimidate	12
Bluff	7	Perception	3
Diplomacy	7	Religion	3
Endurance	5	Stealth	12
Heal	3	Thievery	10

Augustus' bitterhed og vrede har drevet hans sjæl ned i mørke dybder, hvor ingen dødeligs sjæl kommer uskadt fra. Augustus kan trække på de kræfter, der gemmer sig i mørket, og det afspejler sig i hans kampevner, som forstærkes af de overnaturlige mørkekræfter. Han bærer en nihalet pisk, som synes at vokse og gro ekstra pigge og tænder, når han svinger den i vrede.

Bemærk at Augustus ikke er fuldt bevidst om sin kontakt til det overnaturlige og ikke selv ser noget farligt i det, der sker.

Når-som-helst	Mærk den nihaledes bid Attack: +10 vs. AC Damage: 1d10+8 og modstanderen får -2 til sit næste angreb. <i>Augustus svinger den nihaledede pisk, og piggene river og flår i modstanderens kød.</i>	Haps! Attack: +7 vs. Reflex Hit: Forud for angrebet kan Augustus forsøge én af to ting med sin pisk: Vælte modstanderen omkuld eller afvæbne ham. Hvis han rammer, lykkes det.	Skyggepil Attack: +7 vs. Reflex Damage: 1d10+8 <i>En kugle af mørke slipper ud af Augustus' knyttede hånd, da han truende laver en gestus i retning mod sin modstander.</i>
---------------	--	---	---

En gang pr. kamp	Den nihaledede symfoni Attack: +10 vs. Reflex Damage: 1d10+8 og modstanderen får -2 til AC og -5 til at angribe i sin næste tur. <i>Pisken svirper om hovedet på modstanderen og trækker et spor af blod, som løber ned i øjnene.</i>	Opslugt af skyggerne Skill-tjek: Arcana Success: Augustus forsvinder ind i en skygge og bliver usynlig. Han kan nu lave et Stealth-tjek med +5 bonus for at slippe uset væk.	Tordenhydraens gift Attack: +7 vs AC Damage: 1d6+3 + 2d6 giftskade <i>En kastekniv med klæbrig sort gift, knitrer elektrisk, da den flyver gennem luften.</i>
------------------	---	---	---

En gang om dagen	Ildkuglen Attack: +7 vs. Reflex mod alle i nærheden. Damage: 4d6+8 og alle, inklusive Augustus, bliver slået omkuld. <i>Augustus omspændes af sorte flammer, som pludselig eksploderer i en blodrød ildkugle.</i>	Ikke denne gang... Hvis Augustus' hit points kommer ned på 0 eller derunder, bliver han efter én runde forvandlet til en skygge i ét døgn. Skyggen kan destrueres af direkte sollys eller af en præst. Efter et døgn vil Augustus begynde at få fysisk form igen.	Natskyggens drømmesky Attack: +7 vs. Fortitude Damage: 1d6+8 og i sin næste tur må Augustus lave et nyt angreb: Attack: +9 vs. Fortitude Damage: 3d6 giftskade og modstanderen er bevidstløs.
------------------	---	---	--

Udstyr: Nihalet pisk, kastekniv, krukke med gift, magisk rustning (toga)

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- ▶ Angribe
- ▶ Flytte dig
- ▶ Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet øverst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

Hvis der f.eks. står: "Attack: +8 vs. Reflex," slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

Jarcho van der Hoog



Illustration: Lars Rune Jorgensen

dusørjægeren Høgen. Da familiens overhoved **Hr. Keon** hørte om Jarchos profession, valgte han straks at sende ham ud for at finde Lydia og bringe hende tilbage.

Jarcho er halvelvisk dusørjæger, og han går også under navnet ”**Høgen**”. Han var sendt ud for at fange Sinbard og Lydia, men en ukendt person kom ham i forkøbet og har slået Lydia ihjel. Ydermere blev Sinbard fanget lige for næsen af Jarcho af Kejserridderen Sir Sofus.

Nu er Jarcho på vej til Zarellaton-familiens gods sammen med Sir Sofus, Sinbard og dennes datter Julia. Med sig bringer de Lydias lig, så hun kan blive begravet i familiens jord.

Jarchos arbejdsgiver er Brennan Zarellaton, Lydias lillebror. Han har bedt Jarcho om at blive til efter begravelsen for at udføre en ekstraopgave. Jarcho mistænker dog, at Brennan vil snyde ham for betalingen og er på vagt.

Han har også en del dusørplakater på sig og vil gerne tjene penge på også at fange andre eftersøgte.

14 år!

Fjorten lange år – har jeg været på jagt. Tænk engang – at Høgens fokus har været fastlåst på ét offer SÅ længe. En årelang besættelse. Men så igen – jeg har jo altid været ihærdig. Altid målrettet. Aldrig opgivende. Det var jo også det, der bragte mig ad denne vej første gang. Dengang jeg jagtede Rotten. Fuldstændig uvidende om hvilken skæbne jeg gik i møde. Hvordan det ville ændre mit liv.

For 14 år siden var Jarcho på vej til bryllup. Lydias Bryllup. Som dusørjæger var han undercover som livvagt for en dværg, der skulle overbringe Lydias dyreste bryllupsgave: en fin diamanthalskæde. Det var et trick, som skulle lokke **listetyven Rotten** frem. Men til brylluppet forsvandt Lydia og halskæden. Jarcho blev sammen med fem andre helte sat til at finde Lydia. En ond troldmand ville ofre hende for at opnå evig ungdom, og heltene fik i sidste øjeblik stoppet den nederdrægtige plan.

I det kaos, der opstod i kampen mod troldmanden, lykkedes det Lydia og hendes fætter Sinbard at stikke af. De to viste sig at være elskende.

Efterfølgende var familien i oprør. Det var den aften lykkedes Jarcho at fange flere eftersøgte personer, og derved havde han afsløret sin identitet som

Jeg troede, det ville blive en nem sag. Hvor naiv var jeg ikke, den tidlige morgen, da jeg red af sted. Med guld på lommen, både fra dusørerne og forudbetalingen fra Keon. Men jeg tog fejl – hvor tog jeg dog fejl.

I månedsvis fulgte jeg deres spor, men uden at se skyggen af dem. Hr. Keon må åbenbart være blevet utålmodig, for der dukkede pludselig andre efterlysningsplakater op. Ikke kun fra Keon, men også fra andre. Mange ville have fat i Lydia. Så eftertragtet var hun, forståeligt nok.

Jarcho er ikke den eneste som har jagtet Lydia. Både **Augustus von Warrenburg**, den forsmåede forladte gom, dennes far og andre satte dusører på Lydias og Sinbards hoveder. Dusører som hurtigt voksede. Men selv om Jarchos konkurrenter er ihærdige, var ingen dog tættere på end ham. Over 10 år fulgte han Lydia og Sinbard tæt. Han var tæt på, da Lydia fødte datteren **Julia**, og så i glimt pigen vokse op i den lille familie, som evigt var i bevægelse.

Jarcho kunne ikke lade være med at beundre den smukke modige Lydia som ikke ville lade sig kue. Han belurede hende flere gange, og hans fascination udviklede sig til en lammende besættelse af hende.

Så smuk hun er Lydia. Eller... var. Så populær. Men ingen kendte hende som jeg. Ingen så hende som jeg. Ingen forstod hende så godt som jeg. Men, hendes skønhed lammede mig. Når hun bare stod der, forstenet af rædsel foran min spændte armbrøst. Jeg kunne intet gøre. Intet sige. Egentlig skulle jeg have beordret hende til at overgive sig. Men mit hjerte ville sige andre ord. Ord fyldt med kærlighed og betingelsesløse lovprisninger. Oh – Lydia! Hvor ville jeg dog have sagt så meget til dig. Men min mund kunne ikke. Så jeg stod der blot. Tåbeligt! Lammet. Én gang. To gange... ja – mange gange. Hver gang kom Sinbard og reddede hende – og jeg – jeg stod bare der tilbage. Uden ord. Et fjols var jeg! Som et barn. Men gudskelov var jeg ikke lammet fra handling, da andre forsøgte at tage hendes liv. Men det kan jo være godt det samme nu.

Da dusøren på Lydias hoved steg, kom lejermordere på banen. Lydia var mere værd død end levende, og Jarcho nåede med nød og næppe at redde Lydia, da hun blev overfaldet af sortklædte kultister.

Bagmanden bag overfaldet viste sig at være **Forbus Finkelheim**, en forbryder som også selv er eftersøgt, og af uvisse årsager har sat en tårnhøj dusør til den der bringer ham Lydias lig.

På daværende tidspunkt havde Jarcho helt opgivet jagten på andre eftersøgte. At holde opsyn med Lydia var blevet en fuldtidsopgave. For Jarchos egen regning. Betalingerne fra Zarellaton-familien blev færre og færre i takt med, at Hr. Keon blev syg, og sønnen Brennan overtog den skrantende købmandsforretning.

Ud over betalingen for at fange Lydia, har Brennan lovet en kæmpe bonus til Jarcho, hvis han bringer Sinbard levende hjem, så han, efter begravelsen, kan stå skoleret over for Brennan, og blive straffet for alt den lidelse som han og Lydia har bragt familien. Jarcho bryder sig ikke om opgaven, som utvivlsomt vil ende med, at han skal tage livet af Sinbard, men i takt med at Jarchos gæld vokser, ser han det som en ubehagelig, men nødvendig udvej af sin egen økonomiske kattedepine.

Jarcho er ikke den eneste som har passet på Lydia. En ung maskeret kvindelig swashbuckler dukkede op, og inden Jarcho kunne nå frem, reddede hun Lydia fra en snigmorders giftpile. Denne mystiske **Lady Lotiel**, er flere gange kommet i vejen for Jarcho, når han skulle udspionere Lydia fra forskellige mørke gyder.

Ladyen gjorde jo heller ikke mit arbejde nemmere. Flere gange sad hun skjult i en mørk krog eller oppe på et hustag. Fordømt! Til sidst måtte jeg sætte hende ud af spillet. Kunne jeg andet? Jeg vidste jo intet om hende. Andet end at hun var smuk – og åh i guder hvor var hun selv godt klar over det. Hun viste sig frem, så ingen mand kunne bevare koncentrationen i en kamp. Et frækt blik, opstoppede bryster. Men jeg, jeg bed tænderne sammen og tænkte kun på Lydia. Du-kan-tro-nej unge dame. Dine tricks virker ikke på mig. Sværd parerede kårde, og giften på min kniv bed dybt i hendes venstre hånd og kostede udover et grimt ar, også hendes egen daggert. En ganske fin en af slagsens må jeg indrømme. Som nu befinder sig veltilpas i min støvle. Så mangler jeg bare et passende tidspunkt at give hende den igen på og beslutte mig for, om det skal være høfligt i hånden, eller hårdt i ryggen. Men hun må være rig den unge dame, måske adelig? Hendes udstyr og træning tyder på det.

Men selv Lady Lotiel kunne ikke gøre en forskel. Efter jeg sårede hende i hånden var hun som sunket i jorden. Kan det være hende der har gjort det? Nej vel? Der var så mange efter Lydia i de sidste dage.

Jagten på Lydia spidsede til. Selv om Jarcho forsøgte at passe på hende, kom snigmorderne tættere og tættere på. Sinbard forsvarede indædt Lydia mod en elvisk snigmorder, som angreb familien med forgiftede klinger, og Sinbard blev hårdt såret bragt til Lydias kusine **Sandrilica "Sinna" Haufenbraun**.

Sinna var en af de helte som sammen med Jarcho reddede Lydia på bryllupsnatten. Faktisk reddede Sinna også Jarchos liv, da hun brugte sine healende kræfter på ham efter slutkampen. Jarcho var dødeligt såret og den smukke kærlighedspræstinde tog sig kærligt af ham. Meget kærligt. Jarcho mistænker, at det var et trick for at give Lydia og Sinbard tid til at slippe væk. Kusine Sinnas landsted var et af parrets faste tilflugtssteder.

