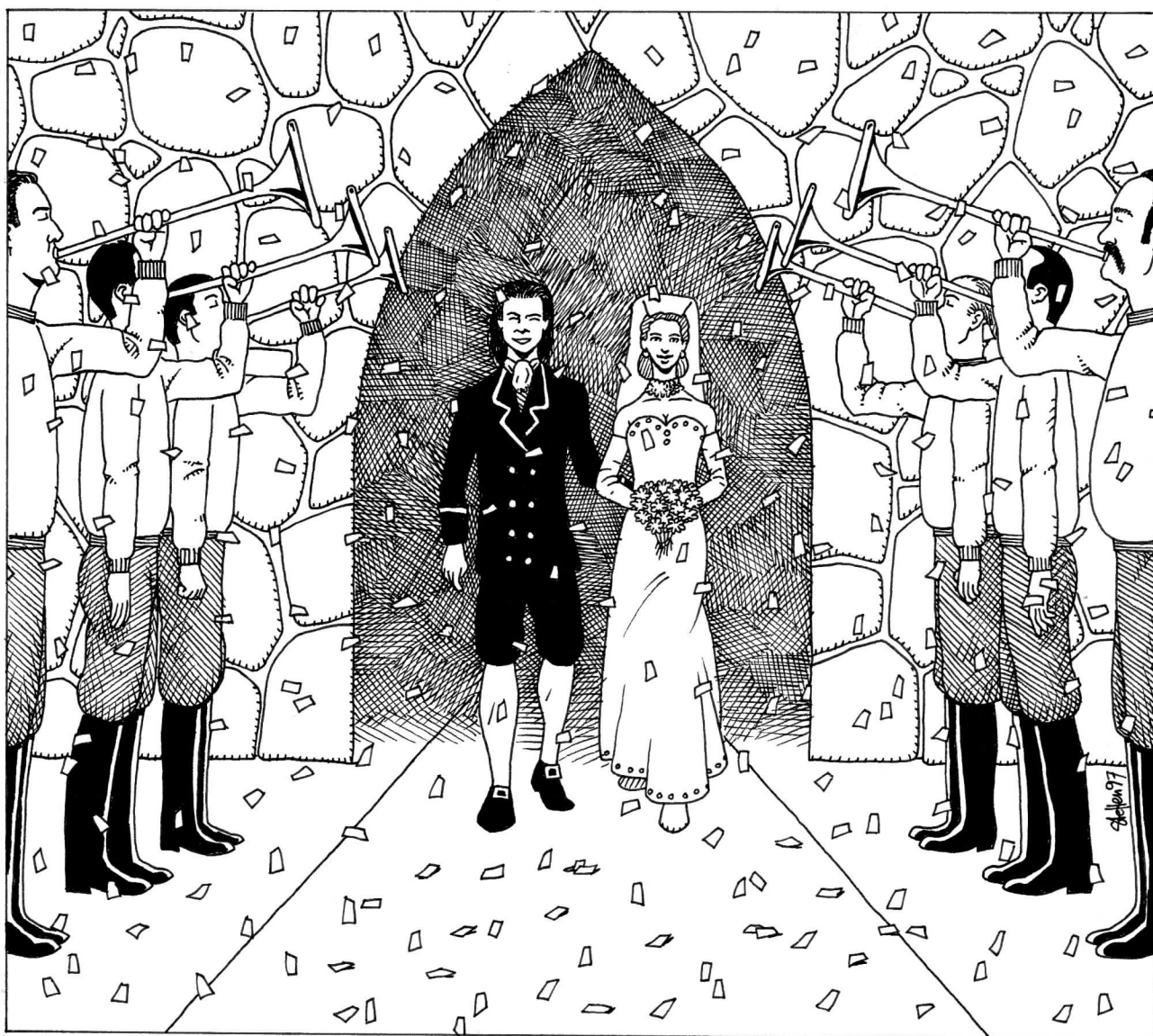


# ET BRYLLUP

## *og nogle begravelser*



*Et rollespilsscenario af Frederik Jensen*

**Fastaval 1998**

# INDHOLD

<b>INDHOLD</b>	<b>1</b>
<b>INDLEDNING</b>	<b>3</b>
REGLER	3
HANDLINGEN KORT	3
DEN GRUMME, GRUMME INTRIGE	4
<b>SPILPERSONER</b>	<b>5</b>
JONATHAN VON HVITTENFELDT	5
ARKIBALD VON HEFFENFELDT	5
BEATRIS VON HEFFENFELDT	6
ERNST JÆGER	6
SIGFRIED JOHANN KLEINHAUSEN	7
KASPAR EMIL KLINGERT	6
<b>BIPERSONER</b>	<b>9</b>
DE VIGTIGSTE BIPERSONER	9
BRYLLUPSGÆSTER	10
FOLK PÅ SLOTTET	11
LIVGARDEN	11
BYVAGTEN	11
FALKENKLOS MÆND	12
FOLK I FARAKIS	12
<b>SCENER</b>	<b>13</b>
BRYLLUPSFESTEN	13
PLADSERNE FORDELES	14
DER SPISES	14
OG HOLDES KEDELIGE TALER	14
VELBEKOMME!	14
DANSEN TRÆDES	14
KONGEN MYRDES	15
... OG MORDEREN JAGES	15
“HØR, VAR DER IKKE ET ELLER ANDET GALT HER?”	16
KRIGSERKLÆRING	16
FJENDEBILLEDER OG ETNISKE UDRENSNINGER	16
KLIMAKS - REGNSKABET GØRES OP	16
<b>SPOR OG SVAR</b>	<b>18</b>
HVORDAN KOM SNIGMORDEREN IND?	18
HVEM VAR SNIGMORDEREN?	18
RHAM-ZAT-KA	18
TING PÅ ANNILLUS’ LIG	18
DEN MORDERISKE GIFT	18

<b>VIDNER</b>	<b>19</b>
<b>DEN FÆNGSLEDE AMBASSADØR</b>	<b>19</b>

