

FREDLØS

# Indhold

<b>Introduktion</b>	<b>3</b>
<b>Baggrund</b>	<b>4</b>
Verden – De Fredløse – Den brudte våbenhvile – Angrebet	
<b>Persongalleri</b>	<b>5</b>
De bortførte – Roller – Biroller	
<b>Sådan kører du scenariet</b>	<b>6</b>
Opstart – Struktur – Færden – De bortførtes skæbne – Hjemme i landsbyen – At rejse hjem eller dø – Funktionsroller – Afslutning	



**Tekst og idé:** Anders Frost  
Bertelsen og Simon Steen Hansen

**Layout:** Kristoffer Apollo

**Fredløs** er en adaptation af  
John Fords 'The Searchers'.

**Tak til** Alex K. Uth, Jeppe  
Nybo Jørgensen, Klaus Meier  
Olsen, Kristoffer Rudkjær, Niels  
Jensen, Nina Runa Essendrop,  
Tina Heebøll Arbjørn og Tobias  
Demediuk Bindslet for råd og  
sparring.

**Tak til spiltesterne:** Alex K. Uth,  
Anders Troelsen, Ann Kristine  
Eriksen, Jakob Pondsgaard,  
Johannes Busted Larsen, Klaus  
Meier Olsen, Kristoffer Rudkjær,  
Louise Floor Frellsen, Magnus  
Udbjerg, Marie Wolfsberg  
Oscilowski, Martin Qwist, Morten  
Hougaard, Mikkel Bækgaard,  
Nis Haller Baggesen, Nina  
Runa Essendrop, Nynne Søs  
Rasmussen, Rasmus Fraes  
Tornbjerg, Sanne Harder, Søren  
Lyng Ebbenhøj og Tina Heebøll  
Arbjørn.

# Introduktion

Fredløs er et dystert low fantasy-drama. Ved scenariets start har et fremmed folk kaldet de Fredløse angrebet den øde beliggende landsby, hvor spilpersonerne lever, og har bortført tre af menneskenes kvinder. Det centrale handlingsforløb er den lange færd, som de fem spilpersoner drager ud på for at redde de bortførte hjem. Deres søgen bliver gradvist mere desperat og ender med at strække sig over flere år. Den altopslugende jagt har sin pris, og spilpersonernes liv og drømme derhjemme smuldrer, efterhånden som de stædigt fortsætter deres rejse. Scenariet starter som en traditionel heltefortælling om fem mænds farefulde færd, men undervejs krakelerer billedet af spilpersonerne som helte mere og mere.

Fortællingens overordnede struktur ligger fast på forhånd, så spillerne skal først og fremmest fokusere på, hvordan rollerne handler, og hvilke valg de træffer i de enkelte scener. Det grundlæggende valg for rollerne er, om de skal fortsætte rejsen eller blive hjemme. Så længe rollerne fortsætter, vil deres liv hjemme i landsbyen komme under større og større pres og vil til sidst ikke stå til at redde. Når som helst i scenariet kan en rolle beslutte sig for at opgive jagten. Spillerne kan også vælge, at deres rolle går til grunde i forsøget på at redde de bortførte. Hvis en rolle bliver hjemme eller dør undervejs, er spilleren stadig med i scenariet, men vil få en funktionsrolle, der har til formål at påvirke de øvrige karakterer i en bestemt retning.

De fem roller er: **Ridder Sigmund**, landsbyens beskytter og øverste autoritet. **Burkhart**, en forhærdet veteran fra krigen mod de Fredløse. **Lothar**, en tidligere jæger. **Ranulf**, en ung halvblods-Fredløs. **Godric**, en romantisk bondesøn.

## Forløb

Fortællingen er delt op i fem kapitler, der skifter mellem at foregå under rollernes færd og hjemme i landsbyen.

Scenerne i kapitel 1, 3 og 5 finder sted under rejsen, og som scenariet skrider frem, vil der forekomme større og større spring i tid og sted imellem scenerne for at illustrere færdens længde og ørkesløshed. Hvert af disse tre kapitler slutter med, at en af kvindernes skæbne bliver afgjort. I kapitel 1 lykkes det rollerne at redde en af kvinderne. I kapitel 3 finder de en af kvinderne død. I kapitel 5 viser det sig, at den sidste af kvinderne nu opfatter sig som en af de Fredløse og har besluttet sig for at leve blandt dem. Det ligger ikke fast på forhånd, hvilken kvinde der får hvilken skæbne, og det er op til dig som spilleleder at vælge undervejs.

I kapitel 2 og 4 er rollerne midlertidigt vendt hjem til landsbyen, hvor de bliver konfronteret med de omkostninger, deres færd har for deres liv derhjemme. Kapitlerne er bygget op af en række mindre scener, som du kan sammensætte, så de passer til jeres afvikling.

# Baggrund

## Verden

Fredløs foregår i en fantasyverden med meget få overnaturlige elementer. Menneskenes samfund har en løs feudalstruktur og traditionelle kønsroller.

Scenariet foregår i en fjern afkrog af kongeriget med vildmark, skove og store uopdyrkede arealer. Landsbyen, som rollerne kommer fra, er ledet af Ridder Sigmund, som har arvet titlen efter sin fader. Officielt er den en del af kongeriget, men der er ikke meget kontakt, da man skal forcere bjergene mod vest for at komme dertil. Landsbyen er den største bebyggelse øst for bjergene, men der findes også spredte gårde og andre bosættelser rundt omkring, der alle formelt hører under landsbyens – og dermed Sigmunds – autoritet.

Livet i landsbyen er hårdt, men der er god jord, og de fleste vintre er der mad nok. Udover Sigmund er landsbyen beskyttet af en militsstyrke, som består af bønder og håndværkere. Som ridder bærer Sigmund sværd og har også arvet faderens ringbrynje. De fleste heste er avlet til at trække plove, ikke til at ride i krig på.

## Den brudte våbenhvile

Der har altid været konflikter mellem menneskene og de Fredløse, men for næsten 20 år siden var der en spinkel våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse i egnene øst for bjergene. Den brød dog sammen, blandt andet på grund af to af spilpersonernes handlinger.

Da Burkhart var en ung militsmænd, overraskede han en Fredløs i færd med at voldtage en af de unge piger fra landsbyen. Først efter at Burkhart havde dræbt den Fredløse, fandt han ud af, at pigens selv havde villet. I et forsøg på at bevare våbenhvilen besluttede Ridder Sigmund sig for at holde fast i løgngen om, at det havde været en voldtægt, for at kunne fortælle de Fredløse, at mordet havde været retfærdigt. Det slog fejl, og det kom til mange blodige konfrontationer og angreb i de følgende år, hvor Ridder Sigmund blandt andet mistede sin første kone og deres nyfødte søn. Burkhart og Sigmund har opretholdt løgngen siden, og pigens fik lov til at beholde barnet. Hun fødte siden Ranulf, men som resten af landsbyen kender den unge bastard ikke til sandheden om, hvad der skete dengang.

Konflikterne ebbede ud, og i mange år så landsbyen intet til de Fredløse. Dog har en af spilpersonerne, Lothar, i hemmelighed haft kontakt med en Fredløs kvinde ved navn Aldona, som han har mødt med i vildnisset. Vest for bjergene har kongen i mellemtiden ført en langvarig krig for at nedkæmpe de Fredløse der.

## Angrebet

Scenariet tager sin begyndelse, kort efter at en klan af Fredløse har angrebet landsbyen og bortført tre kvinder. De er for nylig flygtet fra krigen vestpå, hvor de har lidt store tab. Angrebet var et bruderov, og de har tænkt sig at behandle kvinderne godt, så de på sigt kan blive en del af klanen.

Ridder Sigmund var blevet gift med en ny hustru den dag, og de fleste af mændene havde gjort ham følgeskab på den traditionelle bukkejagt, der skulle sikre et frugtbart ægteskab. Imens de var afsted, angreb en gruppe på ca. 30 Fredløse landsbyen. De dræbte flere militsmænd, der var blevet hjemme, stak ild til flere huse og gårde og bortførte så de tre kvinder. Da mændene vendte tilbage til landsbyen og så ødelæggelsen, besluttede de fem spilpersoner at ride efter de Fredløse.

### De Fredløse

De Fredløse er ikke mennesker. De er lidt mindre, men sene, og har grålig hud og hvidt hår. Deres katteagtige øjne reflekterer lyset, og de har godt nattesyn. Deres krigere filer tænderne, til de er sylespidse, og de kæmper med små spyd og slynger. Både mænd og kvinder kan være krigere. De Fredløse lever som nomader i mindre klaner, og hvor nogle af dem bare ønsker at passe sig selv, nærer andre et stort had til menneskene.

Udover de specifikke kendetegn ved de Fredløse, som er nævnt her, har du frie hænder til at forme dem og deres kultur efter behov, men det er vigtigt, at de overordnet minder mere om mennesker end om monstre, ligesom de heller ikke må fremstå alt for primitive og barbariske.

# Persongalleri

Udover spillernes roller er der i alt tre typer af biroller i scenariet, og dem skal du spille. Der er de tre bortførte kvinder, som først optræder, efterhånden som gruppen finder dem. Der er biroller fra landsbyen, som optræder i kapitlerne, der foregår derhjemme. Endelig er der en række mindre bipersoner, der som udgangspunkt kun optræder i en enkelt scene undervejs på rejsen, og de er beskrevet i scenekataloget, når der er brug for dem.

## De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. En livsglad og modig pige, der kan lide at klatre i træer og få hudafskrabninger på knæene. Meget glad for sin storebror.

**Eda:** Kæreste med Godric. Velovervejet ung kvinde. Er ikke så forelsket i Godric, som han er i hende, men han er en sød fyr og et godt parti.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharts ungdomskærlighed. Ugift. Selvstændig og livsklog. Har taget sig af Lothar, da de var børn. Har ventet femten år på Burkhart, mens han var i krig.

## Roller

**Sigmund** er landsbyens ridder og dermed også den højeste autoritet øst for bjergene. Han føler stor skyld over, at han ikke kunne beskytte landsbyen. Han ser det som sit personlige ansvar at redde de bortførte hjem, men han har samtidig pligter derhjemme. Han er for nylig blevet gift i håbet om at få den arving, han desperat savner.

**Burkhart** er en veteran fra kongens krige mod de Fredløse og er for nylig vendt hjem til landsbyen. Han er træt og drømmer om at slå sig til ro, men han er drevet af sit had til de Fredløse og sin kærlighed til sin gamle flamme Rosmunda.

**Lothar** er en tidligere jæger, der for få år siden har stiftet familie og slået sig ned i landsbyen, men som savner det frie liv i vildniset. Samtidig vil han nødtigt svigte sine børn, så de skal vokse op uden en fader, som han selv gjorde det. Han er Rosmundas lillebror.

**Ranulf** er halvblodsbastard. Han kæmper med det mørke, som han tror lurer inde i ham, og ved at være med på færdens vil han bevise sit værd og sin loyalitet, både over for landsbyen og over for sig selv. Samtidig har han en kæreste derhjemme, der ikke vil vente for evigt. Siglinde er hans halvlillesøster.

**Godric** er en ung bondesøn, hvis familie har de rigeste jorder omkring landsbyen. Han er dybt forelsket i sin bortførte kæreste, Eda, og han har en romantisk helteforestilling om gruppens færd. Samtidig har hans familie brug for ham derhjemme, hvor faderen er ved at blive for gammel til at klare gården alene.

## Biroller

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru. Meget yngre end ham, men ikke blåøjet og naiv. Bevidst om den position, ægteskabet sikrer hende, og at en arving er nødvendig for at bevare den.

**Rheda:** Lothars hustru. En ilter løvemor, der vil gøre alt for sine børn. Ønsker brændende, at Lothar vil være der for dem, men om nødvendigt er hun indstillet på at tage sagen i egen hånd.

**Aedan og Aedra:** Lothars tvillinger på 2. Kan lide at kaste sig om hver sit ben på Lothar og råbe 'Far!'.

**Edrys:** Ranulfs moder. En sørgmodig kvinde, der aldrig er kommet sig oven på tabet af sin første kærlighed. Elsker Ranulf mere end noget andet, selv Siglinde.

**Kendra:** Ranulfs kæreste. En ubekymret pige, der er forelsket i Ranulf. Impulsiv og lunefuld.

**Fulco:** Ranulfs rival, der også er lun på Kendra. I Ranulfs øjne er han en slesk karl.

**Alvin:** Godrics fader. Har slidt hele livet for at bygge en arv op til sin søn. En tavs knudemand, der vil trække ploven, til han segner.

**Hild:** Godrics moder. Pylrer om Godric. Synes, han skal slå sig ned med en sød pige, og dem er der masser af i landsbyen.

# Sådan kører du scenariet

## Opstart

Inden I går i gang med at spille, skal du introducere spillerne til scenariets forskellige elementer ud fra det vedlagte opstartsark. Det er vigtigt, at spillerne har en solid forståelse for scenariets overordnede struktur.

Når du skal fordele spilpersonerne, så tag en runde, hvor du spørger spillerne, hvilken type af rolle de gerne vil spille, og fordel derefter karaktererne, som du vurderer, det er bedst.

## Struktur

Scenariet er delt op i fem kapitler, der skifter mellem at foregå under rollernes færd og hjemme i landsbyen.

Selve spilletiden for scenariet er ca. 4 timer, og du kan bruge tiderne nedenfor som rettesnor for, hvor lange de enkelte kapitler skal være i forhold til hinanden.

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b> (45 min.)	<b>Kapitel 2: Hjemme</b> (45 min.)	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b> (90 min.)	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b> (30 min.)	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b> (30 min.)
---	---	--	--	---

## Færden

De tre kapitler, hvor færdens udspiller sig, består alle af en række faste scener. Det er din opgave at drive historien fremad ved at sætte og klippe scenerne, og spillerne skal ikke fokusere på, hvordan de kommer fra sted til sted. De skal vide, at de ikke kan påvirke færdens overordnede forløb, men at de til gengæld har frihed til at forme fortællingen inden for den enkelte scenes rammer.

I kapitel 1 jagter rollerne de Fredløse. Det er den del af færdens, hvor handlingen er mest styret, og tempoet er forholdsvis højt. I kapitel 3 rejser rollerne frem og tilbage i ødemarken i deres søgen efter de Fredløse, og kapitlet består både af dvælende samtalscener og handlingsprægede møder med omverdenen. I kapitel 5 skifter scenetyperne markant, og bortset fra slutscenen spiller I nu kun scener, hvor rollerne har slået lejre og taler med hinanden.

Klip scenerne, når de er spillet ud, og fortæl så gruppen videre til næste scene. Saml op på de løse ender, der måtte være, og flet dem ind i en beskrivelse af, hvordan de rejser videre. Hver scene har et forslag til sådan en overgang, der gennem skiftende landskaber og årstider beskriver tidens gang. Du har frie hænder til at improvisere over forslagene.

Færden strækker sig over adskillige år. Det er ikke vigtigt, at du eller spillerne ved præcist, hvor lang tid der er gået undervejs, men i alt skal der gå fem-seks år, fordelt over kapitel 1, 3 og 5 med henholdsvis et halvt, to og tre år.

## De bortførtes skæbne

I den sidste scene i kapitel 1, 3 og 5 afklares en af de tre bortførte kvinders skæbne. I af kapitel 1 lykkes det rollerne at redde en af dem, i kapitel 3 finder de en af dem død, og i kapitel 5 finder de den sidste af de bortførte, der ikke ønsker at komme med hjem.

Det er op til dig at beslutte, hvilken af de tre bortførte der får hvilken skæbne. Når du skal træffe valget, kan du tænke over, hvad der vil give den bedste historie på sigt. Du kan også vælge ud fra, hvad der vil give den fedeste scene lige nu og her, eller du kan overveje, om der er en rolle, der har brug for ekstra pres i den ene eller anden retning. Den, der bliver reddet, vil ansøre de roller med stærke bånd til hende til at blive hjemme. Den, der dør, kan tippe begge veje – det kan både løse roller fra deres forpligtelse eller sende dem ud på et desperat hævntogt.

Den af de bortførte, der er tilbage til sidst, er begyndt at opfatte sig selv som en af de Fredløse. Hun går klædt som dem, hun opfører sig som dem, og hun kan forklare, hvorfor hun hellere vil blive hos dem. Det er vigtigt, at hun virker velovervejende, og at det er tydeligt, at hun har truffet beslutningen af egen fri vilje.