Efter helbredelsen af Sinbard, skyggede Jarcho familien til byen Rostenburg, hvor han tabte sporet af dem.

Men hvem var det så?

Der er så mange uklarede spørgsmål. Hvorfor stod snigmorderen ikke frem og krævede sin dusør? – og hvem stod bag tippet om Lydias opholdssted? Da jeg fik brevet, som fortalte, at Sinbard og Lydia var på Den Gyldne Svane, var jeg slet ikke tvivl. Oplysningerne var korrekte. Men hvorfor skulle jeg vide det? Hvem ville have mig derhen? Var det meningen, at jeg skulle have set mordet? Umuligt? Jeg kom jo derhen, så hurtigt som jeg kunne. Løb hele vejen. Råbte og skreg af kroværten, imens jeg smed sølvmonter i hovedet på ham. Stakkels mand, som han bare stod der, og pegede op mod førstesalen og fremstammede værelsesnummeret. Kort tid efter stod jeg i døren. Men da var det for sent. Hun lå der på gulvet. Død. Så spinkel og sårbar så hun ud. Som om hun bare sov.

Da jeg tog hende i mine arme følte det både umådelig rart, og umådelig forkert. Hvorfor?

Jeg opdagede ikke engang, da Sir Sofus kom med Sinbard på slæb. Kiggede bare op med mine tårefyldte øjne og knugede hende ind til mig.

Om de andre roller

Sinbard Zarellaton: Sinbard er tidligere Kejserridder. Men Sinbard valgte at bryde alle kodekser og desertere, da han stak af med Lydia. Jarcho har altid været fascineret af de stolte Kejserriddere, og ved første møde havde han stor respekt for tapre og stolte Sir Sinbard. Den respekt faldede voldsomt, da Sinbard stak af fra Ære og Orden og leve et liv på flugt sammen med sin kusine. Tilmed fik han et barn med hende. Sinbard har forsøgt at passe på Lydia, men har i sidste ende fejlet. Det piner Jarcho. Det er Sinbard skyld, at Lydia er død! Hvorfor lod han sig fange? Var det med vilje? Og hvad er det helt præcis, hans forhold er til Sir Sofus? Hvis han ikke frivilligt vil ud med sproget, så må der hårde metoder til. I Brennans kælder. Sinbard skal bløde for hans svigt af Lydia.

Julia Zarellaton: Lydia og Sinbards 13-årige datter. Julia er en typisk irriterende teenager, som gør livet lidt besværligt for sine forældre. Hun virker som om at hun er temmelig træt af at "være med på slæb" og holder sig meget for sig selv. Hun har Lydias smukke øjne, samt en forbindelse om sin venstre hånd. Hmmm....

Brennan Zarellaton: Fungerende leder af Zarellaton-familien efter faderens sygdom. Virker manisk og skræmmende. Jarcho har RIGTIG mange penge til gode hos Brennan. Over 3.000 guldmønter har han regnet det sammen til. En ganske betydelig sum. Har Brennan overhovedet så mange penge? – og hvis ikke – hvorfor vil han få dem? Derudover er der vist en ekstra opgave. Hvad går den ud på? Og hvad hvis Jarcho siger nej?

Augustus von Warrenburg: Envirônisk Kejserslig diplomat og styrtende rig. Han er den mand, som Lydia oprindeligt skulle have været gift med. Det var et arrangeret ægteskab uden kærlighed. Alligevel kunne Augustus ikke tolerere, at Lydia stak af. Under mottoet "*Ingen siger nej til en Warrenburg*" betalte Warrenburg familien dyrt for at få Lydia bragt hjem igen. Men hvorfor den besættelse af Lydia? Hvorfor er hun så vigtig for ham? Og hvorfor insisterer han på at være med til Lydias begravelse?

Sir Sofus: Højt rangerende Kejserridder. Dukkede på mystisk vis op kort inden Lydias død og fangede Sinbard. Der er noget meget sært ved ham og den måde,

hvorpå han i skjul holder Jarcho under opsyn. Tror han måske, at det er Jarcho, som har dræbt Lydia? Nej – det er ikke sådan et blik. Mere undrende og kærligt? Kender han måske til Jarchos følelser for Lydia? Han behandler også Sinbard meget respektfuld. Er de gamle venner? Eller – mere end det?

Kære spiller

Du skal spille Jarcho, den ihærdige dusørjæger.

Som du kan læse, er Jarcho besat af Lydia og det må gerne subtilt komme til udtryk undervejs i spillet. Måske ikke lige fra starten af, men undervejs i fortællingen må du gerne langsomt lade det sive ud. F.eks. ved en følelsesladet monolog om Lydia.

Undervejs har du også en truende konfrontation med Brennan. Men træk den lidt ud. Spil afventende. Overvej også undervejs hvad du vil gøre ved Sinbard. Hvor langt vil du gå? Her er nogle vigtige stikord til din rolle:

Dusørjæger.

Besat/forelsket af/i Lydia

Faderlig omsorgsfuld over for Julia.

Dybt forgældet

Dæknavn: Høgen

Mål:

Få penge fra Brennan.

Find eventuelt ud af, hvorfor Brennan får guld

Pas på Julia. **Pas GODT på hende.**

Beslut hvad du vil gøre med Sinbard.

Find, om muligt, ud af hvem dræbte Lydia.

Hævn, om muligt, mordet på Lydia.

Dusørerne.

Udover dusøren på Lydia og Sinbard er der også mange andre, som kan udløse en belønning.

En blandt mange er en gammel kending: Pierre Populanski. Kvindecharmør, digter og landevejsrøver. Sidst Jarcho så Pierre var faktisk på Zarellatons gods. Siden da har Pierre rejst meget rundt og har ofte været i nærheden af Jarcho. Uden at Jarcho dog har haft held til at spotte ham. Dusøren på Pierre er efterhånden blevet ret høj, og er en tanke eller to værd.

Jarcho

40 år, halvelver

STR	18
CON	14
DEX	14
INT	10
WIS	12
CHA	9



AC	Fortitude	Reflex	Will
20	19	15	14

Initiativ:
1d20+5

Hit Points: 59
Critical: 29
Healing: 1d12+14

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	5	History	3
Arcana	3	Insight	6
Athletics	12	Intimidate	7
Bluff	2	Perception	8
Diplomacy	4	Religion	3
Endurance	10	Stealth	5
Heal	4	Thievery	5

Jarcho kæmper med to våben, og er specialist i at kæmpe én mod én. Når han kun kæmper mod en enkelt modstander, giver han derfor ekstra skade. Han er også specialist i at bruge en armbrøst af enhver størrelse.

Når-som-helst	Mand-mod-mand Attack: +12 vs. AC Damage: 1d8+9 <i>Jarcho trænger en enlig modstander op i en krog og venter tålmodigt på et hul i paraderne.</i>	Du-kan-tro-nej Attack: +11 vs. AC Damage: 1d6+4 og Jarcho har +2 til AC i én runde. <i>Jarcho parerer med sit sværd og bruger sin daggert.</i>	Den mindste Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+6 <i>En enhåndsarmbrøst kan let sniges ind under en kappe og kan holde de fleste fanger i skak.</i>
	Sjælens vindue Attack: +9 vs. Will Damage: 2d8+9 <i>En enlig modstander rystes af Jarcho's iskolde blik og mærker straks det iskolde stål.</i>	Omringet! Attack: +11 vs. AC Damage: 1d8+5 <i>Hvis Jarcho rammer, og der er mere end én modstander ved siden af ham, må han angribe én modstander mere i denne runde.</i>	Den mellemste Attack: +10 vs. AC Damage: 2d10+6 <i>En armbrøst er et præcisionsvåben, men selv den bedste tager tid at lade, når man først har skudt.</i>
	Killing Blow Attack: +12 vs. AC Damage: 3d8+9 <i>Modstanderen blottes sig, og Jarcho straffer det med et præcist stød med sværdet.</i>	Mere værd i live Attack: +9 vs. Fortitude Damage: 1d6+8 og modstanderen bliver væltet omkuld. <i>Et spark får modstanderen ned og ligge. Nogle gange er dusøren større, når målet er i live.</i>	Skal der være fest... Attack: +9 vs. AC (3 angreb mod op til 3 forskellige fjender) Damage: 1d8+2 (x3) <i>Jarcho har en repeterarmbrøst, som kan forvandle en umedgørlig fange til et pindsvin.</i>

Udstyr: Langsværd, daggert, scale armor, kompakt enhåndsarmbrøst, almindelig armbrøst, repeterarmbrøst

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- ▶ Angribe
- ▶ Flytte dig
- ▶ Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet øverst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

Hvis der f.eks. står: "Attack: +8 vs. Reflex," slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

1102

Eftersøgt

Pierre Populanski



Landevejsrøver og kvindebedærer
(levende)

Dusør: 4.000 D.

Henvendelse:
Nærmeste Kejserridder.

1102

Eftersøgt

Lady Lotiel



Klatretyv og røver
(levende)

Dusør: 300 D.

Henvendelse:
Nærmeste Kejserridder eller anden myndighed.

1102

Eftersøgt

Sinbard Zarellaton



Eftersøges for desertion
(levende)

Dusør: 400 D.

Henvendelse:
Nærmeste Kejserridder.

1102

Eftersøgt

Ivan den Ivrige



Landevejsrøver og bandit
(levende)

Dusør: 600 D.

Henvendelse:
Nærmeste Kejserridder eller anden myndighed.

1302

Eftersøgt

"Don Durch"



Bandleder
(død eller levende)

Dusør: 2.000 D.

Henvendelse:
Nærmeste Kejserridder.

1302

Eftersøgt

Lydia Zarellaton



Familieanliggende
(levende)

Dusør: 1.000 D.

Henvendelse:
Familien Zarellaton i Belfala.

1302

Eftersøgt

Lydia Zarellaton



Bortløben brud
(levende)

Dusør: 5.000 D.

Henvendelse:
Von Warrenburg-palæet, Alston.

1302

Eftersøgt

Lydia Zarellaton



Ønskes død!
(liget udleveret)

Dusør: 15.000 D.

Henvendelse:
Forbus Finkelheim, Dunkelstrædet i Karm

1302

Eftersøgt

Forbus Finkelheim



Leder af forbrydersyndikat
(død eller levende)

Dusør: 4.000 D.

Henvendelse:

Nærmeste Kejserridder.

ADVARSEL: Forbus anses for at være ekstremt farlig.
Forsøg ikke selv at pågribe ham, men henvend dig
straks til nærmeste kejserridder, hvis du har
oplysninger om ham.

1302

Eftersøgt

Sinbard Zarellaton



Familieanliggende
(levende)

Dusør: 400 D.

Henvendelse:

Familien Zarellaton i Belfala.

Julia Zarrellaton



Illustration: Lars Rune Jorgensen

Men gudskelov standsede et hårdt knæ i skridtet vamlé Ivan, og jeg lærte en værdifuld lektie. For i guder hvor er mænd dog nemme, og hvor er det nemt at fjerne deres pengepung fra bæltet, når det eneste de har øje for er ens kavalergang. Haha...

Julia er datter af Lydia og Sinbard. Født mindre end et år efter hendes mor stak af fra sit arrangerede bryllup og efterlod hele familien i vanære og økonomisk ruin.

Julia har sammen med forældrene rejst meget rundt og aldrig haft et fast hjem. Et liv på farten, ofte med tvivlsomme lovløse venner, har gjort, at Julias far er meget overbeskyttende, hvilket længe har irriteret hende rigtig meget. Julia har dog haft held til at snige sig ud om natten og skabt sig en alternativ tilværelse som den maskerede røver og klatretyv **Lady Lotiel**. Denne hemmelige identitet har allerede oparbejdet et ry som en snedig, fræk og forførende swashbuckler.