---

**DE VIGTIGSTE STEDER** **20**

<b>AGADOR</b>	<b>20</b>
<b>FARAKIS</b>	<b>20</b>
<b>SLOTTET</b>	<b>20</b>
<b>“KRONHJORTEN”</b>	<b>21</b>

---

**IDEER & INSPIRATION** **22**

<b>OVERDRIV FORVARSLING AF MORD</b>	<b>22</b>
<b>UD AF TANGENTEN</b>	<b>22</b>

---

**SPI LHJÆLPEMIDLER** **23**

<b>NAVNELISTE</b>	
<b>HISTORIENS NØGLEBEGIVENHEDER</b>	
<b>KAMPDATA TIL VP-SYSTEMET</b>	

**HANDOUTS:**

<b>KONTRAKT</b>	
<b>OPRÅB TIL FARAKIS’ BORGERE DAGEN DERPÅ</b>	
<b>FALKENKLOS MONOGRAM SAMT KVITTERING FRA KRONHJORTEN</b>	

**SPILPERSONER:**

<b>JONATHAN VON HVITTENFELDT</b>	
<b>ARKIBALD VON HEFFENFELDT</b>	
<b>BEATRIS VON HEFFENFELDT</b>	
<b>PASTOR KLEINHAUSEN</b>	
<b>KASPAR KLINGERT</b>	
<b>ERNST JÆGER</b>	

---

**Tak til** Michael Harbst, Troels Andersen, No Netterstrøm og hans kæreste Stine, Claes Schütt og Rolf Svegstrup for spiltestning og improvisation. Til Michael også for korrekturlæsning. Tak til Steffen Maarup for hans flittige streg. Også tak til 6 spillere på Æventyrkafeens spilweekend d. 24-26. oktober 1997, hvis rigtige navne, jeg aldrig fik fat på, men jeg tror, de morede sig.