Der er tre forskellige variationer af den sidste scene, men fælles for dem er, at det er op til rollerne, om de lader hende blive hos de Fredløse, tvinger hende med hjem til et ulykkeligt liv eller sågar dræber hende på stedet.

Uanset hvilken kvinde du vælger hvornår, vil det påvirke historien i nye retninger, og i sidste ende kan du ikke træffe et forkert valg. Det gør ikke noget, at du ikke har et fuldstændigt overblik over konsekvenserne.

## Hjemme i landsbyen

I de to kapitler, hvor rollerne vender tilbage til landsbyen, er scenestrukturen mere åben. Her skal du sætte en række mindre scener, der viser, hvordan rollernes tilværelse i landsbyen kommer under stadigt større pres, jo længere tid de bliver væk.

Det skal være tydeligt, at det har konsekvenser, at de bruger deres liv på jagten. Hvis de opgiver rejsen, vil problemerne på hjemmefronten omgående stoppe, og deres tilværelse vil gradvist kunne genopbygges.

I kapitel 2 skal problemerne tegnes klart op. De har været væk i cirka et halvt år, og det er lang nok tid til at skabe problemer i de fleste sammenhænge.

I kapitel 4 skal problemerne eskalere. De har været væk i mere end to år, og det skal blive tydeligt, at dem, der rejser ud, ikke skal regne med, at deres liv derhjemme nogensinde vil ligne sig selv igen.

I scenekataloget er der konkrete forslag til scener, du kan køre i de to kapitler hjemme. Der er formentlig for meget materiale til at spille det hele ud, så vælg det fra hver rolle, der vil give den bedste historie i jeres afvikling. Alt afhængigt af hvilken kvinde der bliver reddet, og hvilken der dør, kan du tilpasse scenerne til det. Find også gerne på scener selv, og sig til spillerne, at de også gerne må foreslå scener.

## Funktionsroller

Hvis en rolle enten er taget hjem eller død, er den ikke med i fortællingen som hidtil, men det betyder ikke, at spilleren er ude af scenariet. I stedet skal du udlevere en funktionsrolle, som giver spilleren mulighed for at påvirke historien på en anden måde. Dem, der opgav rejsen, spiller **Hjemvendt** og skal trække de tilbageværende roller hjem mod landsbyen. Dem, der døde, skal spille **Genfærd** og fastholde de andre i deres færd. Når du har udleveret en funktionsrolle til en spiller, er det vigtigt, du præsenterer for hele spilgruppen, hvordan det kommer til at virke.

**Hjemvendt:** Spillere, hvis roller blev hjemme, har til opgave at fortælle om, hvordan det går i landsbyen. Du kan klippe mellem scener på rejsen og spillernes beskrivelser, og de kan også selv vælge at bryde ind i en scene med veltimede beskrivelser fra livet i landsbyen. De kan både fortælle om, hvordan deres egen karakter gradvist får styr på sit liv, og hvordan det går for de nærmeste til de roller, der fortsætter jagten. Denne funktionsrolle har altså til opgave at presse de resterende roller til at vende hjem. Hvis en rolle vælger at rejse hjem tidligt i scenariet, vil rollen også være med i de resterende kapitler i landsbyen, men agerer i højere grad birolle til de andres historie.

### At rejse hjem eller dø

En rolle kan når som helst beslutte at opgive jagten. Det kan både være i kapitlerne hjemme i landsbyen, hvor rollen vælger at blive, og det kan være i kapitlerne på rejsen, hvor rollen vælger at drage hjem. Hvis en rolle først har opgivet rejsen, kan han ikke genoptage den.

Det er også op til den enkelte spiller, om dennes rolle dør undervejs på rejsen. Hvis en rolle bliver sat i en farlig situation, kan du på et passende tidspunkt spørge spilleren, om rollen dør af det. Derefter skal I spille scenen i retning efter spillerens valg.

Som udgangspunkt lægger scenariet ikke op til, at rollerne forsøger at dræbe hinanden, men det kan sagtens blive aktuelt undervejs, og nogle af scenerne piker også til deres interne konflikter. Hvis det kommer til det, skal du som udgangspunkt lade spillerne give hinanden plads til at træffe valget om at dø. Hvis du fornemmer, at de har brug for hjælp til at afdøre konflikten, kan du spørge spillerne, om den ender med, at en af dem dør, og så få gruppen til at spille scenen derhen.

## SPILLETS RAMMER

**Genfærd:** Spillere, hvis roller dør undervejs, får en anden slags funktionsrolle, og de skal spille deres rolles genfærd. Rollen har selv i døden ikke kunnet slippe jagten og følger forsat med de andre på rejsen, og de kan beskrive sig selv ind i scenerne. Genfærdene kan tale til de tilbageværende roller, og selvom rollerne ikke kan høre dem direkte, kan spillerne vælge at lade deres rolle blive påvirket af genfærdene på et ubevidst plan. Genfærdene vil tale om at stå ved sit ord, ikke at gøre ting halvt og at få hævn over de Fredløse. De vil forsøge at fremstille rejsen positivt og appellere til de tilbageværende rollers individuelle motivationer.

Det kan sagtens ske, at alle roller fortsætter rejsen til den bitre ende. Det er helt fint, så kommer funktionsrollerne bare ikke i spil. Det er mindre sandsynligt, at alle fem roller enten tager hjem eller dør, men skulle det ske, er det også fint - så slutter scenariet bare der.

### Afslutning

Scenariet slutter efter den sidste scene i kapitel 5. Du kan eventuelt give funktionsrollerne det sidste ord, men du skal ikke køre en egentlig epilog.

Hvis alle rollerne opgav jagten eller døde før den sidste scene, skal du gøre en lille smule mere ud af slutningen. Spil for eksempel de levende rollers hjemkomst, og lad de døde beskrive deres hvileløse vandring.



# SCENEKATALOGET

# Kapitel 1: Det hårde ridt

I kapitel 1 jagter rollerne de Fredløse og kommer hurtigt tæt på dem. For en tid mister de sporet, og da de finder det igen, har de Fredløse delt sig. Det er kun en lille gruppe med én af de bortførte, de til sidst konfronterer. Kapitlet starter med en rolig scene for at give spillerne chancen for at etablere deres roller i spil, og derefter er resten af det i relativt højt tempo. Det er den del af scenariet, hvor handlingen er mest styret. Kapitlet strækker sig over ca. seks måneder og bør afvikles på ca. 45 minutter.

---

## Det første lejrbål

**Overgang:** Efter en lang dags ridt har gruppen gjort holdt i en lille birkelund for at lade hestene hvile. Det er forsommer, og natten er mild og stjerneklar. De har tændt et bål, og flammerne buldrer lystigt.

**Forløb:** Bed spillerne om at beskrive, hvordan deres roller ser ud én efter én.

Lad dem derefter spille lidt. De skal ikke have lang tid, men nok til at alle har haft en chance for at byde ind. De må gerne dyrke pauserne.

---

## Floden

**Overgang:** Efter flere dages hårdt ridt gennem kuperet terræn kommer gruppen ind i en stor bøgeskov. De har fulgt sporet og er kommet tættere og tættere på de Fredløse.

Pludselig åbner skoven sig og afslører en brusende flod, hvor der er spændt en improviseret rebbro over. De kan se en stor gruppe Fredløse på den anden side, og blandt dem de tre kvinder, bagbundet og med sække over hovederne. De fleste af de Fredløse er krigere med filede tænder, både mænd og kvinder.

**Forløb:** Hvordan scenen udspiller sig, afhænger til dels af, hvad spillerne gør, men før eller siden vil de Fredløse stikke af og forsvinde ind i skoven med kvinderne. Scenen starter, da de to grupper får øje på hinanden, og de Fredløse tager slynger frem for at beskyde mændene.

På et tidspunkt vil de Fredløse skære rebene over, men giv tid til, at de yngre roller får chancen for at handle overilet ved at forsøge at klatre over. Floden er dyb og brusende, og falder man i den, bliver det en kamp at komme op uden hjælp.

Uanset hvad slipper de Fredløse væk i denne omgang, og der viser sig at være langt til nærmeste vadested, så sporet bliver koldt.

---

## Desertørerne

**Overgang:** Efter floden har gruppen flakket rundt i landskabet for at finde sporet igen. Sommeren er gået på hæld, da gruppen får øje på et stort træ på toppen af en ensom bakke.

Da de kommer nærmere, kan de se et lig, der er blevet hængt fra en gren, og lidt tættere på viser det sig at være en Fredløs kvinde med sylespidser tænder. Nedenfor bakken har to lurvede mænd i slidte læderrustninger og enkelte lasede uniformsdele slået lejr.

**Forløb:** Mændene er desertører, men hævder, de er veteraner, der vil finde et sted at slå sig ned. De har fanget en enlig Fredløs dagen før og har klynget hende op til skræk og advarsel. De er umiddelbart reserverede og mistroiske, men vil ikke fremprovokere en konflikt, når de er i undertal. De kan godt finde på at være grove og ubehagelige overfor Ranulf og skuler i hvert fald en del til ham.

De kan godt overtales til at fortælle om, hvad de har set, og måske lede gruppen tilbage på sporet, men de vil forsøge at tage sig godt betalt med opdyrket jord i landsbyen. Desertørerne vil afkræve Ridder Sigmunds hans æresord, før de er villige til at afsløre, hvad de ved om de Fredløse.

Hvis det lykkes at få dem til at tale, fortæller de, at de nogle dage før har set en gruppe på 6-8 Fredløse med et enkelt menneske blandt sig, men de kunne ikke se mere på den afstand.

### Bipersoner

**Gerulf:** Bredskuldret, fedtet hår, rådne tænder, spyd. Fører ordet.

**Osgar:** Senet, skaldet, mangler det ene øre, økse. Skuler mest.

## Redningen

**Overgang:** Efter at have rejst frem og tilbage i nogen tid, er gruppen atter kommet på sporet af de Fredløse. De har i flere uger rejst rundt i et vidtstrakt marsklandskab, der nu er blevet afløst af en tæt skov, hvor løvet er gulnet.

De er lige i hælene på de Fredløse. Mørket er faldet på, og de rider på en gammel dyresti, der skærer sig igennem en tæt underskov, da der pludselig kommer Fredløse til syne i bevoksningen på begge sider af dem. De Fredløse kaster uden at tøve spyd mod hestenes flanker, og der opstår vild panik blandt de sårede og døende dyr.

**Forløb:** Den lille gruppe af Fredløse, som rollerne nu har indhentet, har lagt sig i baghold for at dræbe hestene og dermed kunne genvinde deres forspring. De ved, at de ikke har store chancer i direkte konfrontation mod deres forfølgere, og de har tænkt sig at stikke af, så snart dyrene er nedlagt.

Hvis rollerne deler sig op for at forfølge deres angribere, vil de Fredløse forsøge at dræbe dem, når de er isoleret fra resten af gruppen. Beskriv sekvenser fra kampen, og bed spillerne fortælle, hvad der sker. Fokuser især på Ranulf og Godric, da det er første gang, de er i kamp.

På den ene eller den anden måde ender det med, at rollerne finder én af de bortførte kvinder, som de Fredløse har gemt bag et væltet træ et stykke derfra, kneblet og bagbundet. Den bortførte ved ikke, hvor de andre kvinder er, da de Fredløse delte sig op i grupper, efter de krydsede floden.

## Kapitel 2: Hjemme

Start med at samle op på slutningen af kapitel 1. Rejste gruppen direkte hjem til landsbyen med den befriede, eller brugte de først tid på forgæves at finde spor efter andre grupper af Fredløse?

De rejser hjem gennem skovene og marsklandet, mens træerne taber bladene. Da de nærmer sig landsbyen, er det tydeligt, at ikke alle marker er blevet høstet i tide, herunder flere tilhørende Godrics fader.

Lad så spillerne beskrive deres roller, som de kommer rejsende ind over landsbyens marker.

Derefter skal du sætte små scener hjemme i landsbyen, og nedenfor finder du en række forslag. Find også gerne på scener selv, eller spørg til, om spillerne har nogle scener, de gerne vil have. Husk, at du også kan fravælge scener, hvis du ikke synes, de passer til jeres afvikling.

I fortællingen løber kapitlet over et sted mellem nogle dage og nogle uger, alt efter hvad spillerne har brug for.

### Sceneforslag

- En stor gruppe landsbyboere stimler sammen, da mændene kommer ind i landsbyen, men ikke alles familier er der til at tage imod dem. Den bortførte genforenes med sin familie.
- Rheda og tvillingerne er kommet for at tage imod **Lothar**. Aedan og Aedra gemmer sig bag deres moders skørter og er reserverede over for den fremmede mand. Rheda kæmper med temperamentet, hvis Lothar taler om at drage afsted igen.
- **Godric** kommer hjem til sin fædrene gård. Hans moder forsøger straks at give ham mad og velsigner den lykke, at han nu er kommet hjem igen. Faderen arbejder på markerne og kommer først hjem længe efter mørkets frembrud. Måske luftes muligheden for at finde en anden pige i landsbyen?
- **Ranulfs** moder lyser op, da han kommer ind i deres lille hus. Hun er glad for at se ham og krammer ham så længe, at det bliver akavet. Uanset om Siglinde er blevet reddet eller ej, vil moderen opfordre ham til at blive hjemme og gifte sig med Kendra. Hvis Siglinde ikke er blevet reddet, vil moderen tale om, at hun ikke også kan bære at miste Ranulf.
- Hjemme hos **Ridder Sigmund** venter hans unge kone Wilona. De kender dårligt hinanden, men hun vil gerne skænke ham en arving, og de skylder hinanden en bryllupsnat.
- Når alle er gået hver til sit, står **Burkhart** alene tilbage. Gården, han var ved at sætte i stand, har taget skade af at stå ubeskyttet hen i vind og vejr. Hvor sover han?
- **Godric** opsøger sin fader i marken for at fortælle, at de heste, han og Ranulf lånte, ikke er kommet med hjem.
- Der er gilde i landsbyen, og **Ranulf** og Kendra danser. Senere ser han, at hendes øjne skinner, da hun tager en svingom med Fulco.
- Wilona har lavet middag til **Sigmund** og tager nogle svære emner op. Måske har hun hørt, at han vil tage afsted igen. Hun påpeger, at der er brug for ham i landsbyen til at afklare stridigheder.
- Spørg hver spiller, hvad deres rolle foretager sig, aftenen før de skal rejse.

## Kapitel 3: Den lange rejse

I kapitel 3 rejser rollerne på må og få rundt i ødemarken i deres søgen efter de Fredløse. Det er det mest variede kapitel, med skift imellem dvælende samtalscener og mere handlingsprægede møder med omverdenen. I fortællingen strækker kapitlet sig over ca. 2 år. Det bør tage ca. 90 minutter at spille.

---

### Våbentræning

**Overgang:** Siden gruppen forlod landsbyen, har de rejst i flere uger gennem moser og enge. Der er intet spor efter de Fredløse endnu. Det er sidst på eftermiddagen, og de har slået lejr ved en lille skovsø.

**Forløb:** Start med at spørge, hvem der træner Ranulf og Godric, eller om de bare træner sammen. Du kan også spørge ind til, om de er blevet bedre? Har de fået nye våben? Hvordan har de fået dem?

Scenen kan bruges til at sætte fokus på, at rollerne udvikler sig, og til at samle op på, hvad der skete i kapitel 2.

Giv spillerne tid til at tale sammen og udforske mændenes relationer til hinanden.

---

### Massakren

**Overgang:** Gruppen rejser gennem de store nåleskove og de bølgende bakker på den anden side. En måned eller to er gået, da de ude på de store vidder får øje på krager, der cirkler i luften forude. En vogn ligger væltet på siden, okserne er dræbt, og ejendele er spredt ud over det hele. En midaldrende kvinde og to unge mænd ligger myrdede i græsset, og kragerne får stillet sulten.

I skyggen af vognen finder de en kræmmer, der er hårdt såret efter adskillige spydstik.

**Forløb:** Kræmmeren er svag og afkræftet, men ikke nødvendigvis døende. Han kan fortælle, at han og hans familie blev angrebet af Fredløse for omtrent et døgn siden. Han har en svag erindring om, hvilken retning de Fredløse rejste i, men de skal gå hårdt til ham for at presse det ud af ham i hans forvirrede tilstand.