Kort før Lydias død, så Julia sin far kysse med Kejserridderen Sir Sofus. Selvsamme Kejserridder var ham, der anholdt hendes far. Julia forstår ikke, hvad der sker, men hun mistænker Sir Sofus for at have noget at gøre med mordet på hendes mor og hader nu denne mystiske ridder af hele sit hjerte.

Jeg forstår det ikke – Hvad er det, der sker!?
*Ihhh – det er irriterende. Nu var jeg ellers lige begyndt at nyde livet. Jeg havde styr på tilværelsen... eller rettere **Lady Lotiel** havde styr på det hele. Når jeg er hende, så kan jeg alt. Men nu sidder jeg bare her, i denne grimme støvede karet og skal sidde og glo på ham den grimme ridder. Gid jeg kunne spytte i hans ansigt. Han frarøvede mig min mor – og min frihed.*

Jeg nød sådan at snige mig ud om natten. Først bare for at se om jeg kunne slippe væk fra fars opsyn. Men så for at få spænding. Åh – jeg husker tydeligt min første tur på kroen. Hvordan alle kiggede da jeg trådte ind. Alle mændenes blik da jeg gik igennem lokalet. Og hvor var jeg dum dengang. Naiv. Blind. Men jeg er blevet så meget klogere her det sidste halve år. Nu ved jeg hvad det handler om. Men dengang, var jeg et fjols. Havde ikke taget penge med. Hvad tænkte jeg på? Den store klamme mand, hans stank og vamlé ånde, da han begærligt pressede mig op ad væggen. Ivan hed han. Ivrig Ivan. Føj. Dengang var jeg ikke klar over, hvad det var en mand som han ville have fra mig. Det ved jeg nu.

Julias barndom var forholdsvis sorgfri. Hun var ikke bevidst om, at hendes familie ikke levede som alle andre. For hende var det normalt at rejse fra sted til sted. Ofte med hastige, pludselige afrejser. Men da hun blev ældre, kunne hun godt se, at deres liv var specielt. At de var på flugt. I takt med at Julia blev ældre og mere nysgerrig og eventyrlysten på tilværelsen, begyndte hendes far, **Sinbard Zarellaton**, også at passe mere på hende. De rejste oftere og oftere og ved ankomsten til hver ny by, formanede han Julia til at holde sig inden døre. Hun formåede at skuespille et ungdommeligt sløvsind, som var realistisk nok til, at hendes far ikke var synderligt vagtsom, og efter sengetid sneg hun sig ud for at gå på opdagelse i lokalområdet.

*Men så var det, jeg så ham. **Pierre Populanski**. Kappeklædt og kårdesvingende. Fin, smart, hurtig og charmerende. Alt det som far ikke er. Han var røver. Men i GUDER hvor havde han bare stil. Hans sprog! Hans måde at bevæge sig på. Han var sej. Jeg ville være som ham. Det tog nogle forsøg, men nu har jeg efterhånden fået lavet det perfekte kostume til Lady Lotiel. Masken, kappen, den hvide skjorte, nederdelen og selvfølgelig korsettet. Korsettet som giver mig den uvurderlige flotte kavalergang, som alle mænd er så forgabt i. Gud hvor har den reddet mig mange gange. De SKAL bare glo derned, og mister helt øjet på min kårde. Haha...*

I rollen som Lady Lotiel begyndte Julia at husere i nattelivet. Hun røvede fra folk og brugte sin nyfundene kvindeliste til at forføre mænd. Naturligvis uden at gå hele vejen.

Pierre er hendes idol, og hver gang hun får et glimt af ham, stiger hendes beundring og fascination. Hun aflurer hans små tricks og metoder. Hans fægteteknik og den meget lyriske måde at tale på. Hun er også begyndt at drømme søde drømme, om at stikke af fra hendes forældre og leve et eksotisk eventyrfyldt liv sammen med Pierre.

Kården – åh ja. Den elsker jeg. Først fandt jeg en gammel kårde et af de steder vi boede. Gad vide hvem den egentlig tilhørte? Men den var fin og dog lidt tung til mig. Og senere købte jeg min egen for de penge, som jeg stjal. Jeg havde lært af den bedste. Af Pierre, som jeg flere gange havde observeret i skjul. Fra hustage og mørke gyder. Uden han så mig. Jeg var for hurtig. For snedig.

Fra hustagene holdt Julia også øje med sin mor. Forklædt som Ladyen naturligvis. En dag opdagede hun en sortklædt person på et lavereliggende tag, som var ved at gøre klar til at skyde giftpile i ryggen på Lydia. Uden at tænke nærmere over det, greb Julia resolut ind ved at springe ned fra taget og vælte sin mor i sikkerhed. Med forvrænget stemme præsenterede Julia sig som Lady Lotiel, og selv hendes egen mor kunne ikke genkende hende.

Siden da har Julia ofte patruljeret hustagene for at beskytte sin mor.

*Til gengæld så HAN mig. **Jarcho. Halvelveren.** Jeg havde selv lagt mærke til ham flere gange. De siger, han er dusørjæger. At han jagtede mor og far. Spionerede ville jeg nok nærmere sige. For jeg så ham flere gange lure ved vinduer og i mørke gyder. Men han var snu, var han. Han opdagede mig. Eller – rettere – han opdagede Lady Lotiel – og selv med min nye fægtetræning kunne jeg intet stille op. Mine oppressede bryster var for en gang skyld ikke til nogen nytte. Han så med det samme kniven i min venstre hånd, hvilket kostede mig både min elskede nye daggert og et dybt sår over håndryggen, da han slog den væk med sin egen kniv. Fordømt! Min særlige salve til sår vil stadigvæk ikke virke på såret. Arrggg... irriterende – og det KLØR hele tiden. Far har heldigvis ikke opdaget det. Men forståeligt nok, med alt hvad der nu er sket. Nu håber jeg blot, at Jarcho ikke opdager min forbindelse og indser hvem jeg er. Han må ikke se min venstre hånd. Ville han i så fald gøre noget? Han skræmmer mig lidt. Så stærk. Så maskulin. Men ikke som andre mænd. Hurtig. Snug. Han tøver ikke. Men handler. - og nu har han min nye daggert. Æv.*

Men Jarcho virker også meget bekymret nu. Det var jo også ham, som fandt mor. Død. Kan det virkelig være rigtigt, at han har jagtet mor i så mange år? - og hvorfor kan det så være, at han er så trist nu? Han virker forpint. Hvorfor? Eftersigende bliver han nu

en rig mand, når morbror Brennan udbetaler dusøren på mor og far. Den skulle være ret stor, siger folk. Men – men alligevel ser det ud til, at Jarcho sørger mere over mors død, end far gør?

Julia undrer sig meget. De sidste dage op til moderens død foregik der mange underlige ting. Sinbard og Lydia holdt mange hemmelige møder med Lydias kusine Sinna.

Julia måtte ikke være med og blev altid sendt udenfor. For at holde den nysgerrige Julia væk, gav Sinbard omsider sin datter lov til at gå til fægtetræning. Noget hun havde plaget længe om at få lov til. Men fra den ene dag til den anden, ændrede hendes far mening. På dagen for moderens død var Julia dog ekstra mistænksom. Så hun valgte at pjække fra fægtetræningen og blive i nærheden af den kro, de netop var flyttet ind på.

Fra nabobygningens tag kunne Julia kigge ind i forældrenes lejede kroværelse. Herfra kunne hun se sine forældre kramme, hvorefter hendes far lagde hendes mor forsigtigt på gulvet og forlod kroen. Det var kort inden, moderen døde. Julia kunne ikke se præcis, hvad faderen gjorde ved Lydia, men han så meget alvorlig og dystert ud, og derfor besluttede Julia sig for at følge efter faderen. Hun skyggede ham ned til havnen ved floden. Til en lagerbygning. Fra sin udsigtspost på taget nær loftvinduet fik Julia sig et kæmpe chok. Hendes udråb var næsten ved at afslører hende.

*AAARGGG... tænk engang at han gjorde det! At far virkelig kyssede med den der fremmede ridder. Eller – for at være helt nøjagtig, at **Sir Sofus** kyssede på far. FØJ! Altså – han så lidt underlig ud i ansigtet far. Så godt som jeg nu kunne se det fra tagvinduet. Men han virkede kærlig over for Sir Sofus. Føj! Men jeg var nødt til at følge efter dem. Kunne jeg gøre andet? Efter kysset gik de udenfor, og her så jeg far give en mønt til en gadedreng for at løbe af sted med et stykke papir. Sammen gik de til kroen. Før de gik ind, gav Sir Sofus far håndjern på. Men meget løst. Han skulle nærmest holde dem lukket selv. Hvorfor? - Og hvorfor skjulte de sig i kroens stald? Kort efter kom Jarcho stormende. Han råbte af den stakkels krovært og stormede op på førstesalen, hvor vi havde vores værelser. Det var her, han fandt mor. Død på gulvet. Sekunder efter kom Sir Sofus og far op på værelset. Alt var kaos – folk råbte og skreg af hinanden. Ingen lagde mærke til mig, da jeg dukkede op. Jarcho sad på gulvet*

og holdt om mor. Han havde tårer i sine øjne og kiggede bare tomt ud i luften. Stakkel.

Sir Sofus virkede også voldsomt berørt over situationen. Men hvordan vidste han, hvor han kunne finde far? Overgav far sig virkelig frivilligt til ham? – Er der magi med i spillet? Står Sofus bag det hele? Har han MYRDET mor? og hvem skal nu passe på mig? ”

Julia sidder nu i kareten på vej til Zarellaton-familiens gods. Omsider skal hun se sin mors fødehjem. Det eneste, der kan minde om et rigtigt hjem for hende, og selv om hun hader årsagen, så er hun alligevel også lidt spændt.

Jeg har hørt så mange historier, og selv om jeg ikke forstår, hvad der sker omkring mig, så bliver det nu alligevel spændende at se.

Er det rigtigt, at mor havde mange tilbedere? Kan det virkelig være rigtigt, at der hang billeder af mor på alle vægge i huset? Er det rigtigt, at morfars butler havde et hemmeligt rum i kælderen hvor han tilbad mor?

”Lydias tempel” blev det kaldt. Ad? Men nej, hvor gad jeg godt se det, hvis det virkelig fandtes. Er det virkelig rigtigt, at en ond troldmand forsøgte at ofre mor på hendes bryllupsnat?

- og huset skulle være FYLDT med hemmelige gange og rum. Spændende! Lige et eventyr for Lady Lotiel. Men først må jeg beslutte mig for, hvad jeg gør med min viden om far og Sofus? Skal jeg konfrontere far med hvad jeg ved? Skal jeg nævne det for morbror Brennan? Eller til Jarcho. Han virker alligevel ikke til at kunne lide Sir Sofus. Måske hvis jeg fortæller, hvad jeg ved, så vil han nakke ham, og så kan far og jeg blive sat fri. Måske?

Eller måske kan Lady Lotiel dræbe Sir Sofus. Men tør jeg det?

Kære spiller.

Du skal spille Lydias unge datter Julia. Det er en svær og uforudsigelig rolle, for Julia er både voksen og barn og fanget midt imellem. Det er denne uforudsigelighed, du skal prøve at bringe frem i rollen.

Der er en masse kvindelighed i Julia. Udadtil er hun forførende og virker selvsikker. Gerne klichefuld og med one-liners. Men hun er stadigvæk også et barn og har barnets nysgerrighed og naivitet.

Hun har den berygtede maskerede røver, digter og kvindebedærer Pierre Popurlanski som sit store idol, og ja, måske mere end det. Det er op til dig, som spiller. Som en anden teenagepige har hun selvfølgelig et fanbillede i form af en efterlysningsplakat med Pierre Populanski.