**Om forfatteren:** Mit fulde navn er Frederik Johannes Jensen, og jeg læser til daglig matematik på Københavns universitet. Jeg har spillet rollespil siden 6. klasse, og mit spil har udviklet sig fra D&D over GURPS til mere og mere regelløse enaftensspil. “Et bryllup” er mit tredje kongresscenario, skrevet til Spiltræf 1997 i Odense, som desværre blev aflyst.

Min adresse er:

Frederik J. Jensen  
Hermodsgade 33 st tv  
2200 København N  
tlf: 35 84 03 07  
email: frederik@fys.ku.dk

# INDLEDNING

“Et bryllup og nogle begravelser” er et lethjertet rollespilsscenario, hvor spillerne har plads til store armbevægelser. Scenariets succes afhænger af spillernes indsats, når de folder sig ud i deres roller.

Scenariet fortæller flere historier. For det første er der hovedhistorien, der bringer hovedpersonerne sammen. Det er Baron Falkenklos intrige, som er beskrevet på side 4. Den motiverer spillerne til at gøre noget konkret for at tilfredsstille deres retfærdighedssans.

Derudover er der lagt op til mange små individuelle historier, der trækker spilpersonernes karaktertræk frem. For at få sat fokus på sidehistorierne, har hver spiller fået en opgave med deres spilperson, som de skal udføre i løbet af spillet. De resulterende konflikter giver spillerne mulighed for at udvikle deres spilperson.

Tingene er placeret nogenlunde som sædvanligt i et kongresscenarie: Først kommer et kort handlingsreferat, så præsenteres den grundlæggende intrige. Herefter følger en beskrivelse af rollerne i scenariet; først spilpersonerne, dernæst bipersonerne. Så kommer beskrivelserne af nøglescenerne efterfulgt af oplysninger til brug, når spillerne efterforsker intrigen - Spor og svar. Efterfølgende beskrives de vigtigste steder og endelig kommer handouts og spilpersoner. Scenariet kan læses i nogenlunde den rækkefølge.

## REGLER

Spilpersonerne er angivet efter reglerne til VP (Via Prudencia). Kender du ikke VP eller vil du blot ikke spille VP, så spil regelløst eller med de regler, du syntes, der skal til. Det er alligevel kun i klimakset, der foregår regulær kamp. Er du usikker på kampreglerne, så kød dem filmisk - det er sjovest, når det forløber glat, festligt og farverigt.

### ***Hvis du har travlt***

Læs handlingsreferatet og den grundlæggende intrige (side 4). Skim beskrivelsen af spilpersonerne og bipersonerne. Lær de vigtigste bipersoner at kende. Start spillet op med at læse introduktionen til bryllupsfesten. Sæt spillerne i gang med at skændes og læs resten af scenariet.