De Fredløse kan ikke være langt derfra, og spørgsmålet er, hvor meget tid gruppen vil tillade sig at spille.

Vil de bringe manden i sikkerhed eller pleje hans sår? Vil de slå ham ihjel eller efterlade ham til hans død?

#### **Bipersoner**

---

**Hardmod:** Blegt ansigt, blodige klæder, sprukne læber.

## Minebyen

**Overgang:** Gruppen finder sporet efter den gruppe Fredløse, der overfaldt familien, men de mister det igen i et goldt, labyrintisk landskab af forvredne klipper. Flere måneder senere kommer de til Minebyen ved foden af bjergene. Usle rønner. Snavsede mænd. Uden for mineformandens skur hænger der et jernbur med en Fredløs. Han er udsultet og udpint.

**Forløb:** Mineformanden hilser rollerne velkommen og byder dem indenfor i byens snuskede kro. Ranulf nægter han dog adgang. Indenfor skænker en forknyt serveringspige brændevin op, mens mineformanden gladeligt fortæller om den Fredløse, de fangede for en uge siden. De har holdt ham i buret siden, hvor de har stukket til ham i ny og næ.

Udenfor vil den Fredløse prøve at fange Ranulfs opmærksomhed, og det er en lejlighed til, at Ranulf kan tale på tomandshånd med en Fredløs. Den Fredløse vil forsøge at appellere til slægtskabet med Ranulf og bede ham om udfrielse. Han er døende og for svag til at rejse.

Hvis Ranulf gør en ende på Den Fredløses lidelser, vil det bestemt ikke falde i god jord hos minearbejderne, og en potentiel konflikt kan være under optrapning mellem dem og rollerne. Mineformanden vil dog få sine mænd til at bakke ned, hvis gruppen spiller med musklerne.

### Bipersoner

**Mineformanden Thuold:** Store næver, oplejet fuldskæg. Ubehagelig undertone.

**Den døende Fredløse, Vytautas:** Filede tænder, skind og ben. Afklaret med sin skæbne.

**Serveringspigen Tilda:** Filtret hår, tilsodet. Kuet.

---

## Måltidet

**Overgang:** I flere måneder har gruppen rejst over de golve sandstepper, og det har været sparsomt med mad. Det er omsider lykkedes dem at skyde en gås, og i solens døende stråler er den nu ved at blive tilberedt over et bål. Fedtet drypper sydende ned i flammerne, og duften fra kødet får tænder til at løbe i vand.

**Forløb:** Giv rollerne tid til at tale sammen. Måske har der luret konflikter under overfladen, der skal spilles ud, måske har de mere brug for at tale om deres drømme hjemme i landsbyen.

Hvis der er kommet funktionsroller i spil, er det her en scene, hvor de kan få god plads.

---

## Husly

**Overgang:** Månederne går. Gruppen drager gennem et bakket hedelandskab og rejser i flere uger langs bredden af en mudret flod, før de drejer fra og bevæger sig ud over engene. Det er aften, og regnen står ned i stænger. Forude er der lys i mørket.

De kommer til en lille gård, hvor der bor et gammelt ægtepar. De beslutter sig for at søge husly.

**Forløb:** De sidste par år har ægteparret i hemmelighed handlet med Aldona, en Fredløs, som også Lothar tidligere har haft kontakt med. Da rollerne ankommer til gården, har parret givet Aldona husly for en tid.

De gamle er længe om at åbne, efter at der er blevet banket på døren, da Aldona skal gemmes af vejen i fadeburet. Lad rollerne få en fornemmelse af, at noget er galt gennem parrets opførsel. Giv dem derefter et klart tegn om, hvor de skal lede, ved at lade en af de gamle kigge ængsteligt over på fadeburet eller noget tilsvarende. Rollernes gryende erkendelse af, at der er ugler i mosen, må ikke trække ud for længe.

Lige så snart det går op for Aldona, at hun er blevet opdaget, vil hun forsøge at stikke af, men det skal lykkes dem at fange hende i live.

Fortæl Lothars spiller, at han genkender hende. Aldona vil ikke umiddelbart afsløre, at hun kender ham, da hun ved, at han ikke vil kunne hjælpe hende, hvis han bliver afsløret. Måske gør hun det, hvis der ingen anden udvej er. Aldona er ikke en del af den gruppe Fredløse, der overfaldt landsbyen, men hvis rollerne tvinger hende, kan hun lede dem på sporet af de andre Fredløse.

Hvad skal gruppen gøre med de gamle? Det er Ridder Sigmund, der i sin tid har sat straffen for at huse de Fredløse, og det er op til Sigmunds spiller at beslutte, hvad den er.

### Bipersoner

**Admund:** Sammenbøjet, støtter sig til en stok. Fåmælt og ængstelig.

**Rowena:** Gråhåret, lav. Nervøs og plaprende.

**Aldona:** Kriger, filede tænder, årvågne øjne. En overlever.

## Den døde

**Overgang:** Årstiderne skifter flere gange, mens de rejser frem og tilbage i de dybe, altopslugende skove. Gruppen er nu på vej op ad en smal sti i bjergene. Til den ene side er der en stejl, sneklædt stigning, til den anden side er der en hvid afgrund ned i intetheden. Sneen fyger, og man kan ikke se langt frem for sig.

**Forløb:** Gruppen kæmper sig langsomt gennem sneen.

Den forreste af rollerne får øje på en utydelig skikkelse længere fremme på stien. Skikkelsen rører sig ikke ud af stedet. Når de kommer helt tæt på, kan de se, at det er en af de bortførte. Hun har fået halsen skåret over og er derefter blevet ligskændet. Hun er blevet spiddet op gennem kroppen, så hun står unaturligt rejst med front mod mændene. En spids pind gennemborer hendes ene håndled, og den forfrosne hånd er arrangeret, så en enkelt kroget finger peger tilbage i den retning, gruppen kom fra.

Det er åbent, hvordan scenen slutter. Måske fortsætter nogle stædigt op ad bjerget og bliver fanget i snemasserne. Måske opgiver nogle rejsen og vender om på egen hånd. Måske forsøger nogle at begrave kvinden og ender med at få forfrysninger i fingrene.

Hvis Aldona er med dem på dette tidspunkt, vil hun udnytte situationen til at prøve at stikke af.

## Kapitel 4: Hjemme igen

Start med at samle op på begivenhederne i slutningen af kapitel 3. Var der nogen, der rejste hjem med det samme, mens andre forsatte op i bjergene, indtil sneen tvang dem til at vende om? Beskriv hjemrejsen.

Lad så spillerne beskrive deres roller, som de kommer rejsende ind over landsbyens marker.

Sæt derefter scener i landsbyen. Brug forslagene nedenfor, find selv på scener, og lad spillerne komme med forslag.

I fortællingen løber kapitlet over et sted mellem nogle dage og nogle uger, alt efter hvad spillerne har brug for.

### Sceneforslag

- Da de ankommer til landsbyen, er der ikke mange, der tager imod dem. Det er ingen heltemodtagelse.
- Den dødes familie underrettes, men af hvem og hvordan?
- Tvillingerne kan ikke kende **Lothar**, og Aedan siger vredt, at han ingen far har. Rheda sætter foden ned: Enten er han en del af familien, eller også er han ikke. Hvis han ikke er, skal han gøre dem alle sammen en tjeneste og blive væk.
- **Godrics** fader har slidt sig selv op og nægter at tale med sin søn, før han er kommet hjem for at blive. De har måttet sælge mange af deres jorder og dyr for at klare sig. Moderen tigger ham grædende om at komme hjem. Kan Godric vende dem ryggen og skære familiebåndene over?
- **Burkharts** halvfærdige gård er styrtet sammen, og ukrudt er ved at opsluge hans drøm om et hjem. Forsøger han at reparere den, eller vender han opgivende ryggen til den?
- Kendra opsøger **Ranulf** og fortæller, at Fulco friede for en måned siden, og hun sagde ja. Hun lader den hænge lidt i luften og giver Ranulf chancen for at blive hjemme og vinde hende tilbage.
- Wilona fortæller **Sigmund**, at en gruppe landsbyboere snakker om at sende en budbringer til kongen, der skal gå i forbøn for at få kongen til at udpege en ny ridder til at beskytte landsbyen. Hun er frustreret over at miste sin position og se sine bedste år forsvinde, mens Sigmund rejser rundt i vildniset. Om nødvendigt vil hun bruge hans ønske om en arving til at afpresse ham til at blive hjemme.
- Hvis Siglinde blev reddet i første kapitel, trækker hun på et tidspunkt **Ranulf** til side og fortæller, at hun er bange, fordi deres moder opfører sig underligt. Siglinde forstår ikke, hvad der sker, men det skal blive tydeligt for Ranulf, at moderen er ulykkelig og tungsindig og ikke passer ordentligt på Siglinde.
- Hvis Eda blev reddet, kan det være, **Godric** inviterer hende ned til skræppebladene ved åen. I hvert fald slår hun op med ham. Det er jo svært at være kæreste med én, der ikke er der, og hendes fader vil gerne have hende godt gift. Hun antyder, at Godrics familie snart har måttet sælge så meget, at han ikke længere er et godt parti.
- Hvis Rosmunda blev reddet i første kapitel, vil hun ikke vente på **Burkhart** længere. Det er sidste chance, hvis de nogensinde skal have et liv sammen.
- Rosmunda kan også finde på at opsøge **Lothar** og bramfrit fortælle ham, hvor meget han egentlig minder om sin fader.
- Spørg hver spiller, hvad deres roller foretager sig, aftenen før de skal rejse.



# Kapitel 5: Den ørkesløse vandring

I kapitel 5 fortsætter rollerne jagten, i hvad der føles som en evighed.

Deres rejse er egentlig begivenhedsrig, men i dette kapitel spiller I ikke højdepunkterne, men i stedet en række scener, hvor rollerne har slået lejr og taler med hinanden.

De tre første scener behøver ikke være længere end en halvlang tavshed og to stilfærdige replikker, men til gengæld skal der gives god plads til funktionsrollerne, hvis der er nogen i spil.

Til sidst finder rollerne den sidste af de bortførte, men hun vil ikke med hjem.

Dine beskrivelser af overgangene mellem scenerne skal fylde mere end tidligere, dels da der går længere tid, dels da du kort skal nævne de dramatiske begivenheder, rollerne oplever imellem scenerne. Du kan også flette ind, at de passerer steder, de tidligere har besøgt i scenariet.

I fortællingen strækker kapitlet sig over ca. 3 år. Det bør tage ca. 30 minutter at spille.

## Sumpen

**Overgang:** Gruppen rejser over de golve sandstepper, hvor vinden visker deres fodaftryk ud, så snart de har sat dem. De kommer til en øde handelsstation, men der er intet nyt at fortælle. Bladene falder af træerne. De kommer forbi bakken med træet, hvor desertørerne havde hængt den Fredløse. De rejser gennem en sump, der ikke synes at have nogen ende. Fugten og stanken fra det rådne vand har sat sig i deres klæder. De holder nu middagspause, hvor de sidder på tuer og gnaver i tørret dyrekød.

**Forløb:** En myg sætter sig på en kind og begynder langsomt at suge blod.

## Sneet inde

**Overgang:** Gruppen rejser gennem de dybe, tætte nåleskove, hvor sollyset ikke trænger ind, og det føles som evig nat. De kommer forbi stedet, hvor de fandt den dræbte familie. Frosten sætter ind og gør jorden hård. De rejser igennem et forblæst hedelandskab, hvor forkrøblede tjørnebuske forsøger at gribe fat i dem og holde dem fast. Efterårskulden sætter ind, og på himlen over dem ser de gæssene trække sydpå. De finder en gruppe Fredløse, og det kommer til kamp. Det var ikke dem, de søgte. De rejser gennem bjergene, og vinteren overrasker dem. De sner inde i en lille hytte.

**Forløb:** Kulden trænger ind gennem sprækkerne og ind under huden på dem.

## Tung regn

**Overgang:** Gruppen undgår med nød og næppe en dødbringende lavine. De rejser gennem en forræderisk mose, der forsøger at trække dem ned i jorden. Sommeren går på hæld. En nat bliver de angrebet af udhungrede ulve. De rejser gennem det vidtstrakte marskland og mister følelsen af fast grund under fødderne. Det har regnet massivt i en uge, og rollerne har slået lejr i en lille lund, der ikke giver meget ly.

**Forløb:** Regnen siler ufortrødent ned, og alt er vådt og klamt.

## Det sidste lejrbål

**Overgang:** Gruppen rejser atter gennem de store nåleskove, hvor dagslyset ikke trænger igennem, og det føles som evig nat. Forårssolen bryder frem, og fuglene begynder at fløjte. De rejser gennem minebyen på vej op i bjergene. De hører nyt om en gruppe af Fredløse, finder deres spor og mister det igen. De kommer forbi en øde beliggende gård, hvor der måske, måske ikke, stadig bor et gammelt ægtepar. Efterårskulden sætter ind. De rejser på en vindblæst højslette, hvor der kun vokser forblæste og krogede træer og buske. De har slået lejr og sidder omkring et døende lejrbål. Det er sidst på natten, og ingen af dem har kunnet sove. Det er koldt.

**Forløb:** Fortæl spillerne, at dette er det sidste lejrbål, inden gruppen finder den tredje kvinde. Deres roller ved det ikke endnu, men i morgen vil de finde hende.

Scenen starter med, at spillerne én efter én beskriver deres karakterer.

Giv spillerne god tid til at spille scenen ud.

## Fredløs

**Overgang:** Næste morgen rejser gruppen tidligt videre. Efter et par timer kommer de til en lejr med små hytter af skind og træ. Der er ikke nogen Fredløse at se, og på afstand synes lejren forladt.

**Forløb:** Da de kommer nærmere, finder de omsider den sidste af de bortførte kvinder. Hun er klædt som en af de Fredløse og vil ikke med hjem.

Scenen forløber forskelligt alt efter, hvem den sidste kvinde er. Fælles for alle udfald er, at der stort set ikke er nogen krigere i lejren, mest børn og gamle, og rollerne har den fysiske overmagt.

- Siglinde er blevet kriger og beskytter sit nye folk. Hun er blevet højere, og hendes tænder er filetsylespidse. Hun er bevæbnet med et lille spyd og vil forsvare de andre i lejren mod rollerne. Hun er glad for sit liv som kriger, og hun ved, at der ikke vil være en plads til hende i militsen.
- Eda er blevet gift med en Fredløs og er tydeligt gravid. Hun elsker sin mand og betragter forholdet til Godric som en ungdomsforsælselse, der for længst er brændt ud. Hendes mand vil kaste sig imellem, hvis rollerne forsøger at gøre hende noget, men han er ikke kriger, og det skal føles lidt usselt at slå ham ihjel.
- Rosmunda er blevet de Fredløses urtekyndige, og hun plejer børnene, de gamle og de syge. Hun blev træt af at vente på Burkhart, og hun er blevet for gammel til at få børn. Hun har knyttet sig til dem, der er her, og hun kender ikke længere børnene i landsbyen. Et træk, hun deler med rollerne, ikke mindst Lothar, hvis han stadig er med.

Det er op til rollerne, hvordan de reagerer i situationen. Kvinden er sikker på sit valg, og de kan ikke overbevise hende om, at hun skal tage med hjem. Måske lader de hende være, hvor hun er, og må leve med, at deres færd har været forgæves.

Hvis de beslutter sig for at dræbe hende, er de Fredløse ikke i stand til at stoppe dem. De kan også vælge at slæbe hende med hjem mod hendes vilje, men bed dem om at beskrive, hvordan de gør. Lad hende kæmpe imod, og gør det tydeligt, at det er et overgreb på hende.

Når scenen er udspillet, slutter scenariet. Giv eventuelt funktionsrollerne det sidste ord.

# Opstart af spillet

## 1. Læs foromtalen højt, og tag en runde med forventningsafstemning.

## 2. Introduktion til scenariet

- Et dystert low-fantasydrama.
- Scenariet handler om fem mænd, der er rejst ud for at redde de tre kvinder, som de Fredløse har bortført fra deres landsby. Handlingen strækker sig over flere år.
- Det centrale valg for spillpersonerne er, om de rejser hjem for at blive, eller om de fortsætter færdens til den bitre ende.
- Fortællingens overordnede struktur ligger fast på forhånd, og spillerne skal fokusere på rollernes handlinger og valg i de enkelte scener. Spillelederen sørger for fremdriften i fortællingen, og at rollerne kommer fra scene til scene.
- Spillerne overværer de scener, de ikke er med i, og ingen scener spilles uden for døren.
- Spillerne må gerne tage sig tid til at dvæle i de enkelte scener, og der er plads til tavst mavespil.