Hun er også både bange for, og en smule tiltrukket af Jarcho (og skjuler sin ene hånd i frygt for at han opdager hvem hun er). Men igen er det en balancegang. Hvad sjov er der ved at have en hemmelighed, hvis den ikke til sidst bliver afsløret?

Mål:

Vil se ”Lydias Tempel” i kælderen.

Vil finde husets hemmelige gange

Vil se hvor hendes mor skulle ofres.

Vil spionere på Sir Sofus.

Vil afsløre Sir Sofus' affære med Sinbard

Vil stjæle så meget som muligt fra Augustus.

Skal konfrontere sin far med affæren. Måske?

Om de andre roller

Sinbard Zarellaton er Julias far. Han er fætter til Lydia og tidligere Kejserridder. En lidt tør, stivnakket og overbeskyttende mand. Dog har Julia stor respekt for ham og vil ham intet ondt.

Jarcho van den Hoog er halvelver og dusørjæger. Har jagtet Julia og hendes familie i 14 år. Har flere gange været tæt på at fange dem, men hver gang er de sluppet væk. Julia har flere gange set ham spionere på hendes mor. Har Julias daggert! Må ikke se hendes forbundne venstre hånd.

Sir Sofus. Kejserridder. Har fanget Julia og hendes far. Eskorterer dem i karet til Zarellaton familiens gods. Er muligvis varm på Julias far. Har noget med Lydias død at gøre. Julia HADER ham og vil prøve at slå ham ihjel.

Brennan Zarellaton er Julias farbror. Det er ham eller farfar Keon, som har sat dusør på at få Lydia bragt hjem til familien igen.

Augustus von Warrenburg Kejserlig diplomat. En magtfuld og rig mand. Det var ham, Lydia oprindeligt skulle giftes med. Måske han har mange værdigenstande, som er værd at røve. En opgave for Lady Lotiel?

Julia

13 år, menneske

STR	12
CON	10
DEX	18
INT	10
WIS	9
CHA	14



AC	Fortitude	Reflex	Will
20	16	19	16

Initiativ:
1d20+7

Hit Points: 47
Critical: 23
Healing: 1d12+10

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	14	History	3
Arcana	3	Insight	3
Athletics	4	Intimidate	3
Bluff	11	Perception	8
Diplomacy	5	Religion	3
Endurance	3	Stealth	13
Heal	8	Thievery	7

Julia kæmper med en kårde i sin ene hånd og en parér-daggert i sin anden og foretrækker nærmest at danse omkring sin modstander. Hvis hun rammer med et af de angreb, hun kan lave når som helst med sin kårde, kan hun forsøge at lave et ekstra angreb med sin daggert: Attack +11 vs. AC; Damage: 1d6+3.

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- Angribe
- Flytte dig
- Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet overst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sided terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

Hvis der f.eks. står: "Attack: +8 vs. Reflex," slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

Når-som-helst	<p>Nålestikket</p> <p>Attack: +11 vs. AC</p> <p>Damage: 1d8+6</p> <p><i>Sådan et lille prik ser ikke ud af meget, men kården trænger let gennem ringbrynjen ind til det bløde indre.</i></p>	<p>Dans hurtigere</p> <p>Attack: +10 vs. AC</p> <p>Damage: 1d8+5. Hvis Julia rammer ved siden af med dette angreb, tager hun kun halv skade fra alle angreb indtil sin næste tur.</p> <p><i>Julia danser om sin fjende og stikker ham med sin kårde.</i></p>	<p>Vis ham lidt bar hud</p> <p>Attack: +6 vs. Will</p> <p>Hit: Julia kan lave to angreb:</p> <p>Attack: +10 vs. AC</p> <p>Damage: 1d6+4</p> <p><i>Den løse skjorte falder ned og bloter en bar skulder og blondekanten af et korset.</i></p>	
	En gang pr. kamp	<p>X'et</p> <p>Attack: +11 vs. AC</p> <p>Damage: 2d8+6</p> <p><i>To hurtige svirp med kården, og et blodrødt X trænger frem på modstanderens kofte.</i></p>	<p>Skær bæltet over</p> <p>Attack: +7 vs. Reflex</p> <p>Hit: Julia kan enten stikke af og få en rundes forspring eller lave endnu et angreb med +2 til attack.</p> <p><i>Den skarpe klinge får modstanderens bælte og bukser til at falde til jorden.</i></p>	<p>Et frækt glimt i øjet</p> <p>Attack: +6 vs. Will</p> <p>Hit: Modstanderen sænker paraderne og Julia kan lave et nyt angreb:</p> <p>Attack: +13 vs. AC</p> <p>Damage: 1d8+8</p> <p><i>Et koket smil og et glimt i øjet distraherer modstanderen.</i></p>
		En gang om dagen	<p>Lever på spid</p> <p>Attack: +11 vs. AC</p> <p>Damage: 3d8+6</p> <p><i>En fodfinte lokker modstanderen til at gøre udfald, men han spidder i stedet sig selv på Julias kårde.</i></p>	<p>Man slår ikke på piger</p> <p>Kræver: At Julia lige har taget skade</p> <p>Attack: +10 vs. Will</p> <p>Damage: 2d8+5 og modstanderen får -2 til AC og Reflex indtil slutningen af Julias næste tur.</p>

Udstyr: Kårde, parérdaggert, sårsalve, kostume, maske, efterlysningsplakat med Pierre Populanski

100=

Eftersøgt

Lady Lotiel



Klatretyv og røver
(levende)

Dusør: 400 D.

Henvendelse:

Nærmeste Kejserridder eller anden myndighed.

100=

Eftersøgt

Pierre Populanski



Landevejsrøver og charmør
(levende)

Dusør: 4,000 D.

Henvendelse:

Nærmeste Kejserridder eller anden myndighed.

Sir Sinbard Zarrellaton



Illustration: Lars Rune Jorgensen

Sinbard var ridder i den kejserlige garde. Det er han sådan set stadig, for når en mand først har aflagt ed til kejseren, så er det for resten af livet. Men i mere end 14 år har Sinbard ikke båret kejsregardens kappe, fordi han brød sin ed.

For 14 år siden skulle Sinbard deltage i sin kusine Lydias bryllup på Zarellaton-familiens gods, men inderst inde var Sinbard aldrig nogen kejserridder, men derimod en poet og romantiker. Han havde opbygget en hemmelig identitet, **Pierre Populanski**, digterelskeren, som forførte gifte kvinder og ungmøer med sin tunge, og slap væk i natten fra vrede ægtemænd og fædre ved hjælp af sin kappe og kårde.

Pierre og Sinbard havde siden barndommens somre på Zarellaton-godset været forelsket i sin kusine Lydia, og i forvirringen på natten før brylluppet, befriede de Lydia fra det ægteskab, som hendes far, Sinbards onkel, havde arrangeret mod hendes vilje.

Siden har Sinbard og Lydia været på flugt. Den romantiske Pierre har aldrig følt sig mere levende takket være de mange løgne og den evige jagt på det næste sikre skjulested og et måltid mad. Men angsten har gnavet i Sinbard.

Der er flere dusører på Lydia og Sinbard – for slet ikke at tale om de dusører, der stadig er på Pierre – og dusørjægerne og lejemornerne har aldrig været tættere på parret, end de seneste måneder.

Som fætter og kusine har Sinbard og Lydia også brudt et tabu ved at forelske sig. Den eneste kontakt til familien, som de to har haft, er Sinbards kusine til den anden side, Sinna. Hun har forsikret Sinbard om, at sand kærlighed ikke lader sig stoppe af grenene på et stamtræ, som vokser ud af arrangerede ægteskaber. Og det var også Sinna, som gav dem idéen til den vanvittige plan, de nu er ved at føre ud i livet.

Sinbard og Lydia er ikke blot elskende; de har også et barn, **Julia**. Og det er for hendes skyld, de nu har sat en dristig plan i værk, som det nu er for sent at stoppe: Lydias falske begravelse.

Familieforhold

Der er tre brødre og to søstre i den ældste nulevende generation af Zarellaton-familien. Sinbard er søn af den næstældste bror, mens Lydia og hendes lillebror Brennan er datter og søn af den ældste bror, Keon Zarellaton. Brennan er altså Sinbards fætter, og Lydia er hans kusine.

Deres kusine Sinna er datter af den ældste søster, som er gift med den næstældste søn i Haufenbraun-familien.

Flugten

For 14 år siden skulle Lydias giftes med **Augustus von Warrenburg**. Det var et arrangeret bryllup, som hendes far havde fået i stand. Lydia skulle være præmiebruden og betalingen for nogle handelstraktater og lempelige skatteforhold for hendes fars forretning. Augustus' far, var nemlig Enviróns skatteminister og havde betalt fedt for at få sin umulius af en søn gift med den underskønne Lydia.

Men Lydia og Augustus elskede ikke hinanden, og Lydia havde planer om at stikke af, inden brylluppet. Så langt nåede hun imidlertid ikke, for familiens onde hustroldmand bortførte hende kort inden for at ofre hende i et okkult ritual, som ville give ham evig ungdom.

Heldigvis skred Sinbard og fem andre helte resolut til handling og fik reddet Lydia. I kaoset der fulgte, efter kampen mod troldmanden, stak Lydia og Sinbard af sammen.

De to har været på flugt lige siden. Sinbard er efterlyst af den kejserlige garde og står til at blive sendt til et fængsel i Ishavet, hvor han skal tilbringe resten af sit liv, hvis garden fanger ham.

Sinbard er derudover også efterlyst som sit alter ego, **Pierre Populanski**. Pierre er den personlighed, Sinbard påtager sig, når han bryder ind i rige familiers huse, eller charmerer døtrene til at lukke sig ind, for at skaffe Lydia og Julia brød på bordet og guld til at bestikke endnu en bonde til at give dem husly i nogle dage.

Lydia og Sinbard er også efterlyst. Lydias far, **Keon Zarellaton**, har sat en dusør på at fange dem og bringe dem tilbage til familien. Den forsmåede goms familie, von Warrenburg, har også sat en klækkelig dusør på dem.

Og endelig har en mystisk fremmed ved navn **Forbius Finkelheim** for nylig sat en dusør på Lydia, men vel at mærke på hendes død. Den dusør er tårnhøj, og siden plakaterne blev sat op i hver en flække i flere hundrede miles omkreds er jagten på Sinbard og Lydia blevet intensiveret.

Man kunne næsten tro, vi var en rigtig familie, som Lydia sidder der med Julia i sin favn. Hvor er de dog smukke. Nyd dette øjeblik, nyd hvert et stille åndedrag i skæret fra vokslyset. Lydias øjne stråler om kap med Julias smil. Glem for bare en stund, at du sidder på vagt ved vinduet og lytter nervøst efter lyden af ryttere. Husk Julias smil og måden Lydia retter sit hår uden at tænke over det. Du kan få brug for det, hvis kejsergården får fat på dig. Så får du dem aldrig mere at se. Hvis Keon får fat i os, vil han sikkert tvinge Lydia til et nyt giftemål, og aflevere dig til Kejserens nåde. Og hvis von Warrenburg får fat i os, tør jeg slet ikke tænke på, hvad han vil gøre.

Pierre Populanski

Sinbard skabte sig som ung et alter ego, en hemmelig identitet, som den mystiske poet Pierre Populanski. Dette alter ego har Sinbard bevaret og brugt til at skaffe den lille familie mad på bordet. Den ellers reserverede og nærmest sky Sinbard har altid nydt, at han som Pierre er berygtet og nærmest en legende.

Men Pierre er også farlig. Sinbard tager unødige chancer, når han er Pierre. Det er ikke nok at røve en pung fra en adelsmand ved et landevejsrøveri. Det skal være noget spektakulært. Noget de lokale bondekarle vil hviske om over ølkrusene. Noget som får pigerne til at rødme ved vasketruget.