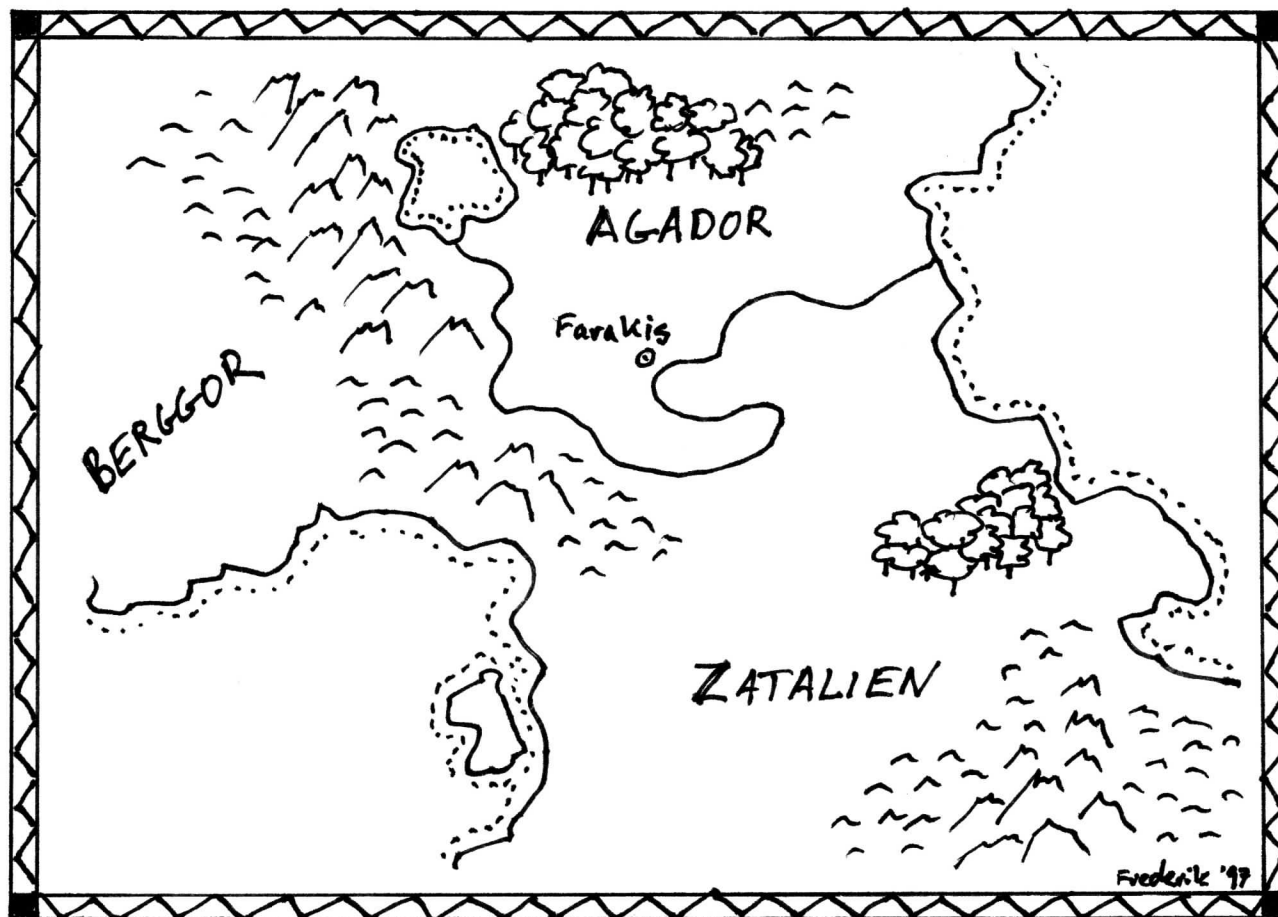
## HANDLINGEN KORT

Der er budt til kongeligt bryllup i det lille land Agador: Prins Wilhelm skal giftes med den under-skønne Frøken Agathe von Hammerskjold. Gæster er inviteret fra nær og fjern, om end alle de mere prominente, udenlandske gæster har meldt afbud, da Agador for dem ikke er andet end et stykke uvejsomt terræn. Med som gæster til festlighederne om aftenen er bl.a. to adelssønner, en adelsfrøken, en pastor, en beridder og kaptajnen for byvagten. Hyggelighederne afbrydes brat, da kongen snigmyrdes. En stakåndet jagt gennem slottets korridorer ender i kælderen, hvor det lykkedes Baron Falkenskjolds soldater at stoppe morderen, der - desværre - omkommer. Baron og hans mænd hædres for deres resolute og effektive indgriben og et gisp går gennem lokalet, da man på morderen finder et dokument, der afslører at morderen er købt og betalt af Kongen af Zatalien. Festen afbrydes, gæsterne sendes hjem og næste dag holder den nye konge krigsråd. Her besluttet, at man straks må indlede et krigstogt for at straffe de skyldige. Kongen vil egenhændigt stå i spidsen for det



hævrende korstog. Den populære Baron Falkenklo bliver udpeget til at regere Agador i kongens fravær.