## 3. Baggrund for historien

- Fantasy med få overnaturlige elementer. Menneskenes samfund har en løs feudalstruktur og traditionelle kønsroller.
- Landsbyen ligger i en i fjern afkrog af kongeriget og er den største bebyggelse i de vidtstrakte landområder øst for bjergene.
- Landsbyens officielle leder og beskytter er Ridder Sigmund. Derudover er der også en landsbymilit.
- De Fredløse er ikke mennesker. Mindre af bygning. Senede. Grålig hud og hvidt hår. Katteagtige øjne, der reflekterer lyset. Deres krigere filer tænderne, til de er sylespidse, og både mænd og kvinder kan være krigere. Kæmper med små spyd og slynger. De lever som nomader i mindre klaner.
- Der har altid været konflikter mellem menneskene og de Fredløse. For næsten 20 år siden var der en spinkel våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse øst for bjergene, men den brød sammen, og blodige stridigheder fulgte. De sidste mange år har der ikke været angreb på landsbyen.
- Kongen har i mange år ført krig mod de Fredløse vest for bjergene. En af spillpersonerne har deltaget.
- Under Ridder Sigmunds bryllup angreb en gruppe af Fredløse landsbyen, mens de fleste af mændene deltog i den traditionelle bukkejagt. Gårde blev sat i brand, militsmænd blev dræbt, og tre af kvinderne blev bortført. Når scenariet starter, er de fem spillpersoner draget ud for at redde dem.

## 4. Fordel roller

- Spørg til, hvad folk kan lide at spille.
- Vurdér, hvem der bør spille hvad, og uddel rollerne.
- Svar på eventuelle spørgsmål.

## 5. Fortællingens rammer

- Scenariet består af fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd. Kapitel 2 og 4 foregår i landsbyen, hvor rollerne er vendt hjem for en kort bemærkning.
- Når som helst kan rollerne vælge at opgive deres færd og blive i landsbyen, eller spillerne kan vælge, at rollen dør i forsøget på at redde de bortførte. I begge tilfælde er spilleren ikke ude af scenariet, men vil få en anden funktion.
- Hvis en rolle opgiver jagten, kan den ikke ombestemme sig.
- Det er altid rollens spiller, der afgør, om rollen dør.
- Disse spillere får funktionsroller baseret på deres karakter.

# Fredløs

*De kunne se genskæret på himlen før selve flammerne. Flere af husene i landsbyen var stukket i brand, og beboerne kæmpede nu mod ilden. I skæret kunne de se mænd ligge livløse med overskårne halse eller små kastespyd stikkende ud fra kroppen. Rundt omkring lå blomsterkranse fra bryllupsfesten trampet ned i mudderet. Og så var der dem, der manglede. Dem, som de Fredløse havde ført med sig ud i mørket.*

Fredløs er et scenarie om fem mænds rejse for at redde deres kære, som de Fredløse har bortført. De Fredløse er et mystisk folk med barbariske skikke, der altid har plaget menneskene.

Det er dyster low-fantasy med slidte heste, truende skyer og en enkelt rustende ringbrynje. Det er de åbne vidder. Det er tiden, der nådesløst knirker afsted. Det er lavmælte stemmer omkring et døende lejrball. Og det er stål, der langsomt borer sig ind i kød og drejer rundt.

Scenariet handler om færdens og om de ofre, vores helte må bringe, hvis de skal fortsætte rejsen til den bitre ende, for hjemme i landsbyen går livet ubønhørligt videre.

### **Faktaboks**

---

**Spilletid:** 5-6 timer.

**Antal spillere:** Én spilleleder og fem spillere.

**Genre:** Systemløst fantasydrama.

**Spillertype:** Holder af at spille for den store fortælling.  
Kan lide at udvikle roller og relationer undervejs i scenariet.

**Spilledertype:** Kan lide at sætte en stemning og spille biroller. Vil gerne have indflydelse på historien undervejs og kan lide at tilpasse scenariet til spillernes valg.

## Sceneoversigt

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b> (45 min.)	<b>Kapitel 2: Hjemme</b> (45 min.)	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b> (90 min.)	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b> (30 min.)	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b> (30 min.)
---	---	--	--	---

### Kapitel 1: Det hårde ridt

Handlingen strækker sig over ca. et halvt år.

**Det første lejrbål:** Et buldrende lejrbål. Rollerne beskrives.

**Floden:** En brusende flod. En rebbro. De bortførte på den anden side. Ingen vej over.

**Desertørerne:** En hængt Fredløs. Forhultede desertører. Hvad bliver prisen for deres viden?

**Redningen:** De Fredløse i baghold. Dræbte og paniske heste. Den bagbundne bortførte.

### Kapitel 2: Hjemme

Sprækkerne viser sig. Færden har sin pris. Rollerne beskrives.

Brug sceneforslagene, find på dine egne, og lad spillerne foreslå scener.

### Kapitel 3: Den lange rejse

Handlingen strækker sig over ca. to år.

**Våbentræning:** Samtalescene. Hvem træner med hvem? Plads til at samle op på kapitel 2.

**Massakren:** En væltet vogn. Lig. Hvad gør de med den sårede kræmmer?

**Minebyen:** Faldefærdige rønner. Beskidte mænd. En døende Fredløs i et jernbur.

**Måltidet:** Samtalescene. Plads til funktionsroller.

**Husly:** De gamles gård. Den Fredløse krigerkvinde Aldona er skjult. Brud på loven.

**Den døde:** En snæver bjergsti. Den døde bortførte står spiddet foran dem. En kroget finger peger tilbage.

### Kapitel 4: Hjemme igen

Færdens pris er høj. Sidste udkald for at rette op på livet derhjemme. Rollerne beskrives.

Brug sceneforslagene, find på dine egne, og lad spillerne foreslå scener.

### Kapitel 5: Den ørkesløse vandring

Begivenhedsrige overgange. Handlingen strækker sig over ca. tre år.

**Sumpen, Sneet inde, Tung regn:** Tre korte lejrscener. Taler rollerne? Plads til funktionsroller.

**Det sidste lejrbål:** En vindblæst højslette. Et døende lejrbål. I morgen finder de den sidste. Rollerne beskrives. Giv tid til at spille ud.

**Fredløs:** De Fredløses lejr. Børn og gamle. Kvinden vil blive. *Siglinde har spyd og filede tænder. Eda er gift og gravid. Rosmunda plejer de syge, er træt af at vente.*

Rolle	Relationer til bortførte	Relationer derhjemme	På spil derhjemme
<p><b>Ridder Sigmund</b> 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.</p>	Ingen direkte relationer.	<p><b>Wilonar:</b> Ridder Sigmunds nye hustru. Meget yngre end ham, men ikke naïv. Bevdst om den position, ægteskabet sikrer hende, og at en arving er nødvendig for at bevare den.</p>	<p>Wilonar bliver ikke gravid. Landsbyen vil kon-takte kongen for at få udpeget en ny ridder, eller måske vender de sig til anden side for lederskab.</p>
<p><b>Burkhar</b> 42 år. En nyligt hjem-vendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.</p>	<p><b>Rosmunda: 40 år.</b> Landsbyens urekyndige. Burkhar's ungdoms-kærlighed. Ugift. Selvstændig og livsklog. Har ventet femten år på Burkhar, mens han var i krig.</p>	Ingen.	<p>Hans halvbrøderlige hus forfalder. Hvis Rosmunda bliver reddet, bliver hun gammel og ensom.</p>
<p><b>Lothar</b> 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.</p>	<p><b>Rosmunda: 40 år.</b> Lothars storesøster. Landsbyens urekyndige. Ugift. Selvstændig og livsklog. Har taget sig af Lothar, da de var børn.</p>	<p><b>Rhedra:</b> Lothars hustru. En ilter løvemor, der vil gøre alt for sine børn. Ønsker brændende, at Lothar vil være der for dem, men om nød-vendigt er hun indstillet på at tage sagen i egen hånd. <b>Aedan og Aedra:</b> Lothars tvillinger på 2. Kan lide at kaste sig om hver sit ben på Lothar og råbe 'Fari!'</p>	<p>Tvillingerne vokser op uden deres fader.</p>
<p><b>Ranulf</b> 18 år. En halvblodsbastard, der tror, hans moder blev voldtaget af en Fredløs.</p>	<p><b>Siglinda: 8 år.</b> Ranulfs halvlillesøster. En livsglad og modig pige, der kan lide at klatre i træer og få hudafskrabninger på knæene. Meget glad for sin storebror.</p>	<p><b>Edrys:</b> Ranulfs moder. En sørgmodig kvinde, der aldrig er kommet sig oven på tabet af sin første kærlighed. Elsker Ranulf mere end noget andet, selv Siglinda. <b>Kendra:</b> Ranulfs kæreste. En ubekymret pige, der er forelsket i Ranulf. Impulsiv og lunefuld. <b>Fulco:</b> Ranulfs rival, der også er lun på Kendra. I Ranulfs øjne er han en slekt karl.</p>	<p>Fulco gør kur til Kendra, og hun bliver gradvist mere modtagelig. Hans moder savner Ranulf og sygner hen. Hvis Siglinda bliver reddet, tager moderen sig ikke ordentligt af hende.</p>
<p><b>Godric</b> 16 år. En rask bondekrægt med livet foran sig.</p>	<p><b>Eda: 15 år.</b> Kæreste med Godric. Velovervejet ung kvinde. Er ikke så forelsket i Godric, som han er i hende, men han er en sød fyr og et godt parti.</p>	<p><b>Alvin:</b> Godrics fader. Har slidt hele livet for at bygge en arv op til sin søn. En tavs knude-mand, der vil trække ploven, til han segner. <b>Hild:</b> Godrics moder. Pylter om Godric. Synes, han skal slå sig ned med en sød pige, og dem er der masser af i landsbyen.</p>	<p>Høsten kommer ikke i hus. Faderen slider sig selv op. Familien må sælge marker fra gården. Hvis Eda bliver reddet, forsøger hendes fader at få hende godt gift.</p>

ROLLERNE



# Ridder Sigmund

Ridder Sigmund er landsbyens officielle beskytter, og han har endnu en gang svigtet sit ansvar. Første gang var da de Fredløse ledte et blodigt angreb mod landsbyen for næsten tyve år siden, og han ikke kunne beskytte sin første hustru og søn. Det svigt har martret Sigmund lige siden. Nu er tre kvinder blevet borført af de Fredløse på hans egen bryllupsdag, og Sigmund føler et stærkt personligt ansvar for at bringe dem hjem i god behold. Han er en pligtopfyldende og ærekær mand, men hjemme i landsbyen efterlader han sin unge, nygifte hustru, som endnu ikke bærer den arving, som han eftertragter.

---

Sigmund var kun en ung mand, da hans fader døde, og riddertitlen gik i arv til ham. I mange generationer havde hans familie haft titlen som ridder og forsvaret landsbyen imod røvere, ulve og Fredløse. Fra barnsben var han blevet oplært i sværdekamp, lederskab og høvisk tale, og for en tid gik alting godt. Han blev gift med en god kvinde og fik en rask søn. Det var en lettelse at vide, at slægtens fremtid var sikret. Men lykken skulle vise sig lunefuld. Dengang var der en spinkel våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse, og en varm sensommernat brød den sammen.

---

Sigmund vågnede ved, at der blev hamret på døren. Hans søn vågnede grædende i sin vugge ved larmen, og hans hustru tog ham op og holdt ham tæt, mens Sigmund forlod kammeret. Udenfor stod Burkhart fra militsen, svedig og ophidset. Han havde et fast greb om håndledet på en ung pige fra landsbyen. Edrys, hed hun, og hendes øjne var røde af gråd. Hun beskyldte Burkhart for i koldt blod at have myrdet en af de Fredløse, som hun havde været forelsket i. Burkhart forsvarede sig med, at han havde troet, at det var en voldtægt. Sigmund forbandede hele situationen, mens han lyttede på deres forklaringer og gensidige beskyldninger. Han måtte hurtigt træffe en beslutning, men han brød sig ikke om nogen af mulighederne. Ansvar for landsbyens sikkerhed hvilede på hans skuldre, og det var et ansvar, han ikke måtte svigte.

---

Våbenhvilen var alt for skrøbelig, som den så ud lige der, og Sigmund vidste, at konflikten mellem de Fredløse og landsbyens indbyggere meget hurtigt ville kunne eskalere. Hvis de Fredløse fik at vide, at en af deres egne var blevet myrdet af en af hans mænd fra militsen, ville våbenhvilen bryde sammen og bringe landsbyboernes liv i fare. Det stod klart for ham, at der kun var én ting at gøre, og til sidst tog han ordet. Han formanede Edrys om, at hvis hun skulle stille sig nogen forhåbninger om at beholde sin ære som kvinde og stadig have mulighed for at blive gift med en af mændene fra landsbyen, så måtte hun fortælle, at der havde været tale om en voldtægt. Sigmund selv ville så fortælle de Fredløse om voldtægten, og at deres mand var død ved et uheld, da Burkhart havde forsøgt at komme pigen til undsætning. Ved at placere ansvaret for hændelsen hos de Fredløse håbede Sigmund, at situationen stadig kunne løses diplomatisk.

De Fredløse havde fået nys om drabet langt hurtigere, end Ridder Sigmund havde frygtet. Inden han havde nået at sætte sin plan i værk, angreb de Fredløse landsbyen, og alting eskalerede med lynets hast. Flere gårde og huse blev brændt ned. Sigmund havde i forvirringen ikke engang kunnet beskytte sin egen hustru og søn, der skånselsløst var blevet myrdet.

---

Flammerne fra ligbålet slikkede op mod nattehimlen, og Sigmund så ilden fortære sin døde hustru og sin eneste søn og arving. Rundt omkring ham lød stemmer, der sørgede, og stemmer, der krævede hævn. Våbenhvilen var brudt sammen for bestandig, og Sigmund nærrede ikke længere noget håb om at løse konflikterne med ord. Der var nu kun én vej tilbage, og den måtte han følge til den bitre ende.

---

Efterfølgende satte Ridder Sigmund, Burkhart og en håndfuld mænd fra militsen ud efter de Fredløse og opsporede en lejr, hvor en større klan af Fredløse holdt til. De henrettede dem alle dem på stedet. I de efterfølgende år blev det til utallige blodige sammenstød mellem landsbyens beboere og de Fredløse. Sigmund inddrog flere unge mænd i militsen og trænede dem i våbenbrug. Når han fik oplysninger om de Fredløses opholdssteder i vildmarken, ledte han militsen i angreb og jagede de Fredløse ned.



De fanger, der blev taget i live, blev hængt på byens torv. Til sidst blev der længere og længere mellem egentlige angreb på landsbyen, og livet begyndte atter at gå sin vante gang. Det havde vist sig, at Edrys bar den Fredløses barn i sit skød, og mange i landsbyen havde forlangt, at fostret skulle dræbes, men Sigmund lyttede til Edrys' bøn om at lade barnet leve. Ikke af medlidenhed eller af godhed, men for at barnet skulle tjene som en levende påmindelse om hans svigt som beskytter af landsbyen og sin egen familie. Aldrig skulle det ske igen. Han udstedte et dekret, der forbød al kontakt med De Fredløse.

Selvom han var et godt giftermål, afholdt Sigmund sig i mange år fra at tage en ny kone. Dels var smerten over hans tab for stor, dels var det for at straffe sig selv med et liv i ensomhed. Sigmund havde i lang tid ikke andre prioriteter end at tjene og beskytte landsbyen, men som han kom op i årene, blev det ham magtpåliggende at gifte sig igen, så han kunne sikre sig en mandlig arving til at overtage riddertitlen efter sig. Han friede derfor efter længere tids kurtisering til den meget yngre Wilona. Hendes fader sagde naturligvis ja, og hun var selv ikke utilfreds med sin forhøjede status i landsbyen. Til deres bryllupsfest var Ridder Sigmund draget afsted på den traditionelle bukkejagt med mange af landsbyens mænd ved sin side. Hvis gommen kunne nedlægge en buk, ville det bringe ægteskabet frugtbarhed, og Sigmund nedlagde til sin store glæde et tilfredsstillende bytte. Glæden varede dog ikke længe, for de Fredløse havde udnyttet deres fravær til at angribe landsbyen og bortføre tre af deres kvinder.