Sinbard og Pierre smelter mere og mere sammen, og det er lettest for Sinbard at være sig selv og være romantisk, uden Pierre, når han er sammen med Lydia.

Men på det seneste har Pierre fået en konkurrent. En maskeklædt kvinde, smidig som en kat, siger de, som både kan svinge en kårde bedre end de fleste mænd, og kan få enhver mand til at overdrage sit guld. Hvor Pierre lokker kvinder med søde ord, er det vist noget andet, hans kvindelige modstykke lokker mændene med. **Lady Lotiel** kalder hun sig, denne irriterende kårdesvingende kvinde.

Pierre kunne nok leve med en konkurrent, men en kvinde ligefrem. Det huer ham ikke.

Følger hun efter mig? Denne mystiske kvinde? Nej – nok nærmere efter Lydia. Flere gange har hun trådt til, når Pierre... Når jeg.. ikke har været hurtig nok. Hun reddede Lydia fra snigmordernes giftpile. Guderne være priset. Det var også der, hun sagde sit navn til Lydia.

*Men også ham, de kalder **Høgen**, har flere gange reddet Lydia. Mange gange efterhånden. Ja – jeg husker ham kun svagt fra brylluppet. Dengang var han livvagt for dværgejuveleren, som havde lavet den dyrebare halskæde til Lydia. Dengang arbejdede vi sammen om at finde og redde Lydia. Men Jarcho – som halvelveren rigtigt hedder – er vist hyret til at fange Lydia.*

Alligevel har han tøvet, hver gang han stod med sin spændte armbrøst, og sigtede på min kære Lydia. Tøvet længe nok til, at jeg har kunnet jage ham væk. Men selv med hjælp fra disse folk var det næsten umuligt at beskytte min elskede familie.

Mine mange ar på kroppen bærer vidnesbyrd på mine kampe. Men er der grænser for, hvor meget smerte jeg vil gennemleve for at beskytte mine kære. Nej vel? Men den elviske snigmorder, bladdanseren med de forgiftede klinger, han gav mig kamp til strengen og efterlod mig dødeligt såret. Havde det ikke været for kusine Sinnas helbredende evner, havde jeg helt sikkert været død nu, og hvad var der så hændt med Lydia? Det er derfor jeg er nødt til gå med på planen.

Planen

Efter 14 år på flugt, har Lydia og Sinbard næsten vænnet sig til at bruge falske navne, forklædninger og holde sig langt væk fra visse kroer og byer. Men så kom dusøren på Lydias hoved, og lejemorderne, som var tæt på at få Lydia fra Sinbard og Julia.

Julia var stadig kun et barn, 13 år ganske vist, men havde aldrig kendt til andet end et liv på flugt. Skulle hun nu også leve i evig frygt for sin mors liv?

Sinbard og Lydia ønskede at sætte en stopper for jagten på dem. Hos **kusine Sinna** hvor de havde søgt tilflugt og helbredelse, fandt de i fællesskab på en dristig og nærmest vanvittig plan:

Sinna fortalte om en særlig magisk eliksir som kunne få folk til at virke døde. I op til 24 timer efter indtagelsen vil drikken give en komalignede dødssøvn. På den måde kan Sinbard føre en død Lydia hjem til Zarellaton-familien, fremvise hendes døde krop, få hende begravet i familiens mausoleum, og så senere efter begravelsen, befri hende og så omsider leve i fred med hende. Men planen er farlig og Lydia var bange for, at Sinbard selv

skulle blive fanget og måske dræbt. Desuden ønsker hun at se sin families reaktion på hendes død med egne øjne.

Så kusine Sinna foreslog selv at tage med. I rollen som Lydias lig. Ved hjælp af to magiske drikke kan hun forvandle sig til Lydias lig. Den første drik vil forvandle Sinna til en tro kopi af Lydia, og den anden drik vil få hende til at se død ud.

Planen blev lagt i Sinnas landsted og efterfølgende rejste de til byen Rostenburg for at udføre den. Julia, der ikke må vide noget om hvad der sker, men som udviste stor interesse for de voksnes hemmelighedskræmmeri, blev sendt til fægtetræning. Det var noget hun længe havde plaget om at få lov til, og sådan fik Sinbard og Lydia ro til at forberede planen.

Sir Sofus

En af forberedelserne var, at Sinbard opsøgte sin gamle ridderven Sir Sofus i dennes palæ uden for Rostenburg. Med løfte om snart at melde sig i Sir Sofus varetægt bad Sinbard om at låne en rustning, uniformstøj og våben af Sir Sofus. Den gamle ridder har en vis affektion for Sinbard, og lod derfor velvilligt, om end lidt mistroisk Sinbard låne tingene. I et langtrukket afskedskram, snuppede Sinbard også nogle lokker af Sir Sofus hår. Således kunne Lydia, med Sinnas magiske trylledrik forvandle sig til en kopi af Sir Sofus. Sinbard har givet Lydia en del træning i riddernes kodeks og væremåde.

I Rostenburg lejede Sinbard værelser på kroen ”Den Gyldne Svane” samt en tom lagerbygning i havnekvarteret ved floden. Julia blev sendt til fægtetræning, og således sætter de planen i værk.

På kroværelset bryggede Lydia og Sinna trylledrikkene. Først drak Sinna en trylledrik og blev forvandlet til Lydia. Lydia drak en anden drik og blev til Sinna, hvorefter hun forlod kroen.

Derefter indtog Sinna (nu i skikkelse af Lydia) dødseliksiren og faldt om i Sinbards favn. Det krævede al Sinbards viljestyrke, da han nu pludselig stod med en død Lydia i armene, men han lagde hende roligt ned på gulvet på værelset, og ved siden af hende lagde han en af snigmordernes giftpile. Således, at det så ud som om, at morderen omsider havde haft held i sit forehavende.

I mellemtiden gik Lydia gået ned til lagerbygningen i havnekvarteret. Her drak hun endnu en polymorf-drik og blev til Sir Sofus. Hun ikklædte sig Kejserridderens uniform og rustning og ventede på Sinbard.

Dit skæg kradser, Lydia.

Det var det første, jeg sagde til hende.

Først troede jeg, at det virkelig VAR Sir Sofus, jeg stod over for, stiv af rædsel. Men da jeg kiggede nærmere efter, kunne jeg godt ane nogle forskelle, og da hun først gik hen og kyssede mig, var jeg ikke i tvivl. Selv om det var underligt at høre Lydias ord og latter, udtalt med en mands ru stemme. Min elskede Lydia var en mand! Mit hjerte bankede. Ville drikken overhovedet ophøre? Rolig Sinbard. Følg planen. Et par kobbermønter i hånden på en gadedreng, og det anonyme budskab til Jarcho var på vej. Oplysninger om hvor han kunne finde mig og Lydia. Vi gemte os i stalden ved kroen, hvor vi stod klar.

Han var hurtig den stakkels halvvelver. Lydia havde insisteret på at give mig håndjern på, om end så løst sat, at jeg selv kunne kaste dem af, hvis det blev nødvendigt. Men ingen så på mig. Jarcho var kommet løbende og havde råbt af kroværten, og var straks løbet op på vores værelse. Da Lydia og jeg kom derop kort tid efter sad han på gulvet. Med ’liget’ knuget i sin favn. Jeg måtte kigge ned i gulvet for at skjule et lille smil. Planen virkede.

Men så dukkede Julia op.

Hendes blik fortalte alt. Fyldt af had. Had rettet mod Sir Sofus – og måske forståeligt. Men hvad var det for et blik, hun gav mig? Had? Skuffelse måske? Fordi jeg havde ladet mig fange?

Åh – Julia – hvis du bare vidste hvorfor? Hvis jeg bare kunne forklare det for dig. Det er jo for din skyld, at vi gør det her. For at du kan være fri.

Kareten

Sinbard sidder nu i karaten med Jarcho, Julia og Sir Sofus. Jarcho er nu ved at eskortere dem til Zarellaton-familiens gods, hvor Lydia skal begravnes, og Sinbard skal overdrages til den kejserlige garde, altså Sir Sofus, så snart Jarcho har fået sin dusør.

Kusine Sinna ligger som Lydia ”død” i kisten på karetens tag. Snart skal Lydias lig lægges til hvile i Zarellaton-familien mausoleum, og når mausoleet først er blevet lukket i, er det planen, at Sinna skal snige sig ud af kisten og stjæle alle værdigenstande i krypten, så Sinbard og Lydia har noget at leve af i fremtiden.

Jeg er stadig forvirret. Denne plan kommer aldrig til at virke. Den gamle Keon Zarellaton gennemskuer med det samme, at det ikke er Lydias lig. Selvom Sinna godt nok ligner uhyggelig meget, og det er 14 år siden. Der er i hvert fald ingen fare for, at fætter Brennan gennemskuer, at Sir Sofus i virkeligheden er hans søster. Han var jo kun en lille mægunge, sidst de så hinanden. Det skal nok gå. Hvis blot jeg kan holde masken, og Lydia og jeg kan undgå at sende hinanden for mange blikke, holde i hånd eller kysse. Jeg mener, det burde jo ikke være noget problem at lade være med det. Det er jo ikke fordi jeg har lyst til at kysse Sir Sofus, selvom det var ret pirrende første gang Lydia kyssede mig i den forklædning. Jeg ville bare ønske, vi kunne fortælle Julia om vores plan, men det går ikke. Der er så meget på spil, ikke mindst for hendes egen sikkerhed. Der er folk, som vil os til livs, og hvis de får nys om, at Lydia alligevel ikke er død, så vil det bringe Julias liv i fare. Jeg tør end ikke gætte på, hvem det er, som ligefrem ville slå Lydia ihjel og har sendt lejermordere efter os. Det kan ikke være vores egen familie. Måske har vi røvet fra den forkerte rigmand en dag, men det virker dog som en noget hård fremfærd over for et røveri. Og hvorfor kun sætte en dusør på Lydias hoved?

Hjemkomsten

Når Sir Sofus og Sinbard ankommer til Zarellatongodset, er planen, at Lydias lig skal begraves. Når liget er lagt i familiens krypt, skal Sinbard og Sofus bryde ind i krypten, befri Sinna, stjæle de værdier, som er skjult i krypten, og til sidst forsegle den igen, så ingen opdager, at Lydias lig er forsvundet.

Dernæst skal Sir Sofus ride af sted med Sinbard under påskud af, at han skal stå til regnskab for sine forbrydelser over for den kejserlige garde. Og forhåbentligt skal de aldrig se Zarellatongodset igen, men kan leve i frihed resten af deres dage. Nå ja, og så skal Lydia selvfølgelig lige forvandles tilbage til sig selv igen, men den magiske driks virkning burde aftage af sig selv. Og netop derfor er tiden også en vigtig faktor.

Der er noget, der nager mig. Der er noget, som ikke stemmer. Jarcho virkede ligefrem oprørt over at finde Lydia død. Men han har jo været i hælene på os i årevis. Er han skuffet over, at hans jagt er slut?

Jeg har også en skidt fornemmelse. Der er noget, vi har overset. Jeg håber ikke, der venter os nogen overraskelser på godset, for den her plan er dristig nok i

forvejen. Nå, det er for sent nu. Pierre ville ikke være nervøs. Han ville være spændt. Sådant en plan er lige noget for ham. Faktisk er den nok ikke vanvittig nok for ham.

Pierre ville ikke nøjes med at snige sig ind i krypten. Hvorfor dog det, når han kunne drille Brennan, den lille mægunge, som sikkert nu ser sig selv som herre i huset og ikke kan vente på, at hans far bliver for senil til at styre forretningen. Nej, Pierre ville gøre noget spektakulært, men det går ikke denne gang. Først og fremmest skal vi have stoppet jagten på Lydia. Så forsvinder lejermorderne og dusørjægerne, og så kan vi alle leve i sikkerhed. Og så er det fremover kun sit eget liv, Pierre bringer i fare.