Imens foretager en flok skeptikere deres egne undersøgelser, der afslører den sande bagmand - tror de. Som dagen skrider frem nærmer afgørelsens time sig, og dagen ender i bulder og brag, da slottet bliver stormet af bergorske soldater.



## DEN GRUMME, GRUMME INTRIGE

**Baron Falkenklo** vil være kalif - nårh nej konge - i stedet for kongen. Han har derfor fundet på en snedig plan: Han får kongen myrdet og får skudt skylden på **Zatalien**. Den unge efterfølger, **Prins Wilhelm**, der let kan snos om baronens lillefinger, vil straks fare i krig og overlade styringen af landet til Falkenklo. Denne ordning regner Falkenklo med at gøre permanent, ved at sørge for at prinsen ikke vender levende tilbage - og siden gifte sig med enken.

Hvad Falkenklo ikke ved, er at hans rådgiver og hærchef Ralf Gurgano er gået bag om hans ryg og har solgt Agador til Hertugen af Berggor, så denne kan lave et overraskelsesangreb på Zatalien ved at gå gennem Agador.

Hvad hverken Gurgano eller Falkenklo ved, er at seks af bryllupsgæsterne - forhåbentlig - ikke køber Falkenklos elegante opklaring, og har til sinde at opklare sagen til bunds.

# SPILPERSONER

Spilpersonerne er en broget flok: To adelssønner, en adelsfrøken, en pastor, en beridder og kaptajnen for byvagten i Farakis, hovedstaden i Agador, hvor det hele foregår. De har alle værdifulde kontakter, men er samtidigt frie til at handle på egen hånd. Udover en beskrivelse af spilpersonen står der under afsnittet *Motiv* en redegørelse for personens mulige motiver for at tage efterforskningen af sagen op. Under afsnittet *Opgave* står hvilken opgave, spilleren har fået med den person, samt en kort vejledning til, hvordan du som spiller kan håndtere de resulterende situationer. Opgaven er obligatorisk, og du bør nok lige gøre spillerne opmærksomme på den, før I går igang.

## JONATHAN VON HVITTENFELDT

*Ældste søn af Grev Hvittenfeldt*

Hvittenfeldt er en af Agadors ældste adelsslægter, og Jonathan er opdraget derefter. Hvittenfeldterne hader indædt de frembusende og selvforherligende Heffenfeldter, og Jonathan er derfor specielt ivrig efter at vise, at han er bedre end Heffenfeldternes ældste søn Arkibald, som lige er et par år ældre. Desværre er han samtidigt dybt forelsket i Beatris von Heffenfeldt, selvom han ikke rigtigt vil indrømme det overfor sig selv.

Jonathans misundelse bør tirres jævnlige.

**NB: Striden mellem de to slægter Heffenfeldt og Hvittenfeldt er en vigtig igangsætter for spillet mellem de tre adelige.**

### **Motiv**

Sådan en skid til Falkenklo skal ikke føre sig frem på din bekostning. Desuden ser det ud til, at Arkibald er i gang med noget - han må i hvert fald ikke komme først!

### **Opgave**

Jonathans opgave er at forføre en adelsfrøken. På den måde kan han vise, at han er bedre end Arkibald. Prøver han at forføre Beatris, blusser striden mellem de to familier for alvor op!

## ARKIBALD VON HEFFENFELDT

*Ældste søn af Grev Heffenfeldt*

Arkibald har ikke meget til overs for de forstøkkede og traditionsbundne Hvittenfeldter. De er så håbløst forældede! Derfor er han ret nedladende overfor Jonathan og skal nok manøvrere ham agterud. Samtidig har Arkibald en sygelig beskyttertrang overfor lillesøsteren Beatris og skal nok sørge for, at hun ikke bliver forført. At Beatris mener, at hun nok kan tage vare på sig selv, er sagen aldeles uvedkommende.