## Udstyr

Langsværd, hjelm, ringbrynje, skjold, fuldblodshingst.

Sigmund gik som i et mareridt mellem de brændende bygninger og væltede borde. Røgen rev i hans næsebor og fik hans øjne til at løbe i vand. Han trådte over liget af en død militsmænd, og flere landsbyboere løb forvirrede forbi ham. Han så sin første hustru for sig, som han havde fundet hende under angrebet dengang for mange år siden, og han kunne ikke få billedet af hendes lig ud af hovedet. Hendes hoved var blevet slået ind af stenen fra en slynge, mens hun havde forsøgt at bringe deres søn i sikkerhed, og han var blevet knust under hendes vægt. Sigmund havde ikke kunnet beskytte sin hustru og sin søn, som det var en mands pligt at gøre, og han havde ikke kunnet beskytte landsbyen, som det var en ridders pligt at gøre, hverken dengang eller nu. Han opdagede, at han stadig bar liget af den døde buk over sine skuldre, og lod den falde ned i det blodige mudder på festpladsen. Han gik med raske skridt mod sin gård for at iklæde sig sin brynje.

Den store skyldfølelse, som tyngede Sigmund, var ikke noget, han viste udadtil, for landsbyen havde nu mere end nogensinde før brug for en stærk leder. Han bekendtgjorde, at han personligt ville drage ud for at redde de bortførte sikkert hjem, men han var i bund og grund ikke sikker på, om han gjorde det for de bortførtes eller for sin egen skyld.

**Stikord:** Føler skyld, tungt ansvar hviler på ham, styret af fornuft og kold beregning, pligt og ære, må sætte en arving i verden.

## Relationer

**Burkhart:** Efter striden mod de Fredløse drog Burkhart afsted for at kæmpe i kongens krig mod de Fredløse vest for bjergene. For to uger siden vendte han hjem efter femten års tjeneste. Han er den eneste udover Sigmund, der har reel kamperfaring på denne færd, men krigen har sat sit præg på ham, og hans sind er mørkt og dystert. Burkhart er en farlig mand, ingen tvivl om det, og Sigmund er overbevist om, at Burkhart før eller senere vil forsøge at udfordre hans autoritet.

**Godric:** Godric er søn af landsbyens største gårdejer, og Sigmund ser et stort potentiale i ham. På trods af sine kun 16 år er Godric i besiddelse af stort mod og styrke, men han er stadig kun en bondeknægt. Han er dybt forelsket i sin bortførte kæreste, Eda, og hvis ikke Sigmund til sidst havde tilladt ham at slutte sig til følget, er han overbevist om, at Godric ville være draget afsted på egen hånd.

**Lothar:** Lothar ernærede sig i mange år som jæger og flakkede rundt i vildnisset, men nu har han fået hustru og børn, og han har slået sig ned og dyrker jorden. Lothar er en af de få, der nogensinde har talt de Fredløses sag. Sigmund har ham mistænkt for at have været i kontakt med De Fredløse under sine rejser, men har aldrig kunnet bevise noget.

**Ranulf:** Ranulf er den bastardsøn, som var resultatet af Edrys' affære med den Fredløse, der førte så meget smerte og ulykke med sig. Den unge mand er en påmindelse om Sigmunds svigt som ridder, og han nærer ingen varme følelser over for knægten, men Sigmund ville trods alt ikke nægte ham hans ret som mand til at komme sin halvsøster Siglinde til undsætning. Måske kan der komme noget godt ud af, at Sigmund i sin tid lod ham leve.

## Om scenariet

Scenariet er delt op i fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd for at redde de bortførte kvinder. Hvert af de tre kapitler vil i fortællingen strække sig over længere og længere tid.

I kapitel 2 og 4 har jeres roller afbrudt deres søgen og er taget midlertidigt hjem til landsbyen, hvorefter de atter drager ud på rejsen.

I løbet af scenariet kan din rolle på ethvert tidspunkt vælge at opgive rejsen, men du kan ikke ombestemme dig, når det først er gjort. Din rolle kan også dø undervejs, men det vil i sidste ende være dit valg.

Ingen af mulighederne vil betyde, at scenariet er slut for dig, men det vil betyde en anden oplevelse. Du vil få en funktionsrolle, der er baseret på din karakter, og din opgave bliver enten at påvirke de resterende hovedroller til at rejse hjem eller til at fortsætte færd.

Du kan her få et overblik over scenariets overordnede struktur.

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b>	<b>Kapitel 2: Hjemme</b>	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b>	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b>	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b>
--------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	--

## Persongalleri

### Rollerne

**Ridder Sigmund:** 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.

**Burkhardt:** 42 år. En nyligt hjemvendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.

**Lothar:** 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.

**Ranulf:** 18 år. En halvblodsbastard, hvis moder blev voldtaget af en Fredløs.

**Godric:** 16 år. En rask bondeknægt med livet foran sig.

### De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. 8 år.

**Eda:** Kæreste med Godric. 15 år.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharths ungdomskærlighed. Ugift. 40 år.

### Hjemme i landsbyen

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru.

**Rheda:** Lothars hustru.

**Aedan og Aedra:** Lothars 2-årige tvillinger.

**Edrys:** Ranulfs moder.

**Kendra:** Ranulfs kæreste.

**Fulco:** En ung mand, der længe har bejlet til Kendra.

**Alvin:** Godrics fader. Ejer landsbyens største gård.

**Hild:** Godrics moder.



**Burkhart er en barsk og kompromisløs kriger, og hans hjerte er fyldt med had til de Fredløse. Han har i mange år kæmpet mod dem som soldat i kongens hær for sin elskede Rosmundas skyld, og den midaldrende og udkørte veteran er først for nylig vendt hjem til landsbyen for at slå sig ned.**

---

Burkhart var en ung mand, da han forelskede sig i den urtekyndige Rosmunda, der boede alene sammen med sin lillebror, Lothar. Hun elskede også ham, og Burkhart legede med tanken om, at han en skønne dag ville fri til hende. På det tidspunkt var der en spinkel våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse, men Burkhart stolede aldrig på, at de Fredløse havde reelle intentioner, og som medlem af landsbymilitsen var han altid på vagt, når de var i nærheden. Han brød sig især ikke om den måde, hvorpå nogle af de Fredløse kiggede efter Rosmunda og de andre kvinder.

---

*Burkhart var halvvejs igennem sin vagtrunde, da han fandt den Fredløse i færd med at voldtage Edrys, en af de unge piger fra landsbyen. Burkhart blev grebet af raseri ved synet og sprang på den Fredløse uden at tøve. Han fik et godt greb om den Fredløses spinkle hals med sine næver og klemte til. "Dit forbandede svin," hviskede han. "Her har du prisen for at lægge hånd på vores kvinder." Burkhart klemte og klemte, indtil den Fredløse vendte det hvide ud af øjnene og blev slap og livløs. Først da lagde han mærke til Edrys' gråd og skrig om, at han skulle stoppe. Det gav ingen mening, og han forstod ikke, hvorfor hun slog på ham. Først langsomt gik det op for ham, at hun selv havde villet.*

---

Ridder Sigmund havde haft et dystert og alvorligt ansigtsudtryk, da Burkhart havde vækket ham med Edrys på slæb og forklaret situationen. For at redde den ugifte piges ære og mulighed for at finde sig en mand i landsbyen besluttede Ridderen at fremstille affæren som en voldtægt, og han havde overtalt den grådkvalte Edrys til at bakke op om den historie for hendes egen skyld. Da det senere viste sig, at hun var gravid, tillod Sigmund hende at beholde barnet, som hun gav navnet Ranulf. Det var hverken en beslutning, som Burkhart forstod eller billigede. Han fortalte sidenhen historien om voldtægten så mange gange til de andre mænd i landsbyen over et krus øl, at han til sidst næsten glemte, at det var en løgn.

Kort efter drabet på den Fredløse brød våbenhvilen sammen, og stridighederne førte til natlige angreb på landsbyen. De Fredløse stak ild til gårde og huse og myrdede på må og få, inden de atter trak sig tilbage til mørket, hvor de var kommet fra. Under det blodigste af disse angreb slog de Ridder Sigmunds hustru og spæde søn ihjel. Efterfølgende lykkedes det Burkhart, Ridder Sigmund og en håndfuld gæve mænd fra militsen at opspore en lejr, hvor en større klan af Fredløse holdt til. De henrettede alle dem, de fandt. Det var den første hævn, men der var stadig arbejde, der skulle gøres, for at folk i landsbyen kunne leve i sikkerhed. For hver kamp blev Burkhart bedre til at kæmpe, og han opdagede, at hans hænder ikke var bestemt til at dyrke jorden, men til at kløve fjenders hoveder med en økse. Han var den fødte kriger, og selvom Ridder Sigmund var bedre trænet, oversteg Burkharts evner snart hans. Og Burkhart lod sine evner komme til god brug. Hver gang det lykkedes at tage en Fredløs i live, nikkede han tilfreds ved sig selv, mens fangen dinglede i galgen på byens torv. Til sidst blev der længere og længere mellem angrebene på landsbyen, og livet begyndte atter at gå sin vante gang. Truslen fra de Fredløse forlod aldrig Burkharts tanker, men den var fjern, når han gik med Rosmunda i hånden, og de drømte om deres fremtid.

---

Burkhart havde dog stadig ikke friet til hende, den dag en hverveofficer fra kongens hær kom ridende ind i landsbyen. Officeren samlede landsbyens mænd og fortalte, at forskellige klaner af Fredløse havde sluttet sig sammen på den anden siden af bjergene, og at kongen var ved at samle mænd til sin hær for at slå dem ned én gang for alle. Den nat lå Burkhart hvileløs i sin seng. Han ønskede brændende at blive hos Rosmunda, at komme i gang med deres liv sammen. Men hvilken mand ville han være for hende, hvis han ikke gjorde sin pligt? Næste dag tog han afsked med hende og drog afsted.

Krigen trak ud, og Burkhart endte med at tjene i næsten femten år. Hvor krigen syntes formålsløs og uden ende for nogle, og mange kujoner deserterede og lod hånt om den troskabsed, de havde svoret, kæmpede Burkart stædigt videre. De Fredløse holdt til i forræderiske moser og uvejsomme skove i kongerigets fjerneste egne og angreb øde beliggende byer og gårde. Hver gang kongens hær var ved at stramme grebet om de Fredløse, var det, som om de forsvandt mellem fingrene på dem. Som skygger i tågen, der aldrig rigtig havde været der.

---

*Burkhart sneg sig langsomt frem gennem den tætte underskov med resten af patruljen spredt ud bag sig. Tasmørket lukkede sig omkring dem, og der var stadig ikke noget spor af den forsvundne deling, der skulle have afløst dem for en uge siden. Han gjorde brat tegn til holdt, da han fik øje på en lejr inde mellem træerne. Han nærmede sig langsomt, og i halvmørket kunne han skimte soldaterne stå rundt omkring i lejren, men de rørte sig ikke ud af flækken. Noget var helt galt, og det løb Burkhart koldt ned ad ryggen, da han langsomt nærmede sig den første skikkelse. Soldaten havde været død i flere dage, og liget var blevet spiddet fra røv til flab, så en spids kæp i jorden holdt det oprejst som en dødning. Alle mændene var rejst på denne makabre måde, som om de ufortrødent levede videre efter deres død. Burkhart mærkede for første gang i sit liv frygten skylle ind over sig, og hans hænder begyndte at ryste. Det her var unaturligt. Forkert. Den døde soldat stirrede bare ud i mørket.*

---

Burkhart gjorde sit hjerte hårdt og fyldte det med had. Når det lykkedes at finde et af de Fredløses tilholdssteder, havde soldaterne stående ordre til at dræbe alle de Fredløse, de kunne finde. Også kvinder og børn, for at de ikke atter skulle vokse i antal. Der var ikke plads til tvivl i Burkharts sind, og når han rev et barn væk fra sin moders bryst, tænkte han på de grusomheder, de Fredløse havde begået hjemme i landsbyen. På alle de dræbte, og på voldtægten af Edrys, der havde startet det hele. Han ville dræbe det svin, der havde voldtaget hende igen og igen, hvis han kunne. Når Burkhart tilsølet i blod og mudder kæmpede for sit liv på slagmarken, var det hadet, der drev ham. Han tænkte på, hvad de Fredløse ville gøre ved Rosmunda, hvis de fik fat i hende, og det gav ham styrke. Efter alle de år, som krigen havde varet, vidste han inderst inde godt, at han havde mistet hende, og at hun nu levede et andet liv med en anden mand hjemme i landsbyen. Han fandt alligevel styrke i visheden om, at hun kunne leve et sikrere liv derhjemme for hver af de Fredløse, han dræbte med sin økse.

Til sidst var de Fredløse vest for bjergene endelig blevet knægtet, og da Burkhart fik besked på, at han kunne vende hjem, mærkede han for første gang, hvor udkørt han var. Krigen havde næsten slidt ham op, og han var træt helt ind til marven. Mens han tilbagelagde det lange ridt tilbage til landsbyen, som var det eneste hjem, han havde haft, kunne han se sig selv sidde i en stol foran pejsen med en god pibe tobak en mørk vinteraften. Et stille og roligt liv. Det var alt, han ønskede nu, og hvis han ikke havde gjort sig fortjent til det, hvem pokker havde så?

---

For to uger siden red han ind i landsbyen igen, og det viste sig, at Rosmunda stadig ikke havde giftet sig. Til at starte med var det akavet at tale med hende efter alle de år, hvor de havde været adskilt, men de begyndte langsomt at nærme sig hinanden igen. Burkharts forældre var døde for mange år siden, og gården havde fået lov til at forfalde i hans fravær. Taget og den ene væg var styrtet sammen, træværket rådne, og ukrudtet havde for længst kvalt den lille køkkenhave. Burkhart begyndte langsomt at genopbygge gården, og arbejdet gjorde ham godt.

Hans tid hjemme i landsbyen blev alt for kort. Sigmund skulle giftes igen, og Burkhart havde sammen med de fleste andre mænd været afsted på den traditionelle bukkejagt. Mens de var væk, havde de Fredløse angrebet landsbyen og bortført Rosmunda og de to piger. To uger. To uger hjemme i landsbyen havde de givet ham, inden de havde revet hende væk fra ham. Burkhart stod træt og kiggede ud over den hærgede festplads med ligene og de nedtrådte blomsterkranse. Et kort øjeblik overvejede han at lade sket være sket. At give op, allerede inden jagten var gået i gang. Men så blussede hadet op i ham med fornyet kraft, og hadet gav ham styrke.

### Udstyr

Lædervams, kampøkse, skjold, armbrøst, krigshest.

---

**Stikord:** Barsk og kompromisløs, veteran, hader De Fredløse, har altid kæmpet for Rosmundas sikkerhed, træt og slidt, ønsker et liv i fred og ro.

## Relationer

**Ridder Sigmund:** Selvom Burkhart respekterer Sigmunds evner med et sværd, er ridderen en vægelsindet mand, der tænker frem for at handle, og Burkhart har ikke tænkt sig at lade kvindernes skæbne hvile i hans hænder.

**Lothar:** Rosmundas omstrejfende lillebror, der tidligere ernærede sig som jæger. Dengang landsbyen var i strid med de Fredløse, drog den unge Lothar ikke med ud for at nedkæmpe dem, og siden har Burkhart anset ham for en kryster. Efter at have ladet Rosmunda vente alle de år er Burkhart sikker på, de kølige følelser er gengældt.

**Ranulf:** Denne bastard burde aldrig være blevet født. De Fredløses niddingsblod flyder i hans årer, og det gør, at man aldrig kan stole helt på ham. Ranulf opfatter sig selv som en af mændene fra landsbyen, men det kan han aldrig blive. Han kommer til at arbejde hårdt for at vinde bare en flig af Burkharts tillid, og Burkhart vil holde et vågent øje med ham.

**Godric:** Godric er søn af landsbyens største gårdejer og har hele sit liv foran sig. Knægten er dødeligt forelsket i den kidnappede Eda, og Burkhart kan genkende sin egen kærlighed til Rosmunda i hans øjne. Han er fyldt af ungdommens overmod, og Burkhart har ikke tid til at være børnepasser på denne færd. Jo før der bliver gjort en rigtig mand ud af Godric, jo bedre.