Om de andre roller

Sir Sofus: Kejserridder, Ridder af Ringen, den næsthøjeste rang. Den originale Sir Sofus er en af Sinbards gamle soldatervenner. Han er adelsmand og bor i et palæ. Sinbard har bildt Sofus ind, at han snart vil overgive sig, hvis Sofus låner ham sin rustning, uniform og store gamle slagsværd. Det er vigtigt at ingen af de andre opdager, at den Sir Sofus, der er med på turen, er Lydia i forklædning.

Julia: Sinbards og Lydias 13-årige datter. Meget teenageramt. Besværlig, nysgerrig, spørgende og stikker hele tiden næsten i ting som hun ikke bør vide noget om. Sinbard har måske været lidt streng ved hende, og har ofte sendt hende i en form for stuearrest på 'hendes værelse' (altså diverse kroværelser som de har været på). Julia har længe plaget om at gå til fægtetræning, og for at få hende lidt væk, har Sinbard efterkommet det ønske. Sinbard er nu bekymret for de hadefulde blikke Julia sender Sir Sofus. Men det er måske forståeligt nok. Den fremmede ridder er jo trods alt skyld i at hun snart bliver forældreløs.

Jarcho van den Hoog: Dusørjæger som i 14 år har jaget dem. Ja, faktisk var han oprindeligt livvagter for en juveler, og var med til Lydias Bryllup. Jarcho og Sinbard var sammen med fire andre med til at redde Lydia på bryllupsnatten. En ond troldmand havde bortført hende med det skumle formål at ofre hende for selv at opnå evigt liv. Selv om Jarchos opgave har været at fange Lydia har han flere gange ladet hende slippe. Ja tilmed har han reddet hende fra døden flere gange. Hvorfor er han så beskyttende over for Lydia? Men uanset grunden, så ved Sinbard og Lydia at han vil passe godt på hendes "lig".

Brennan Zarellaton: Lydias umodne irriterende lillebror. Eller – sådan var han i hvert fald for 14 år siden. Gad vide hvor meget han har ændret sig, efter han er blevet voksen? Nogen siger, det er ham som nu styrer familien.

Augustus von Warrenburg: Augustus er søn af den nu afdøde Arracost von Warrenburg. Det var Arracost og Sinbards onkel Keon, som arrangerede Lydias bryllup. Lydia skulle være en pyntebrud for den kiksede Augustus. Augustus er Kejserlig diplomat. Det gør ham til en af Envirôns rigeste og mest magtfulde mænd. En farlig modstander. En person som ikke kan tåle, at man siger nej til ham. Han kommer nu for omsider at få det endelige nej fra Lydia. For at deltage ved hendes begravelse og vise hende den sidste respekt.

Kære spiller

Du skal spille rollen som Sinbard. Han er en følelsesladet person, tænkssom og temmelig bekymret. Men når han er Pierre også episk. Kappeklædt og svingende i lysekronerne. Hvor meget du vælger at være af hver, er op til dig. Meeen, vi anbefaler at du venter lidt med at blive til Pierre.

Derudover har du en anden vanskelig opgave. Sinbard skal spille den sørgende elsker, som er ulykkelig over Lydias død. Men Sinbard er også meget fokuseret på at få planen til at lykkes, og glemmer indimellem rollen som den sørgende og bundulykkelige elsker. Det skal du udtrykke gennem dit spil, altså – at Sinbard indimellem udtrykker sin sorg dårligt – men altså ikke dig som spiller.

Altså – du skal SPILLE en, som spiller dårligt.

Mål:

Hovedmålet er få gennemført den falske begravelse uden problemer og slippe væk fra godset i live.

Passe på 'Sir Sofus' og sørge for, at hun forbliver i rollen som Kejserridder.

Passe på at Julia ikke roder sig ind i problemer.

Blive 'befriet' af Sir Sofus.

Få kusine Sinna ud af krypten.

Finde ud af hvem der står bag Forbus Finkelheim.

Og eventuelt også konfrontere Brennan og Keon med deres ugering, og forklare dem, hvor meget ulykke de har været skyld i.

Sinbard

43 år, menneske



STR	16
CON	11
DEX	17
INT	10
WIS	10
CHA	14

AC	Fortitude	Reflex	Will
18	18	18	15

Initiativ:
1d20+0

Hit Points: 54
Critical: 27
Healing: 1d12+11

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	11	History	3
Arcana	3	Insight	8
Athletics	11	Intimidate	4
Bluff	4	Perception	8
Diplomacy	4	Religion	3
Endurance	3	Stealth	6
Heal	8	Thievery	13

Sinbard er både oplært som disciplineret kriger i den kejserlige garde og selvudlært i den mere dristige kampkunst med kårde gennem sit alter ego, Pierre. Han kan derfor i slutningen af sin tur vælge mellem de to stilarter. Den ene giver ham +4 til AC (og -2 til sine egne angreb), mens den anden giver mulighed for at give 2d6 ekstra i skade (1 gang pr. runde), hvis han rammer med visse af sine angreb. De angreb, hvor han kan give ekstra skade, står anført med (+2d6) i beskrivelsen. Sinbard kan skifte mellem de to stilarter, hver gang hans tur er ovre.

Når-som-helst	Kårdemesteren Attack: +11 vs. AC Damage: 1d8+4 (+2d6) <i>Sinbard kan næsten svinge sin kårde hurtigere end øjet kan følge med, men uden som meget som at få sved på panden.</i>	Kejserens parade Attack: +11 vs. AC Damage: 1d8 og Sinbard får +1 til AC indtil slutningen af sin næste tur. <i>Effektive parader var det første, alle nye rekrutter skulle lære i den kejserlige garde.</i>	Klingemuren Attack: +11 vs. AC Damage: 1d8+4 og hvis modstanderen rammer Sinbard, inden Sinbards næste tur, tager modstanderen 3 i skade. <i>Bladet fra Sinbards kårde hvirvler i luften og danner en mur af stål foran ham.</i>
	Et uventet stød Attack: +11 vs. AC Damage: 2d8+4 (+2d6) <i>Sinbard lader sig trænge op i en krog, men kun for at lokke modstanderen til at blive for ivrig. Og så falder det præcise stød med kården.</i>	Fodfinten Attack: +14 vs. AC Damage: 2d8+4 og Sinbard har +2 til sit næste angreb. <i>Sinbard snyder modstanderen til at parere til den forkerte side og straffer det prompte.</i>	Sving i lysekronen! Skill-tjek: Acrobatics Succes: Sinbard udnytter terrænet til at få en gunstig angrebsposition. Attack: +11 vs. Reflex Damage: 2d8+4 og modstanderen har -2 til AC indtil slutningen af Sinbards næste tur.
	Held i uheld Attack: +11 vs. AC Damage: 2d8+4 (+2d6) Hvis Sinbard ikke rammer, må han lave et nyt angreb: Attack: +14 vs. AC Damage: 1d8+4	1-2-3 nu er du død Attack: +11 vs. AC Damage: 3d8+4 <i>Sinbard bruger en indøvet serie af parader og angreb, indtil den uøvede modstander bliver fanget i en sårbar position, som Sinbard fluks udnytter.</i>	Spektakulær retræte Attack: +9 vs. Will Hit: Sinbard kan flygte og få en rundes forspring. <i>Sinbard kaster en porcelænsfigur til sin modstander. Grib!"siger han og forsvinder ud gennem vinduet.</i>

Udstyr:

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- Angribe
- Flytte dig
- Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet øverst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

Hvis der f.eks. står: Attack: +8 vs. Reflex,"slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

Sir Sofus D'Aidilan

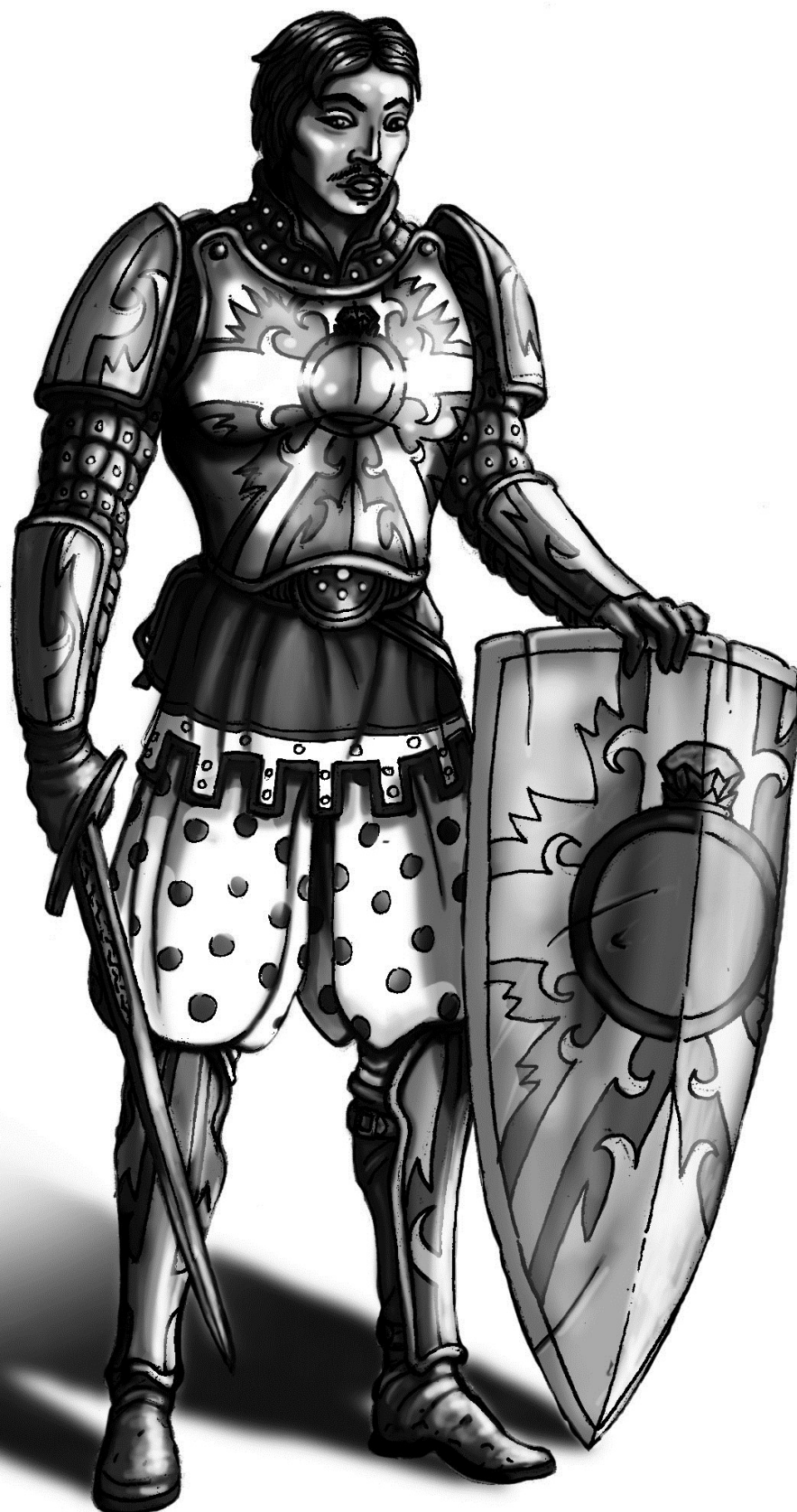


Illustration: Lars Rune Jorgensen

Sir Sofus D'Aidilan er ridder i den Kejserslige Envirønske Garde. Kejserridderne er Envirøns dømmende og udøvende magt. Regelrette, nøgterne og loyale mod loven og Kejseren.

Han har fanget desertøren Sinbard og dennes illegale "kone" Lydia. Desværre døde Lydia kort inden tilfangetagelsen, og Sir Sofus har nådigt tilbud at eskortere Sinbard til Lydias begravelse hos Zarellaton-familien.

Men Sir Sofus bærer på en stor hemmelighed. Han er ikke Kejserridder. Han er ikke Sir Sofus, ja, han er sågar ikke engang mand.

Han er **Lydia Zarellaton**, i forklædning.

Hvor er det sindssygt! – Her sidder jeg, på vej til min egen begravelse. Må Guderne være med mig! Hvad er det jeg har gjort?

Men det var nødvendigt. Jeg må tro på, at jeg gør det rette. Jeg må stole på, at dette bedrag bringer en slutning på det mareridt, jeg har været igennem. På 14 års flugt.

Tænk engang – sidst jeg kørte på disse bumpede veje, var det i fuld fart og på flugt. På flugt fra mit gamle liv. Fra et liv i kedsomhed og trældom. Som brud til kedelige og tørre Augustus.

Men nu, på vejen tilbage foregår det stille og roligt så kareten ikke bumper for meget rundt – og oppe på taget, i kisten, ligger mit lig. Hvor er det sindssygt!

Lydia Zarellaton er datter af købmanden **Keon Zarellaton**. For 14 år siden skulle Lydias giftes med Augustus von Warrenburg. Det var et arrangeret bryllup, som hendes far havde fået i stand. Lydia skulle være præmiebruden og betalingen for nogle handelstraktater og lempelige skatteforhold for sin fars forretning. Augustus' far, var nemlig Envirøns skatteminister og havde betalt fedt for at få sin umulius af en søn gift med den underskønne Lydia.

Men Lydia og Augustus elskede ikke hinanden. Lydia havde et forhold med hus-naren Balder, som desværre

blev dræbt af familiens troldmand. Den onde troldmand bortførte Lydia på bryllupsnatten for at ofre hende i et okkult ritual som ville give ham evig ungdom. Heldigvis var der seks helte, som resolut skred til handling og fik reddet Lydia.

En af disse helte var Lydias fætter Sinbard. Han var Kejserridder, og i skjul også den maskerede og kappeklædt romantikerdigter **Pierre Populanski**. Lydia havde som barn haft et stort crush på hendes modige kønne fætter Sinbard, og derfor valgte hun i ly af det kaos der var i huset at stikke af med Sinbard for at leve et frit liv væk fra alle kedelige forpligtelser og hendes dysfunktionelle familie.

Men det er nødvendigt – ikke?

Altså – det ville jo aldrig stoppe. Far ville have mig tilbage. Von Warrenburg familien ville ikke acceptere et nej. De kunne ikke acceptere mit valg. Min flugt. Suk. Jeg kunne ikke få lov at være i fred. Alt prøvede de. Først almindelige efterlysningsplakater. Forståeligt nok. Så satte far en belønning på højkant. Til folk der kunne give oplysninger om hvor Sinbard og jeg opholdte os – også forståeligt.

Men så – så kom dusøren, til den som kunne fange os, og føre mig hjem igen. Gudskelov var min elskede Sinbard en mester til forklædning, og i rollen som Pierre skaffede han penge og skjulesteder til os. Åh Sinbard, min elskede - så meget du måtte gå igennem for min skyld. Tilmed også udstødt og jagtet af dine egne. Af Kejserridderne. Men – de ville i det mindste fange os levende.

Lydia og Sinbard har levet et liv på flugt. Først var de meget lykkelige og frie, men da deres guldbeholdning slap op, ernærede de sig ved tyveri og landevejsrøverier. De var eftersøgt men formåede i lang tid at skjule sig. Ca. 9 måneder efter flugten fødte Lydia datteren Julia. Forældrene var lykkelige og selv om de var eftersøgt og ofte måtte flytte fra by til by, forsøgte de at skabe en god og tryk tilværelse for Julia. Både Lydias familie samt von Warrenburg-familien hævdede med årene dusøren på at fange Lydia og Sinbard. Den lille familie var dog snedige og undgik de fleste dusørjægere med lethed. En dag, da Julia nærmer sig teenageårene, blev jagten dog mere alvorlig. En mystisk fremmed ved navn **Forbius Finkelheim** satte en ny, tårnhøj dusør på Lydias hoved. På Lydias død.

Lejemordere blev sat ind i jagten, og flugten blev dødelig alvor, da Lydia blev udsat for det første mordforsøg.

Jeg fatter det ikke.

Tænk at det skulle komme så vidt.

Tænk en gang, at nogen ønsker mig død. At ville gå så vidt at de ville forgifte mig. Et held at glasset væltede, inden jeg drak af vinen.

- og ildkuglen som var så tæt på at gøre det af med mig. Som kostede mig det meste af mit flotte hår, og stakkels Sinbard som reddede mig fik frygtelige brandsår, og nægtede heroisk at bruge guld på en af den Store Moders healere. Åh – stolte Sinbard.

Hvor han dog elsker mig højt. Mig – og Julia selvfølgelig. Men han er ikke den eneste der tilsyneladende elsker mig højt nok til at sætte sit eget liv på spil.

For det er jo ikke alle dem, som jagter os, som vil se mig død. Guderne lovet. Han er sød – ham Jarcho. Hvad er det de kalder ham ude i byen? ”Høgen?” Ja – det passer jo egentlig meget godt. I 14 år har han jagtet os. En jagt som kunne have stoppet langt tidligere. Hvis ikke han havde ladet mig gå.

Flere gange, har jeg stået foran Jarcho, lammet af frygt, på kornet af hans armbrøst. Men han har tøvet. Hver gang har han villet sige noget til mig, men aldrig gjort det. Hvad vil han sige? Erklære sin kærlighed, måske?

Høgen er en af Lydias faste forfølgere. Betalt af Lydias egen familie for at få hende hjem. Det er dog tydeligt for Lydia og Sinbard, at Jarcho ikke ønsker Lydia død. Tværtimod. Han tøvede flere gange i forsøget på at fange hende, og tilmed reddede han hende også, da hun blev overfaldet af nogle mystiske sortklædte kultister. Sinbards hårdhændede afhøring af en af de dødende kultister afslører en vis **Forbus Finkelheim** som deres arbejdsgiver.

Mystikken breder sig yderligere, da en ung maskeret kvindelig swashbuckler pludselig dukker op og redder Lydia fra en snigmorders giftpile.

Lady Lotiel kalder hun sig, da hun bliver adspurgt. Den unge kappeklædte kvinde ligner mest en copy-cat af Pierre Populanski, og Sinbard betror da også til Lydia, at den mystiske kvinde flere gange følger ham i det skjulte på hans natlige røvertogter.

Trods hjælp fra Høgen og Lady Lotiel kom snigmorderne tættere og tættere på. De ville ikke stoppe, før Lydia var død. Først da ville hun få ro. Det førte til en plan.

Det stopper jo ALDRIG Sinbard! - Vi får først ro når jeg er DØD. Først da!

Jeg husker det tydeligt. Vores skænderi. Vi havde søgt tilflugt hos kusine Sinna. Jeg var så nervøs for Sinbard. Sårene fra bladdanserens forgiftede klinger havde været tæt på at gøre det af med ham. Alligevel gav han ikke op.

Sinna så op fra Sinbard, som hun var ved at helbrede. Hun kiggede længe underligt på mig med et særligt blik i hendes øjne.

”Så må du jo dø!” sagde hun, og smilede på den særlige kække frække måde som kun Sinna kan smile på.

Sandrilica ”Sinna” Haufenbraun er Lydias kusine og var en af heltene som var med til at redde Lydia på bryllupsnatten. De to har altid været gode veninder og Sinnas landsted har været et af parrets faste tilflugtssteder.

Her udarbejdede Sinna, Lydia og Sinbard i fællesskab planen som skal stoppe jagten på Lydia og Sinbard og give dem fred.

Sinna fortalte om en særlig magisk eliksir som kan få folk til at virke døde. I op til 24 timer efter indtagelsen giver drikken komalignede dødssovn. På den måde kan Sinbard føre en død Lydia hjem til Zarellatonfamilien, fremvise hendes døde krop, få hende begravet i familiens mausoleum, og så senere efter begravelsen, befri hende og så omsider leve i fred med hende. Men planen er farlig. Lydia var bange for, at Sinbard selv vil blive fanget og måske dræbt, og Lydia ønsker desuden at se sin families reaktion på hendes død med egne øjne.

Hun er skør, Sinna. Simpelthen skør!

Dødseliksirer. Polymorfdrikke. Hvordan ved hun så meget om alt det? Nej – vent – det vil jeg egentlig ikke vide. Hvad hun laver som ”Kærlige Sukkerfugt” i sin elskovssekt går langt ud over min fatteevne. Men de kan godt nok nogle vilde ting, de præstinder, hun omgås.

Men hun er også genial. - og modig. At forklæde mig som mand. Som Kejserridder, og at hun selv er forklædt som mig. Genialt! Modigt gjort, at hun nu ligger ”død” i kisten, oppe på taget. Som mig.

At se min egen død – det var godt nok sært. Men at se Julias sorg, ja – og Jarchos – det er næsten ikke til at bære. Men jeg MÅ holde ud. Jeg må fuldføre dette bedrag.

Sinbard, Lydia og Sinna gik i gang med at forberede planen. Al hemmelighedskræmmeriet pirrede Julia, og for at få hende væk, besluttede Sinbard at sende sin datter til fægtetræning hos en gammel fægtemester. Noget som hun længe gerne har villet gå til. Sinbard besøgte en af sine gamle riddervenner **Sir Sofus D'Aidilan** i hans palæ, og her fik Sinbard overtalt den flinke Sir Sofus til at hjælpe dem. Han lånte en rustning, uniformstøj og våben og snuppede desuden nogle lokker af Sir Sofus' hår.

Lydia og Sinna gik i gang med at brygge deres trylledrikke. Polymorf-drikken skulle forvandle Lydias udseende helt – således at hun kunne se ud som Sir Sofus (det var derfor, de skulle bruge en hårløk).

På kroen ”Den Gyldne Svane” i byen Rostenburg gennemførte de deres forvandling.

Julia var blevet sendt til fægtetræning. På det lejede kroværelse drak Sinna en polymorf-drik og blev forvandlet til Lydia. Lydia drak også en polymorf-drik og blev til Sinna, hvorefter hun forlod kroen.

Derefter indtog Sinna (i form af Lydia) dødseliksiren og faldt om i Sinbards favn.

Sinbard lagde en af snigmordernes giftpile tæt ved ”den døde Lydia”, så det så ud som om, at morderen omsider havde haft held i sit forehavende.

I mellemtiden var Lydia gået ned til en lejet lagerbygning i Rostenburgs havnekarver. Her drak hun endnu en polymorf-drik og blev til Sir Sofus. Hun ikklædte sig Kejserridderens uniform og rustning og ventede på Sinbard.

Min forklædning er simpelthen perfekt.

Selv min egen elskede Sinbard var i tvivl, da han så mig. Som han stod der i lagerbygningen, helt stiv. Usikker på om den rigtige Sir Sofus pludselig var dukket op, eller om det var mig. Men da jeg kyssede ham løsnede han lidt op. Bare lidt. ”Dit skæg kradser Lydia” - tænk – at jeg skulle høre min mand sige det. Så sjovt havde vi ikke haft det længe. Men alvoren bredte sig da vi nåede til kroen. Sinbard havde betalt en gadedreng et par kobbermønter for at røbe for Jarcho hvor vi var. For selvfølgelig skulle Jarcho inddrages. En sikker måde at sørge for, at mit lig blev behandlet med passende respekt.