## Om scenariet

Scenariet er delt op i fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd for at redde de bortførte kvinder. Hvert af de tre kapitler vil i fortællingen strække sig over længere og længere tid.

I kapitel 2 og 4 har jeres roller afbrudt deres søgen og er taget midlertidigt hjem til landsbyen, hvorefter de atter drager ud på rejsen.

I løbet af scenariet kan din rolle på ethvert tidspunkt vælge at opgive rejsen, men du kan ikke ombestemme dig, når det først er gjort. Din rolle kan også dø undervejs, men det vil i sidste ende være dit valg.

Ingen af mulighederne vil betyde, at scenariet er slut for dig, men det vil betyde en anden oplevelse. Du vil få en funktionsrolle, der er baseret på din karakter, og din opgave bliver enten at påvirke de resterende hovedroller til at rejse hjem eller til at fortsætte færd.

Du kan her få et overblik over scenariets overordnede struktur.

<b>Kapitel 1:</b> <b>Det hårde ridt</b>	<b>Kapitel 2:</b> <b>Hjemme</b>	<b>Kapitel 3:</b> <b>Den lange rejse</b>	<b>Kapitel 4:</b> <b>Hjemme igen</b>	<b>Kapitel 5:</b> <b>Den ørkesløse vandring</b>
--	------------------------------------	---	---	--

## Persongalleri

### Rollerne

**Ridder Sigmund:** 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.

**Burkhart:** 42 år. En nyligt hjemvendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.

**Lothar:** 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.

**Ranulf:** 18 år. En halvblodsbastard, hvis moder blev voldtaget af en Fredløs.

**Godric:** 16 år. En rask bondeknægt med livet foran sig.

### De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. 8 år.

**Eda:** Kæreste med Godric. 15 år.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharts ungdomskærlighed. Ugift. 40 år.

### Hjemme i landsbyen

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru.

**Rheda:** Lothars hustru.

**Aedan og Aedra:** Lothars 2-årige tvillinger.

**Edrys:** Ranulfs moder.

**Kendra:** Ranulfs kæreste.

**Fulco:** En ung mand, der længe har bejlet til Kendra.

**Alvin:** Godrics fader. Ejer landsbyens største gård.

**Hild:** Godrics moder.

# ✂ Lothar

Lothar er en enspænder, der i mange år har været landsbyens jæger. Han har altid været rastløs, og kun når han har reddet over de store, øde vidder med vinden i ryggen, eller når han har siddet sammenkrøbet ved bålet i de store nåleskove en stjerneklar nat, har han for alvor følt sig i live. Nu har han giftet sig med Rheda, er blevet far til et par tvillinger og har slået sig ned i landsbyen for at dyrke jorden. Han ønsker af hele sit hjerte at være der for sine børn, men det frie liv i vildniset har stadig ikke sluppet sit tag i ham.

---

Lothars forældre havde et lille stykke jord, som de dyrkede, men faderen ernærede sig primært som landsbyens jæger. Det bedste, Lothar vidste som barn, var, når hans fader tog ham med ud i ødemarken. Nogle gange i flere dage. Faderen lærte Lothar at begå sig i vildniset og at kende forskel på de forskellige planter. Han lærte ham at følge dyrenes spor og at nedlægge et bytte med bue og pil. Lothar lyttede opmærksomt til hvert et ord, faderen sagde.

Da Lothar var ni år gammel, døde hans moder, og faderen begyndte at trække sig ind i sig selv. Han var væk fra landsbyen i længere og længere tid, og han fortalte aldrig, hvor han havde været, eller hvad han havde lavet. Derfor var det primært op til Lothars storesøster, Rosmunda, at tage sig af ham. De to søskende udviklede et tæt forhold, men Lothar holdt aldrig op med at elske sin fader eller håbe på, at han en dag ville tage ham med sig ud i ødemarken igen. Når faderen var bortrejst, gik Lothar af og til op på bakken, hvor man kunne se langt i alle retninger, og spejdede ud over vildniset i håb om at se sin fader dukke op i horisonten. Vejen hjem til hytten var altid tung. Når faderen endelig kom hjem, var det, som om han ikke ænsede børnene. Han spiste den mad, Rosmunda serverede, men han snakkede aldrig rigtig med dem. Faderen blev mere og mere fjern i blikket, og en skønne dag, da han drog ud i vildniset, vendte han ikke tilbage.

---

*“Han kommer ikke hjem igen,” sagde Rosmunda. Hun og Lothar havde spist deres grød i tavshed, og hendes ord brød stilheden i hytten. Lothar nikkede spagt. Inderst inde vidste han det godt, men det var nemmere at glemme, når man ikke sagde det højt. Rosmunda så alvorligt på ham. “Det er kun os to nu, Lothar. Dig og mig. Men det gør ikke noget. Vi klarer os. Jeg passer på dig.” Lothar så op fra den tomme skål. “Lover du, at du ikke rejser også?” “Det lover jeg,” sagde hun.*

---

Hun holdt ord. Familiens hytte lå lidt uden for landsbyen, og de to søskende holdt sig for det meste for sig selv. Rosmunda lærte at bruge helbredende urter af en af de gamle koner, og snart fik hun mad og afgrøder af landsbyens bønder for at pleje de syge. Hun begyndte også at være kæresten med den lidt ældre Burkhart, som tjente i landsbymilitsen. Lothar gik til hånd som karl på landsbyens største gård, men arbejdet var ensartet, og det kedede ham. Vildniset trak i ham, og han fulgte snart i faderens fodspor som jæger. Han begyndte at rejse længere væk fra landsbyen på jagt, og når han rejste i vildniset, følte han sig fri. Han kunne gå sine egne veje, og ingen bestemte over ham. Det ville han aldrig give køb på.

Dengang var der en kortvarig våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse. Langt de fleste i landsbyen var skeptiske over for de Fredløse og frygtede, at de ville falde dem i ryggen. Lothar derimod var nysgerrig og optimistisk. Våbenhvilen brød sammen, da en af de Fredløse voldtog en pige fra landsbyen. Den Fredløse var blevet dræbt, da Burkhart var kommet hende til undsætning, og kort efter angreb de Fredløse landsbyen og brændte huse og gårde ned. Blandt de dræbte var Ridder Sigmunds hustru og spæde søn. Mange angreb og konfrontationer fulgte. Det lykkedes Sigmund, Burkhart og resten militsen at finde og nedkæmpe store grupper af Fredløse, og Sigmund forbød alle at have kontakt med de Fredløse på egen hånd. Lothar tog ikke del i kampene mod de Fredløse, og han brød sig ikke om udtrykket i Burkharts ansigt, når mændene hængte en Fredløs på torvet.

---

For femten år siden kom der en hverveofficer til landsbyen for at skaffe soldater til kongens hær, og Burkhart forlod Rosmunda for at drage i krig mod de Fredløse på den anden side af bjergene. Det var ikke noget for Lothar. Han fortsatte gennem de næste mange år med at rejse længere og længere ud i vildmarken, når han var på jagt. Og en dag for flere år siden førte hans rejse til et møde med en af de Fredløse.



## LOTHAR

Lothar stod helt stille og stirrede på den Fredløse krigerkvinde ovre på den anden side af skovsøen. Hendes tænder var filetsylespidse, og hun havde et lille spyd i hænderne. Hun stod ubevægelig ligesom ham. Han rakte forsigtigt ud efter sin bue og lagde pilen på strengen, men han rettede den ikke mod hende, da han så, at hun ikke havde hævet sit spyd til kast. Langsomt begyndte de begge at cirkulere rundt om den lille skovsø, mens de holdt hinandens blikke vagtsomt fast. Men ingen af dem angreb, og hun forsvandt ud i skoven så pludseligt, som hun var kommet.

---

Det var ikke sidste gang, de to mødtes. Af og til så Lothar tegn på, at hun havde været i nærheden, og nogle gange fangede de hinanden ud af øjenkrogen. Langsomt, meget langsomt, begyndte de to at nærme sig hinanden, og for hver gang de mødtes, blev mistroen til den anden mindre. Hun hed Aldona, og med tiden udviklede de en spinkel tillid. Lothar var altid på vagt og holdt øje med enhver bevægelse, når han mødtes med hende, og det var tydeligt, at hun gjorde det samme. Selvom situationen altid var anspændt, når de mødtes, begyndte de at udveksle historier og viden om vildnisset og de farer, der lurede derude. Det var altid hende, der fandt ham, når han var ude at rejse, og han blev aldrig klar over, hvordan hun gjorde. Lothar vidste, at al kontakt med De Fredløse var strengt forbudt, men hans nysgerrighed var større end hans frygt for at blive afsløret.

For godt tre år siden blev Lothar forelsket i Rheda fra landsbyen. Hans rejser ud i vildnisset begyndte at blive kortere, så han kunne komme hjem til hende, og han blev gladere for hende, for hver gang han så hende. Lothar begyndte at drømme om at stifte familie, og en dag endte han med at fri til hende. Hun sagde til hans store glæde ja og flyttede ind hos ham og Rosmunda. Før han vidste af det, blev hun gravid og fødte ham et tvillingepar, Aedan og Aedra. Rheda havde tidligere forgæves forsøgt at overtale ham til helt at lægge sine rejser på hylden, men først i det øjeblik besluttede han sig for at blive hjemme i landsbyen og slå sig ned.

---

*“Her, hold ham,” sagde Rosmunda og rakte det nyfødte spædbarn frem mod ham. Lothar smilede akavet til sin storesøster, der havde bistået fødslen som landsbyens urtekone, og tog imod sin søn. Han satte sig så på kanten af sengen, hvor Rheda lå med deres nyfødte datter i sine arme. Hun smilede træt til ham. Lothar mærkede kærligheden til Rheda og tvillingerne strømme igennem sin krop, og i det øjeblik var de hele hans verden. Han havde en familie nu, og han ville aldrig forlade dem. Han ville se sine børn vokse op, og han ville altid være der for dem.*

---

Lothar hadede det ensformige liv som bonde. De samme sysler dag ud og dag ind. Når han stod op om morgenen, vidste han præcis, hvordan resten af dagen ville forløbe, og der var ingen overraskelser i vente. Det var, som om landsbyen snævrede sig mere og mere ind omkring ham for hver dag, der gik. Det var, som om han ikke kunne få vejret. Han følte sig kvalt. Lothar elskede Rheda og børnene, men vildnisset havde ikke sluppet sit tag i ham. I over to år havde han ikke været uden for landsbyen, og tanker om de brusende floder, de dybe skove og de åbne vidder sneg sig lokkende ind i hans sind, når han møjsommeligt traskede bag ved ploven.

Lothar havde så småt indstillet sig på aldrig mere at rejse ud igen, da de Fredløse angreb landsbyen. De slog til, mens han og de fleste andre mænd havde deltaget i den traditionelle bukkejagt under Ridder Sigmunds bryllup, og de havde bortført Rosmunda og to andre piger. Lothar meldte sig uden tøven til at ride med Ridder Sigmund ud for at komme de bortførte til undsætning. Rheda var ikke meget for at lade ham rejse, men hun forstod godt, at han var nødt til at redde Rosmunda. Han kysede Aedan og Aedra farvel, men han lovede sig selv, at han snart ville vende hjem til dem igen. Lothar kunne ikke lade være med at føle et lille glimt af lettelse og spænding, da gruppen red ud af landsbyen. Han prøvede at ignorere det, men han kunne ikke fornægte den befriende følelse af atter at kunne mærke vinden i sit ansigt og gangeren under sig.

### Udstyr

Bue, pilekogger, dolk, flintesten, ridehest.

---

**Stikord:** Enspænder, har kontakt til en af de Fredløse, eventyrlysten, splittet mellem familien derhjemme og friheden i vildnisset.

## Relationer

**Burkhart:** Burkhart vendte hjem til landsbyen for to uger siden efter at have været i krig i næsten femten år, og i al den tid har Rosmunda ventet på ham. Burkhart har gjort enkelte høflighedsvisitter, men ellers har han mest holdt for sig selv og er begyndt at genopbygge sine bortgåede forældres forfaldne gård. Rosmunda elsker ham stadig, men Lothar foragter ham for at have ladet hende være alene i alle de år, og han vil ikke tillade, at han svigter hende igen.

**Ridder Sigmund:** Ridder Sigmund er en dygtig kriger og en ansvarsfuld leder af landsbyen, men siden træfningerne for mange år siden har Sigmund været paranoid omkring de Fredløse. På et tidspunkt spurgte han meget ind til Lothars rejser, og Lothar er bange for, at ridderen har fået mistanke om hans møder med Aldona. Ridder Sigmund ville se det som forræderi, hvis det kom frem.

**Ranulf:** Ranulf er en halvblodsbastard. Det var hans mor, der blev voldtaget af den Fredløse i sin tid, og han har haft en hård opvækst i landsbyen. Lothar har et par gange forsøgt at tale med ham om de Fredløse, men Ranulf har lukket af hver gang. Lothar ville gerne kunne fortælle den unge mand, at ikke alle Fredløse er onde.

**Godric:** Godric er søn af byens rigeste bonde, som Lothar i sin tid arbejdede for som ung knægt. Godric har altid levet et trygt og sikkert liv med en lys fremtid foran sig og har aldrig rigtig prøvet at mangle noget før. Lothar er bange for, at det vil gøre mere skade end gavn at have ham på slæb, men han er på den anden side også villig til at lade tvivlen komme Godric til gode.

## Om scenariet

Scenariet er delt op i fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd for at redde de bortførte kvinder. Hvert af de tre kapitler vil i fortællingen strække sig over længere og længere tid.

I kapitel 2 og 4 har jeres roller afbrudt deres søgen og er taget midlertidigt hjem til landsbyen, hvorefter de atter drager ud på rejsen.

I løbet af scenariet kan din rolle på ethvert tidspunkt vælge at opgive rejsen, men du kan ikke ombestemme dig, når det først er gjort. Din rolle kan også dø undervejs, men det vil i sidste ende være dit valg.

Ingen af mulighederne vil betyde, at scenariet er slut for dig, men det vil betyde en anden oplevelse. Du vil få en funktionsrolle, der er baseret på din karakter, og din opgave bliver enten at påvirke de resterende hovedroller til at rejse hjem eller til at fortsætte færdens.

Du kan her få et overblik over scenariets overordnede struktur.

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b>	<b>Kapitel 2: Hjemme</b>	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b>	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b>	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b>
--------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	--

## Persongalleri

### Rollerne

**Ridder Sigmund:** 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.

**Burkhardt:** 42 år. En nyligt hjemvendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.

**Lothar:** 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.

**Ranulf:** 18 år. En halvblodsbastard, hvis moder blev voldtaget af en Fredløs.

**Godric:** 16 år. En rask bondeknægt med livet foran sig.

### De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. 8 år.

**Eda:** Kæreste med Godric. 15 år.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharths ungdomskærlighed. Ugift. 40 år.

### Hjemme i landsbyen

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru.

**Rheda:** Lothars hustru.

**Aedan og Aedra:** Lothars 2-årige tvillinger.

**Edrys:** Ranulfs moder.

**Kendra:** Ranulfs kæreste.

**Fulco:** En ung mand, der længe har bejlet til Kendra.

**Alvin:** Godrics fader. Ejer landsbyens største gård.

**Hild:** Godrics moder.



Ranulf er en halvblodsbastard. Hans fader var en Fredløs, der voldtog hans moder, og Ranulf er resultatet. Den unge mand kæmper med det mørke, der findes inde i ham, og som skyldes de Fredløses blod i hans årer. Han ønsker mere end noget andet at vise sit værd og at bevise, at han hører til blandt menneskene i landsbyen. Ikke mindst over for sig selv.

---

Man har altid kunnet se på Ranulf, at han ikke var som de andre i landsbyen. Han er lille og spinkel af bygning, hans hud har en grålig tone, og hans hår er kridhvidt. Ligesom de Fredløse kan han se i mørke, men det har han prøvet at holde for sig selv, for ikke at skille sig mere ud end højst nødvendigt.

Dengang Ranulfs moder blev voldtaget, var der en kortvarig våbenhvile mellem landsbyen og de Fredløse. Den var blevet brudt, da en af de Fredløse havde overfaldet hans moder og taget hende med magt. Burkhart, der tjente i landsbymilitsen, var kommet hende til undsætning og havde dræbt den Fredløse på stedet. Derefter blussede stridighederne op, og de Fredløse angreb landsbyen, stak ild til huse og gårde og slog mange gode folk ihjel. Ridder Sigmund, Burkhart og andre modige mænd fra militsen havde slået angrebene tilbage og jaget de Fredløse ned.

Hans moder kunne have lagt ham ud i skoven som spæd, men hun havde beholdt ham og opfostret ham som et almindeligt barn. Men Ranulf var ikke som de andre børn. Det havde han altid vidst. Han var en konstant påmindelse om de Fredløses ondskab over for de andre landsbyboere. Han forstod godt, at de ikke stolede på ham, og han bebrejdede dem det ikke.

---

*Fulco væltede Ranulf omkring i svinestien, satte sig på ryggen af ham og pressede hans ansigt ned i mudderet. De andre drenge hujede. Ranulf spjættede med armene for at komme fri, men Fulco var for stærk, og han kunne smage mudder og lort i sin mund. Fulco bøjede sit ansigt ned til Ranulfs ene øre og hviskede sagte til ham. "Mig og de andre drenge ved, hvad du er. Vi ved, hvad din far har gjort, og vi ved, at du er ligesom ham. Og vi holder øje med dig. Glem aldrig det." Ranulf holdt op med at gøre modstand og blev liggende længe efter, at Fulco og de andre var gået deres vej.*

---

Ranulf vidste godt, at Fulco havde ret, og derfor gjorde det så ondt. Han havde et mørke i sig, og han var bange for at komme til at slippe det løs. Mennesket i ham holdt den Fredløse i ave, men han turde ikke tænke på, hvad der ville ske, hvis den Fredløse en dag fik overtaget. Ranulf hadede de Fredløse for alt det onde, de havde gjort landsbyen. Han hadede sin fader for det, han havde gjort mod hans moder. Og han hadede sig selv for det, han var.

Der gik mange år, før en bonde endelig forbarmede sig over hans moder og giftede sig med hende på trods af, at Ranulf fulgte med i købet, og Ranulf fik en halvlillesøster. Siglinde hed hun. Hans stedfader var altid kølig over for ham og holdt ham på afstand, men Ranulf og Siglinde knyttede med tiden et stærkt søskendebånd.

---

*Et lyn af smerte skød gennem Ranulfs krop, da den ene gårdskarl sparkede ham i siden. Den anden gav ham et ordentligt los i røven, og Ranulf forsøgte forgæves at komme op. De lo. Mændene stank af øl og brændevin, og man kunne stadig høre musikken fra gildet i baggrunden. En af dem hævede en kæp over hovedet. "Stands," lød en stemme. De to mænd vendte sig om og fik øje på Siglinde, der stod få meter bag dem. De værdigede knap nok den lille pige et blik og vendte sig om mod Ranulf igen. "Det ville jeg ikke gøre, hvis jeg var jer," sagde hun med klar røst. "Min far er på vej hen for hente Ridder Sigmund, og I må hellere se at forsvinde, inden de kommer tilbage." Den største af mændene begyndte at le hånligt, men et eller andet i Siglindes ansigt fik lyden til at forstumme. Han sparkede Ranulf en sidste gang og trak så sin kammerat med sig. "Lad os skride," sagde han, "Den lille bastard er det ikke værd." Så snart de var gået, løb Siglinde over til Ranulf og hjalp ham op at stå. "Kom, Ranulf, lad os se at komme væk, før de opdager, at jeg løj." Han smilede svagt til hende. "Du er ikke rigtig klog." Hun smilede igen.*

Siglinde havde reddet ham fra at blive gennemtæsket den dag, og han beundrede hendes mod og loyalitet, men inderst inde nagede det ham også. Det var ham, der burde passe på hende, og ikke omvendt. Måske det var det Fredløse blod i ham, der gjorde ham fej og svag?

---

Da hans stedfader døde af sygdom for et par år siden, blev Ranulf den eneste mand i huset, og det var op til ham at træde i karakter. Ranulf arbejdede flittigt i marken og gik til hånde, hvor han kunne. Flere begyndte at smile eller nikke til ham, og der var længere og længere mellem de nedladende bemærkninger. Han var ganske langsomt ved at blive én af dem. Ranulf havde aldrig rigtig været en del af ungdomsfællesskabet i landsbyen, men sidste sommer hjalp han Godrics fader med at få høsten i hus. Godrics familie havde så meget jord, at de nogle gange havde brug for et par ekstra hænder, og af og til faldt Ranulf og Godric i snak under det hårde slid i marken. Ranulf var i tvivl om, hvorvidt de var ved at blive venner, eller om Godric så ned på ham, som alle de andre gjorde.

Og så var der Kendra. De havde smilet til hinanden på afstand i et stykke tid, men han kunne ikke helt forstå, at hun var interesseret i ham, og da hans gamle plageånd Fulco begyndte at lægge kraftigt an på hende, var Ranulf sikker på, at han havde tabt hende. Men en dag kyssede hun ham bag ved den store lade, og aldrig havde han følt sig så meget som et almindeligt menneske. Han havde aldrig turdet drømme om, at en pige fra landsbyen ville blive forelsket i ham. De havde været kæresten lige siden, men selvom han legede med tanken, havde han endnu ikke samlet mod til at fri til hende. Men han ville gerne. Han drømte om at stifte familie og dyrke sin egen jord ligesom alle de andre unge mænd. Lige på det tidspunkt, hvor Ranulf endelig var begyndt at føle sig som en del af landsbyen, angreb de Fredløse. De slog til under Ridder Sigmunds bryllup, mens Ranulf og de fleste andre mænd havde været afsted på den traditionelle bukkejagt.

### Udstyr

---

Brændeøkse, kniv, arbejdshest  
tilhørende Godrics fader.

Ranulf løb gennem landsbyen så hurtigt, som hans ben kunne bære ham. Omkring ham brændte gårde og huse, og de sårede skreg af smerte. Han fandt sin moder, der greb hans hænder og så på ham med et fortvivlet blik i øjnene. "Siglinde. De tog Siglinde." Ranulf satte i løb, mens hans råbte hendes navn. Gennem røgen fik han øje på Godric, der kom gående imod ham med rødbrændte øjne. De Fredløse havde bortført hans kæreste, Eda. De to unge mænd stod ansigt til ansigt midt på den hærgede festplads. Deres øjne glødede i skæret fra flammerne. "Vi får dem hjem," sagde Ranulf. "Vi finder pigerne og får dem hjem." Godric trak sammenbidt en dolk frem fra sit bælte og trak en stribe af blod over sin ene håndflade. Han tog Ranulfs hånd og gjorde det samme med den. "Vi sværger på det," sagde han, og deres blodige næver fandt hinanden i et fast greb. "Jeg sværger," sagde de i kor.

---

Efter angrebet kunne Ranulf mærke, at flere af landsbyboerne begyndte at sende ham mistroiske og frygtsomme blikke, og han kunne ikke bebrejde dem. Det var, som om der var blevet revet op i de gamle sår, og de andre var blevet mindet om, at han ikke hørte til. Selv hvis hans lillesøster Siglinde ikke havde været blandt de tre bortførte, ville han være draget med på redningsaktionen. Han ser det som sin chance for én gang for alle at bevise, at han ikke er en af de Fredløse, og at han hører til i landsbyen. Kun gennem sine handlinger vil han kunne bevise, at han er en mand og ikke en Fredløs. Ikke mindst over for sig selv.

---

**Stikord:** Halvblodsbastard, forsøger at passe ind, frygter sit indre mørke, vil bevise sit værd.

## Relationer

**Godric:** Godric er søn af landsbyens største gårdejer og har altid haft et nemt liv med en lys fremtid foran sig. Selvom han er to år yngre end Ranulf, er han både større og stærkere end ham. Nu er de edsvorne blodsbrødre, og sammen er de draget ud med Ridder Sigmunds følge for at redde de bortførte hjem.

**Burkhart:** Burkhart er veteran og er for kort tid siden vendt hjem fra krigene mod de Fredløse på den anden side af bjergene. Det var ham, der slog den Fredløse ihjel, der voldtog Ranulfs moder i sin tid. Ranulf beundrer ham for hans kompromisløshed i kampen mod De Fredløse, men kan se mistilliden i hans øjne. Måske kan Burkhart få højere tanker om ham, hvis Ranulf gør sig fortjent til det?

**Ridder Sigmund:** Ranulf er kun i live på grund af Ridder Sigmunds nåde, og han skylder ham sit liv. Trods det, og trods den store respekt, Sigmund nyder i landsbyen, har Ranulf ikke høje tanker om ham. Det er Ridder Sigmunds ansvar at beskytte landsbyen, og han var ikke i stand til at forhindre, at Ranulfs moder blev voldtaget dengang, og nu har han svigtet igen.

**Lothar:** Lothar har indtil for nylig rejst meget i vildniset. Selvom han i virkeligheden er en af dem i landsbyen, der har behandlet Ranulf bedst, har Ranulf aldrig været meget for at tale med ham. Lothar er nemlig flere gange gået i gang med at fortælle ham om de Fredløse, men Ranulf er bange for at lukke tanker om de Fredløse ind i sit sind. Han er bange for, at det skal få mørket i ham til at vokse.

## Om scenariet

Scenariet er delt op i fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd for at redde de bortførte kvinder. Hvert af de tre kapitler vil i fortællingen strække sig over længere og længere tid.

I kapitel 2 og 4 har jeres roller afbrudt deres søgen og er taget midlertidigt hjem til landsbyen, hvorefter de atter drager ud på rejsen.

I løbet af scenariet kan din rolle på ethvert tidspunkt vælge at opgive rejsen, men du kan ikke ombestemme dig, når det først er gjort. Din rolle kan også dø undervejs, men det vil i sidste ende være dit valg.

Ingen af mulighederne vil betyde, at scenariet er slut for dig, men det vil betyde en anden oplevelse. Du vil få en funktionsrolle, der er baseret på din karakter, og din opgave bliver enten at påvirke de resterende hovedroller til at rejse hjem eller til at fortsætte færd.

Du kan her få et overblik over scenariets overordnede struktur.

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b>	<b>Kapitel 2: Hjemme</b>	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b>	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b>	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b>
--------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	--

## Persongalleri

### Rollerne

**Ridder Sigmund:** 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.

**Burkhardt:** 42 år. En nyligt hjemvendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.

**Lothar:** 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.

**Ranulf:** 18 år. En halvblodsbastard, hvis moder blev voldtaget af en Fredløs.

**Godric:** 16 år. En rask bondeknægt med livet foran sig.

### De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. 8 år.

**Eda:** Kæreste med Godric. 15 år.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharths ungdomskærlighed. Ugift. 40 år.

### Hjemme i landsbyen

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru.

**Rheda:** Lothars hustru.

**Aedan og Aedra:** Lothars 2-årige tvillinger.

**Edrys:** Ranulfs moder.

**Kendra:** Ranulfs kæreste.

**Fulco:** En ung mand, der længe har bejlet til Kendra.

**Alvin:** Godrics fader. Ejer landsbyens største gård.

**Hild:** Godrics moder.

# Godric

Godric er en stærk og kernesund bonde dreng på 16 år, og hans fader ejer de største og rigeste jorder omkring landsbyen. Han er en god og trofast søn, der hjælper sin fader i marken hver eneste dag uden at kny, men hans tanker kan også være flyvske, og af og til dagdrømmer han om gamle heltefortællinger og altovervindende kærlighed. Godric har ingen søskende, og slægtens fremtid hviler på hans skuldre, når han en dag skal overtage slægtsgården.

---

Godrics fader havde knoklet hele sit liv for at øge familiens lykke og velstand, og nu da han var ved at være oppe i årene, var det snart Godrics tur til at overtage størstedelen af sliddet. Selvom dagene mest bestod af hårdt arbejde fra morgen til aften, satte Godric pris på at dyrke jorden ved sin faders side. Efter en lang dag i marken var det altid med en stor følelse af tilfredshed, at han faldt omkuld i sin seng.

Godric var godt tilfreds med sin simple tilværelse i landsbyen og kunne ikke for alvor forestille sig at leve et andet liv, men han havde det nogle gange med at dagdrømme og fantasere. Da han var lille, fortalte hans moder ham altid gamle heltefortællinger i løbet af de mørke vinternætter, og de rørte ved noget inde i ham. Især dem om helte, der gik gennem ild og vand for at redde deres livs kærlighed. Det var hans yndlingshistorier. Tænk, at kærlighed kunne være så stærk en kraft, at det kunne få en mand til at rejse til verdens ende og udholde utallige strabadser og prøvelser for sin elskede. Som han voksede sig større, drømte Godric om selv at komme til at opleve sådan en stor og ægte kærlighed, og så var det, han forelskede sig i Eda. Hun var den smukkeste og sødeste pige i hele landsbyen, og selvom de kun havde været rigtige kærestere i et år, vidste Godric, at de skulle være sammen for altid. Det var Eda, der skulle føde hans børn, og de skulle blive gamle sammen. Godric elskede hende af hele sit hjerte, og der var ikke noget, han ikke ville gøre for hende. Hun elskede også ham, og når hun smilede til ham, boblede det i hans mave. Hun var hans livs kærlighed.

---

Skyerne drev dovent hen over himlen, og Eda og Godric lå mellem skræppebladene ved åen. "Er det rigtigt, at Wilona skal giftes med Ridder Sigmund?" spurgte han og lagde sig med den ene albue under hovedet. Eda nikkede og pustede hovedet af en mælkebøtte, så frøene dansende fløj væk med vinden. "Uhm..." "Hun er heldig. Det er en stor ære at blive gift ind i hans slægt." "Hendes fader er også godt tilfreds med det giftermål ... Min fader håber at få mig lige så godt gift." Hun smilede, da hun så hans ansigtsudtryk, og lo. "Ja, det betyder dig, Godric." Han smilede et stort, fjoget smil, og de kyssede under skræppebladene.

---

Landsbyen var det sted, hvor Godric hørte til, og hvor han ville leve til sine dages ende. Han elskede synet af de bølgende marker om sommeren. Han elskede, når svaleungerne begyndte at flyve fra bjælke til bjælke i den store lade hvert forår. Og han elskede, når der blev spillet op til dans under et gilde, og latter og råb blandede sig med musik og sang. Godric var vellidt blandt de andre unge i landsbyen og havde altid haft mange venner. De andre unge fyre så op til ham, og pigerne så langt efter ham, selvom han kun havde øje for Eda. Den eneste af de andre unge, som Godric aldrig havde haft meget at gøre med, var den lidt ældre Ranulf, der var halvt Fredløs og bastard. Hans moder var blevet voldtaget af en af de Fredløse, og mange i landsbyen mente, at han aldrig skulle have haft lov til at leve. Ranulf havde nu aldrig gjort Godric noget, men indtil for nylig havde der heller ikke været grund til at omgås ham. Sidste sommer havde Godrics fader imidlertid hyret Ranulf til at hjælpe med høsten, og de to unge var faldet i snak under arbejdet i marken. Godric fandt til sin overraskelse ud af, at han faktisk meget godt kunne lide Ranulf, selvom han altid gik og surmulede.

---

Alt var på plads i Godrics liv, og fremtiden tegnede præcis, som den burde. Men så kom angrebet på landsbyen, og alt blev forandret. De Fredløse havde slået til under Ridder Sigmunds bryllup, og Godric havde ikke været der til at forsvare Eda. Sammen med ridderen og de fleste af de andre mænd var han taget afsted på den traditionelle bukkejagt. Det var den første gang, han havde fået lov til at deltage. På vej hjem med byttet havde de set flammerne fra landsbyen, og han havde skyndt sig tilbage, så hurtigt han kunne. Men det var for sent. De Fredløse havde trukket sig tilbage til mørket igen, og de havde taget Eda med sig.



## GODRIC

Godric ænsede ikke skrigene, de brændende bygninger, eller de døde og sårede, der lå mellem de væltede festborde og nedrevne blomsterkranse. Han havde kun tanke for Eda. Hans familie var i god behold, men han kunne ikke finde hende nogen steder, og hans hjerte bankede hurtigere og hurtigere. Til sidst fandt han hendes moder. Hun fortalte grådkvalt, at de Fredløse havde taget Eda med sig, og Godric mærkede for første gang i sit liv frygten gribe om sit hjerte. Så fik han øje på Ranulf gennem røgen og hørte ham kalde efter sin halvlillesøster, Siglinde. "Vi får dem hjem," sagde Ranulf, da det gik op for ham, at Eda også var blevet taget. "Vi finder pigerne og får dem hjem." Godric trak sammenbidt en dolk frem fra sit bælte og trak en stribe af blod over sin ene håndflade. Han tog Ranulfs hånd og gjorde det samme med den. "Vi sværger på det," sagde han, og deres blodige næver fandt hinanden i et fast greb. "Jeg sværger," sagde de i kor.