Det huede dog ikke Sinbard, at jeg gav ham lænker på. Selv om de sad løst, og lige til at kaste af. Vi skulle jo spille vores roller ordentligt. Men da vi først var på kroen var der ingen der så på Sinbard.

Åh – stakkels Jarcho. Som han sad der på gulvet. Med tårer i sine smukke halvelviske øjne, og holdt om ”mig”. Her havde han jagtet mig så længe, og så var jeg død. Og Julia. Pludselig stod hun i døren og kiggede så vredt på mig. Ingen genkendelse gudskelov! Men kun vrede. Så voldsom vrede og had. Tror hun måske nu at jeg har dræbt hendes mor. Tja – det er vel også det jeg har gjort. Jeg ville så holde om hende, og sige at alt var okay. At alt ville blive okay. Men nej – vores bedrag må spilles overbevisende, og Julia ville ikke kunne holde på så stor en hemmelighed. Jeg håber virkelig at du kan tilgive mig kære datter? Men snart skal du kende sandheden. Så snart ”jeg” er blevet begravet er det hele slut. Så skal du kende sandheden og vi skal være frie.

Men hvem skal ellers kende sandheden? Bør jeg opsøge mor – og fortælle hende at jeg ikke er død? Bør jeg konfrontere far og fortælle ham, hvad det er han har gjort? Hvilken ondskab han har sluppet løs imod mig og Sinbard? – og min lillebror Brennan? Er det nogen af dem, som har betalt for min død? Hvilken forbindelse har de til denne Forbius?

Kareten.

Lydia sidder nu, som mand, i en karet på vej til sin egen begravelse. Sammen med Sinbard, Julia og Jarcho er de på vej til Zarellaton-familiens gods. Sinbard er anholdt af ’Sir Sofus’ og skal efter begravelsen udleveres til Kejserridderens øverste råd og dømmes for sin desertion. Kusine Sinna ligger som Lydia ”død” i kisten på karets tag

Snart skal Lydias lig lægges til hvile Zarellaton-familien mausoleum, og når mausoleet er lukket i, er det planen, at Sinna skal snige sig ud af kisten, og stjæle alle værdigenstande i rummet. Så Sinbard og Lydia har noget at leve af i fremtiden.

Åh – I guder – jeg kan næsten ikke vente.

Snart er det slut. Snart er jeg fri og kan fortælle Julia sandheden. Snart er jeg igen mig selv og fri for denne mærkelige mandekrop. Kan ikke vente. For – ved guderne hvor skal jeg tisse...

Om de andre roller

Sinbard Zarellaton: Sinbard er Lydias fætter og elsker. Sammen har de datteren Julia. Han var tidligere Kejserridder i den Envirôniske garde. Ærefuld, tapper, regelret, ædelmodig. Alt det som Sinbard inderst inde slet ikke var. Efter Sinbard deserterede og stak af med Lydia, har han kunnet leve som den sande romantiske poetiske person han er, og Lydia elsker ham. Sinbard er hendes et og alt, hun vil gå igennem ild og vand for ham, og han det samme for hende.

Julia Zarellaton: Er Lydias datter. Hendes og Sinbards kærlighedsbarn. Lydia elsker hende højt, men synes også, at hun er ung, og umoden. Vil gerne så meget mere, end hun egentlig magter. Det er synd. Julia burde være mere tålmodig. Men omvendt, er Lydia også klar til at fortælle mere af sandheden til hende, når først hendes begravelse er overstået.

Jarcho van den Hoog: Denne smukke halvelver har været så ihærdig og vedholden. Det er der noget smukt og poetisk over. Lydia er selvfølgelig godt klar over, at han er bestilt til at fange hende. Men har han ikke flere gange vist sig mest som en beskytter? Der er vist ingen tvivl. Jarcho holder af Lydia og passer på hende. Måske kan han ligefrem hjælpe hende med at stikke af igen? Og finde bagmanden bag den store dusør på hendes hoved?

Bennan Zarellaton: Lydia har ikke set sin bror i 14 år. Sidst hun så ham, var han irriterende, provokerende, drillesyg, barnlig og ja, bare en mægunge. Han og hans ven spionerede på hende når hun klædte om på værelset. Hun har hørt rygter om, at Brennan nu fungerer som herre i huset. Noget hun har svært ved at forstå. Rygtet siger også, at det er gået familien utrolig dårligt, efter Lydia forsvandt, og at Brennan nu er en bitter mand. Men var det blot på grund af pengene?

Augustus von Warrenbrug: Lydias gom. Ham der startede det hele. Kejserslig diplomat. Rigmand og Envirônisk snob. Lydia har mødt ham to gange. En forfærdelig mand. Totalt ligeglad med Lydia, og mere interesseret i sine tjenestepiger, som tydeligvis var mere end blot det. Føj. Men von Warrenburg-familien er styrtende rig, og ingen har før sagt nej til dem. Men en gang skal være den første. For nu er Lydia jo død og Augustus må finde sig i, at hun aldrig blev hans. Men hvorfor kommer han så til begravelsen?

Kære spiller

Du skal spille Sir Sofus / Lydia Zarellaton.

Det er vel nok scenariets vigtigste rolle, eller i hvert fald den med den største hemmelighed.

Derfor er det uhyre vigtigt, at du dels passer rigtig godt på dit karakterark og denne rollebeskrivelse. Men dels også, at du gør dig umage med dit bedrag som Sir Sofus.

Det kan blive en vanskelig balancegang. For Sir Sofus ER jo ikke en mand, og har ikke en Kejserridders livserfaring og væremåde. Så du skal både spille rollen som Sir Sofus lidt kikset, men samtidig undgå at virke for afslørende over for de andre spillere. Svær opgave.

Husk dog på, at der er forskel på hvad din rolle ved i spillet, og hvad DU ved som spiller. Undgå for meget meta-gaming. Spil gerne med et glimt i øjet og vær med til at gøre den fortælling I om lidt skal skabe sammen til en morsom og episk historie.

Her er hvad vi forfattere mener, der er de vigtigste punkter i rollen.

- ▶ Sir Sofus er en Kejserridder som har fanget Lydia. Men er i virkeligheden Lydia i forklædning.
- ▶ Lydias kusine Sinna ligger i dødsøvn i kisten.
- ▶ Kun Lydia, Sinbard og Sinna kender planen.
- ▶ Skal i rollen som Sir Sofus beskytte Lydias lig.
- ▶ Datteren Julia er ked af det og er sur på Sir Sofus.
- ▶ Vil gerne være fri for forfølgelse og vil gå langt for at stoppe dusørerne.
- ▶ Elsker Sinbard uendeligt højt.
- ▶ Vil gerne finde ud af hvem der ønsker hende død.
- ▶ Vil måske konfronterer hendes far/bror med hvad de har gjort? – og konsekvenserne af deres dusører.

Opvågningsdrikken.

Åh ja – så har Lydia ikke at forglemme en ultra vigtig drik. Opvågningsdrikken. Uden den, vil Sinna ikke vågne ordentlig op. Jo bevares – hun vil vågne. Men meget langsomt. Med trylledrikken hældt i munden vil Sinna vågne hurtigt op efter et par minutter.

Mål:

Skal gennemføre ”begravelsen”

Skal befri Sinbard fra fangenskab.

Skal befri kusine Sinna fra graven.

Skal røve familiens værdigenstande.

Skal finde Forbus Finkelheims sande identitet.

Sofus

45 år, menneske

STR	10
CON	10
DEX	18
INT	12
WIS	8
CHA	17



AC	Fortitude	Reflex	Will
21	17	19	17

Initiativ:
1d20+7

Hit Points: 54
Critical: 27
Healing: 1d12+10

Skill	1d20+	Skill	1d20+
Acrobatics	12	History	4
Arcana	4	Insight	2
Athletics	3	Intimidate	6
Bluff	11	Perception	7
Diplomacy	6	Religion	4
Endurance	3	Stealth	8
Heal	2	Thievery	15

Sir Sofus' særlige evne er HELD. Lydia er velsignet af lykkens gudinde. Derfor må hun i hver runde slå to d20 på sit angrebsslag og vælge det bedste resultat. Så selvom Lydia og dermed Sir Sofus slet ikke ved, hvordan man slås i en tung rustning med et tohåndssværd, så klarer heldet det for hende.

Lydias Begravelse bruger en forenklet version af D&D 4. Edition.

En kamp består af **runder**, hvor hver spiller skiftes til at tage deres **tur**. For at finde rækkefølgen, skal alle slå **initiativ** før kampens start.

I hver tur kan du gøre **op til tre ting**:

- ▶ Angribe
- ▶ Flytte dig
- ▶ Bruge en genstand eller en skill.

Er du i tvivl, så er angrebet øverst til venstre af dine 9 angreb det letteste valg.

Alle skill-tjek og angrebsslag slås med en 20-sidet terning (d20), jo højere du slår, jo bedre. Terningens resultat lægges til den værdi, du har til dit angreb eller din færdighed.

Hvis der f.eks. står: "Attack: +8 vs. Reflex," slår du d20 og lægger 8 til. Resultatet skal være lig med eller højere end det, modstanderen har i Reflex.

Damage (skade) skal trækkes fra dine Hit Points. Du kan hele dine sår ved at hvile dig og få hjælp af en person, der har Heal-færdigheden.

Dine **kampevner** er delt op i tre kategorier: Tre evner, du kan bruge når som helst, tre du kan bruge én gang pr. kamp, og tre du kan bruge én gang om dagen.

Når-som-helst	Vildt sving med sværdet Attack: +8 vs. AC Damage: 1d10+5 <i>Sofus svinger vildt med tohåndssværdet.</i>	Ridderens Charge Attack: +7 vs. AC Damage: 1d10+7 <i>Sofus bruger sværdet som en lanse og stormer mod sin modstander. Kræver tilløb.</i>	Kastekniv i støvlen Attack: +9 vs. AC Damage: 1d6+1 <i>Selvom det ikke passer til rollen som ridder, har Sir Sofus stadig en kniv i støvlen.</i>
----------------------	---	--	--

En gang pr. kamp	Det vanvittige hug Attack: +8 vs. AC Damage: 2d10+5 <i>Sofus hugger med sværdet med hele kroppens vægt ned mod modstanderens overkrop.</i>	En på låget Attack: +6 vs. Reflex Damage: 1d10+4 og modstanderen er blændet i en runde. <i>Et vildt sving ender med at ramme modstanderen på siden af hovedet med den flade side af sværdet.</i>	Partisansøm Attack: +7 vs. Reflex Damage: 2d6+4 og modstanderen kan kun gå i halvt tempo. <i>En håndfuld partisansøm kastet for fødderne af modstanderen, lader Sofus slippe væk.</i>
-------------------------	--	--	---

En gang om dagen	Snydt! Attack: +10 vs. AC Damage: 5d6+6 <i>Sofus snyder sin modstander ved at tage sit sværd, men blot for at komme tæt nok på til at trække en daggert og stikke modstanderen.</i>	Hvirvelvinden Attack: +8 vs. AC Damage: 2d10+4 <i>Sofus svinger sværdet omkring sig, og kan lave et angreb mod alle modstandere, der står omkring ham.</i>	Puf-bombe Attack: +7 vs. Fortitude Damage: 0, men alle modstandere i nærheden er blændet og hoster i en runde.
-------------------------	---	--	---

Udstyr: Pladerustning, tohåndssværd, partisansøm, 2 puf-bomber, magiske drikke

Augustus von Warrenburg



Augustus von Warrenburg

Brennan Zarellaton



Brennan Zarellaton

Jarcho van der Hoog



Jarcho van der Hoog

Julia Zarellaton



Julia Zarellaton

Sir Sinbard Zarellaton



Sir Sinbard Zarellaton

Sir Sofus D'Aidilan



Sir Sofus D'Aidilan