---

Hvert øjeblik Eda befandt sig i kløerne på de Fredløse, var et øjeblik for meget, og Godric kunne næsten ikke udholde tanken om det. Han havde fået sit livs kærlighed revet ud af hænderne på sig, og han kunne ikke vente, til han atter kunne tage hende i sin favn og holde hende tæt. Da Ridder Sigmund samlede et følge for at sætte efter de Fredløse og redde de bortførte kvinder, nægtede han i første omgang Godric at drage med, men ridderen gav til sidst efter, da han så det det viljefaste blik i Godrics øjne. Da de forlod landsbyen og red ud over markerne, følte Godric sig som en af heltene i de gamle fortællinger. Han rankede ryggen.

### Udstyr

---

Plejl, dolk, arbejdshest tilhørende sin fader.

---

**Stikord:** En god søn, romantisk, dybt forelsket i Eda, ung og lidt naiv, modig grænsende til dumdristig.

## Relationer

**Ranulf:** Med sin gråblege hud, sit kridhvvide hår og sin spinkle, splejsede bygning har Ranulf altid set anderledes ud, og Godric har aldrig helt vidst, hvad han skulle synes om ham. Nu er de edsvorne blodsbrødre på jagt efter de Fredløse, og en ed er ikke noget, man skal tage let på.

**Ridder Sigmund:** Godric har aldrig været i tvivl om, at Ridder Sigmund var en god mand. Han er modig, retfærdig og ærefuld ligesom heltene i de gamle historier, og Godric er stolt over at følge ham på denne færd. Han vil gå langt for at vise sig ridderens tillid værdig og bevise, at han ikke længere bare er en knægt, der stadig er våd bag ørene.

**Burkhart:** Burkhart er for nylig vendt tilbage til landsbyen efter mange år i krig mod de Fredløse på den anden side af bjergene. Han virker gnaven og holder sig mest for sig selv, men der er noget ved hans sammenbidte ansigtsudtryk, der fascinerer Godric. Han virker som en mand, det er bedst ikke at komme på tværs af, men som det er guld værd at have på sin side.

**Lothar:** Lothar har som jæger altid rejst meget, indtil han for nogle år siden slog sig ned og stiftede familie. Godrics fader siger, at Lothar er blevet sær af alle sine lange rejser i vildnisset, og at man ikke kan stole på en mand, der hellere vil flakke omkring end at dyrke jorden som en ærlig mand.

## Om scenariet

Scenariet er delt op i fem kapitler. Kapitel 1, 3 og 5 foregår under rollernes færd for at redde de bortførte kvinder. Hvert af de tre kapitler vil i fortællingen strække sig over længere og længere tid.

I kapitel 2 og 4 har jeres roller afbrudt deres søgen og er taget midlertidigt hjem til landsbyen, hvorefter de atter drager ud på rejsen.

I løbet af scenariet kan din rolle på ethvert tidspunkt vælge at opgive rejsen, men du kan ikke ombestemme dig, når det først er gjort. Din rolle kan også dø undervejs, men det vil i sidste ende være dit valg.

Ingen af mulighederne vil betyde, at scenariet er slut for dig, men det vil betyde en anden oplevelse. Du vil få en funktionsrolle, der er baseret på din karakter, og din opgave bliver enten at påvirke de resterende hovedroller til at rejse hjem eller til at fortsætte færd.

Du kan her få et overblik over scenariets overordnede struktur.

<b>Kapitel 1: Det hårde ridt</b>	<b>Kapitel 2: Hjemme</b>	<b>Kapitel 3: Den lange rejse</b>	<b>Kapitel 4: Hjemme igen</b>	<b>Kapitel 5: Den ørkesløse vandring</b>
--------------------------------------	------------------------------	---------------------------------------	-----------------------------------	--

## Persongalleri

### Rollerne

**Ridder Sigmund:** 48 år. Landsbyens ridder og beskytter.

**Burkhardt:** 42 år. En nyligt hjemvendt veteran, der i næsten femten år har kæmpet mod de Fredløse.

**Lothar:** 36 år. Enspænder og tidligere jæger. Nu familiefader og bonde.

**Ranulf:** 18 år. En halvblodsbastard, hvis moder blev voldtaget af en Fredløs.

**Godric:** 16 år. En rask bondeknægt med livet foran sig.

### De bortførte

**Siglinde:** Ranulfs halvlillesøster. 8 år.

**Eda:** Kæreste med Godric. 15 år.

**Rosmunda:** Lothars storesøster. Landsbyens urtekyndige. Burkharths ungdomskærlighed. Ugift. 40 år.

### Hjemme i landsbyen

**Wilona:** Ridder Sigmunds nye hustru.

**Rheda:** Lothars hustru.

**Aedan og Aedra:** Lothars 2-årige tvillinger.

**Edrys:** Ranulfs moder.

**Kendra:** Ranulfs kæreste.

**Fulco:** En ung mand, der længe har bejlet til Kendra.

**Alvin:** Godrics fader. Ejer landsbyens største gård.

**Hild:** Godrics moder.

# Hjemvendt

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at rejse hjem ved at vise konsekvenserne af deres fortsatte færd. Dette gør du dels gennem fortællesekvenser, dels ved at spille din hjemvendte rolle som en biperson, når de andre karakterer er midlertidigt hjemme i landsbyen.

Når rollerne er ude på deres færd, skal du fortælle om, hvad der sker hjemme i landsbyen. Du skal illustrere de dårlige ting, der sker for de andre rollers tilværelse i landsbyen - alt det, de går glip af, og alt det, som glider dem af hænde. Du kan også fortælle, hvordan din egen rolle begynder at genopbygge sin tilværelse.

Spillelederen klipper mellem scenerne og dine beskrivelser, og du kan også selv vælge at bryde ind i en scene, hvis du synes, det passer.

I kapitel 1 og 2 skal sprækkerne i rollernes hjemmeliv så småt vise sig. I kapitel 3 og 4 skal de blive så tydelige, at spillerne forstår, at det er sidste chance. I kapitel 5 skal du vise de yderste konsekvenser.

Herunder er nogle idéer til, hvad der kan gå galt for de roller, der fortsætter deres rejse. De er skrevet løst, og det er op til dig at tilpasse dem til jeres afvikling.

---

**Sigmund:** Wilona bliver ikke gravid. Landsbyen vil kontakte kongen for at få udpeget en ny ridder, eller måske vender de sig til anden side for lederskab.

**Burkhart:** Hans halvfærdige hus forfalder. Hvis Rosmunda blev reddet, bliver hun gammel og ensom.

**Godric:** Høsten kommer ikke i hus. Faderen slider sig selv op. Familien må sælge marker fra gården. Hvis Eda blev reddet, forsøger hendes fader at få hende godt gift.

**Ranulf:** Fulco gør kur til Kendra, og hun bliver gradvist mere modtagelig. Hans moder savner ham og sygner hen. Hvis Siglinde blev reddet, tager moderen sig ikke ordentligt af hende.

**Lothar:** Tvillingerne vokser op uden deres fader.

---

# Hjemvendt

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at rejse hjem ved at vise konsekvenserne af deres fortsatte færd. Dette gør du dels gennem fortællesekvenser, dels ved at spille din hjemvendte rolle som en biperson, når de andre karakterer er midlertidigt hjemme i landsbyen.

Når rollerne er ude på deres færd, skal du fortælle om, hvad der sker hjemme i landsbyen. Du skal illustrere de dårlige ting, der sker for de andre rollers tilværelse i landsbyen - alt det, de går glip af, og alt det, som glider dem af hænde. Du kan også fortælle, hvordan din egen rolle begynder at genopbygge sin tilværelse.

Spillelederen klipper mellem scenerne og dine beskrivelser, og du kan også selv vælge at bryde ind i en scene, hvis du synes, det passer.

I kapitel 1 og 2 skal sprækkerne i rollernes hjemmeliv så småt vise sig. I kapitel 3 og 4 skal de blive så tydelige, at spillerne forstår, at det er sidste chance. I kapitel 5 skal du vise de yderste konsekvenser.

Herunder er nogle idéer til, hvad der kan gå galt for de roller, der fortsætter deres rejse. De er skrevet løst, og det er op til dig at tilpasse dem til jeres afvikling.

---

**Sigmund:** Wilona bliver ikke gravid. Landsbyen vil kontakte kongen for at få udpeget en ny ridder, eller måske vender de sig til anden side for lederskab.

**Burkhart:** Hans halvfærdige hus forfalder. Hvis Rosmunda blev reddet, bliver hun gammel og ensom.

**Godric:** Høsten kommer ikke i hus. Faderen slider sig selv op. Familien må sælge marker fra gården. Hvis Eda blev reddet, forsøger hendes fader at få hende godt gift.

**Ranulf:** Fulco gør kur til Kendra, og hun bliver gradvist mere modtagelig. Hans moder savner ham og sygner hen. Hvis Siglinde blev reddet, tager moderen sig ikke ordentligt af hende.

**Lothar:** Tvillingerne vokser op uden deres fader.

---

# Hjemvendt

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at rejse hjem ved at vise konsekvenserne af deres fortsatte færd. Dette gør du dels gennem fortællesekvenser, dels ved at spille din hjemvendte rolle som en biperson, når de andre karakterer er midlertidigt hjemme i landsbyen.

Når rollerne er ude på deres færd, skal du fortælle om, hvad der sker hjemme i landsbyen. Du skal illustrere de dårlige ting, der sker for de andre rollers tilværelse i landsbyen - alt det, de går glip af, og alt det, som glider dem af hænde. Du kan også fortælle, hvordan din egen rolle begynder at genopbygge sin tilværelse.

Spillelederen klipper mellem scenerne og dine beskrivelser, og du kan også selv vælge at bryde ind i en scene, hvis du synes, det passer.

I kapitel 1 og 2 skal sprækkerne i rollernes hjemmeliv så småt vise sig. I kapitel 3 og 4 skal de blive så tydelige, at spillerne forstår, at det er sidste chance. I kapitel 5 skal du vise de yderste konsekvenser.

Herunder er nogle idéer til, hvad der kan gå galt for de roller, der fortsætter deres rejse. De er skrevet løst, og det er op til dig at tilpasse dem til jeres afvikling.

---

**Sigmund:** Wilona bliver ikke gravid. Landsbyen vil kontakte kongen for at få udpeget en ny ridder, eller måske vender de sig til anden side for lederskab.

**Burkhart:** Hans halvfærdige hus forfalder. Hvis Rosmunda blev reddet, bliver hun gammel og ensom.

**Godric:** Høsten kommer ikke i hus. Faderen slider sig selv op. Familien må sælge marker fra gården. Hvis Eda blev reddet, forsøger hendes fader at få hende godt gift.

**Ranulf:** Fulco gør kur til Kendra, og hun bliver gradvist mere modtagelig. Hans moder savner ham og sygner hen. Hvis Siglinde blev reddet, tager moderen sig ikke ordentligt af hende.

**Lothar:** Tvillingerne vokser op uden deres fader.

---

# Genfærd

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at fortsætte færden til den bitre ende.

Du kan optræde i scener som et genfærd af din døde rolle. De andre roller kan ikke decideret se og høre dig, men de oplever underbevidst de ting, du gør og siger, og kan tage dem ind.

Mind dem om deres løfter, og om hvad de har opgivet for at nå så langt. Fortæl, hvor godt det vil blive, hvis bare de klarer den til sidst. Mind dem om, at de er rigtige mænd. Spil på deres hævnthirst eller angsten for, hvad de Fredløse kan finde på at gøre. Nær deres illusioner om, at færden er en heltedåd.

Ram dem på deres ømme punkter og deres forpligtelser over for de af kvinderne, der stadig er hos de Fredløse. Herunder kan du se nogle af de ting, der driver rollerne.

---

**Sigmund:** Er tynget af skyld. Han burde have beskyttet kvinderne, og han ser det som sit personlige ansvar at bringe dem sikkert hjem.

**Burkhardt:** Ved, hvad de Fredløse kan finde på. Har ladet Rosmunda vente i 15 år, mens han var i krig.

**Lothar:** Er tiltrukket af det frie liv i vildniset og føler sig fanget hjemme i landsbyen. Rosmunda tog sig af ham, da de var børn.

**Ranulf:** Vil bevise sit værd og sin loyalitet - både over for de andre og sig selv. Har svoret en blodsed med Godric. Selvom Siglinde bare er en lille pige, ville hun aldrig svigte Ranulf.

**Godric:** Vil gerne være en helt. Har svoret en blodsed med Ranulf. Eda er hans livs store kærlighed, og han vil aldrig blive lykkelig uden hende.

---

# Genfærd

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at fortsætte færden til den bitre ende.

Du kan optræde i scener som et genfærd af din døde rolle. De andre roller kan ikke decideret se og høre dig, men de oplever underbevidst de ting, du gør og siger, og kan tage dem ind.

Mind dem om deres løfter, og om hvad de har opgivet for at nå så langt. Fortæl, hvor godt det vil blive, hvis bare de klarer den til sidst. Mind dem om, at de er rigtige mænd. Spil på deres hævnthirst eller angsten for, hvad de Fredløse kan finde på at gøre. Nær deres illusioner om, at færden er en heltedåd.

Ram dem på deres ømme punkter og deres forpligtelser over for de af kvinderne, der stadig er hos de Fredløse. Herunder kan du se nogle af de ting, der driver rollerne.

---

**Sigmund:** Er tynget af skyld. Han burde have beskyttet kvinderne, og han ser det som sit personlige ansvar at bringe dem sikkert hjem.

**Burkhardt:** Ved, hvad de Fredløse kan finde på. Har ladet Rosmunda vente i 15 år, mens han var i krig.

**Lothar:** Er tiltrukket af det frie liv i vildniset og føler sig fanget hjemme i landsbyen. Rosmunda tog sig af ham, da de var børn.

**Ranulf:** Vil bevise sit værd og sin loyalitet - både over for de andre og sig selv. Har svoret en blodsed med Godric. Selvom Siglinde bare er en lille pige, ville hun aldrig svigte Ranulf.

**Godric:** Vil gerne være en helt. Har svoret en blodsed med Ranulf. Eda er hans livs store kærlighed, og han vil aldrig blive lykkelig uden hende.

---



# Genfærd

I resten af scenariet er det din opgave at påvirke de tilbageværende roller til at fortsætte færden til den bitre ende.

Du kan optræde i scener som et genfærd af din døde rolle. De andre roller kan ikke decideret se og høre dig, men de oplever underbevidst de ting, du gør og siger, og kan tage dem ind.

Mind dem om deres løfter, og om hvad de har opgivet for at nå så langt. Fortæl, hvor godt det vil blive, hvis bare de klarer den til sidst. Mind dem om, at de er rigtige mænd. Spil på deres hævnthørst eller angsten for, hvad de Fredløse kan finde på at gøre. Nær deres illusioner om, at færden er en helteåd.

Ram dem på deres ømme punkter og deres forpligtelser over for de af kvinderne, der stadig er hos de Fredløse. Herunder kan du se nogle af de ting, der driver rollerne.

---

**Sigmund:** Er tynget af skyld. Han burde have beskyttet kvinderne, og han ser det som sit personlige ansvar at bringe dem sikkert hjem.

**Burkhardt:** Ved, hvad de Fredløse kan finde på. Har ladet Rosmunda vente i 15 år, mens han var i krig.

**Lothar:** Er tiltrukket af det frie liv i vildnisset og føler sig fanget hjemme i landsbyen. Rosmunda tog sig af ham, da de var børn.

**Ranulf:** Vil bevise sit værd og sin loyalitet - både over for de andre og sig selv. Har svoret en blodsed med Godric. Selvom Siglinde bare er en lille pige, ville hun aldrig svigte Ranulf.

**Godric:** Vil gerne være en helt. Har svoret en blodsed med Ranulf. Eda er hans livs store kærlighed, og han vil aldrig blive lykkelig uden hende.

---