**NB: For at få spillet mellem Jonathan og Arkibald til at køre, er det vigtigt at de to bliver placeret på nogenlunde jævnbyrdige spillere. Gerne nogen, der kender hinanden.**

## **Motiv**

Sådan en skid til Falkenklo skal ikke føre sig frem på din bekostning. Desuden ser det ud til, at Jonathan er i gang med noget - han må i hvert fald ikke komme først!

## **Opgave**

Arkibalds spiller skal digte et par linier og lade Arkibald fremføre dem for en forsamling på et tidspunkt af spillet.

## **BEATRIS VON HEFFENFELDT**

*Datter af Grev Heffenfeldt og lillesøster til Arkibald*

Beatris er en undertrykt adelsfrøken, der har fået en god opdragelse: Adelsfrøkener skal sidde indenfor og brodere korssting og lytte interesseret og svare høfligt, når mænd taler til dem. Dette hænger Beatris langt ud af halsen - som lille ville hun meget hellere have leget med sine brødre ude i regnen. Hun sniger sig jævnlige til en ridetur tidligt om morgenen, før de andre er stået op, for at nyde en følelse af frihed.

Hun hader det stive adelsystem og synes, at striden mellem de to adelsslægter er noget af det mest tåbelige, der findes.

## **Motiv**

Endelig en chance for at vise de skide mænd at du kan selv!

## **Opgave**

Beatris har fået til opgave at mægle i striden mellem de to adelsslægter. Giv spilleren passende modspil: Jo mere engageret spilleren er, jo mere kan du køre konflikten ud i det ekstreme.

## **KASPAR EMIL KLINGERT**

*Kaptajn for byvagten*

Kaspar er nyudnævnt som kaptajn for byvagten. Byvagten er, som du kan læse på side 11, et noget sølle foretagende med meget få midler. I kongens by er kongens ord lov, og Kongens Livgarde handler uden respekt for byvagtens arbejde.

Kaptajnen lever efter et idealistisk mål om, at alle er lige for loven, og mener derfor ikke, at adelen er undtaget for lovens bogstav. Et noget upraktisk holdepunkt, som sagerne står. Han ser sin udnævnelse som en enestående chance for at rette op på forholdene i Farakis - hans højtelskede barn-domsby.

Lad Livgarden og snobbende indbyggere håne byvagten i Kaspars påhør. Dril ham under festen med hans lurvede påklædning med de trykkende støvler. Giv Kaspar en rimelig chance for at afreagere til slut.

## **Motiv**

Lov & ret må opretholdes, ingen lynjustits. Desuden er det en enestående chance for at opklare en *rigtig* forbrydelse!

## **Opgave**

Kaspars spiller har fået til opgave at lade Kaspar arrestere en adelig og på den måde demonstrere dels, at han faktisk har magt, og dels, at loven er lige for alle. En oplagt chance dukker op sidst i scenariet, når Falkenklo skal konfronteres med kendsgerningerne.

## **ERNST JÆGER**

*Baron Hammerskjolds beridder*

Ernst er opvokset sammen med Agathe von Hammerskjold, Prins Wilhelms brud. Han er dybt forelsket i hende, og er i øjeblikket splittet og frustreret. På den ene side skylder han Baron von Hammerskjold alt - han tog imod ham som hittebarn og lod ham opfostre af plejeforældre - men på den anden side hader han det adelssystem, der gør det umuligt for ham at få Agathe.

Ernst er en meget tragisk person. Hans frustration vil måske få ham til at handle impulsivt - vær forberedt på lidt af hvert. Han er nem nok at drille, men sværere at give medvind. Gå derfor positivt med på alle hans påfund, og lad ham slippe godt fra meget.

## **Motiv**

Agathe har et lidt for godt øje til Falkenklo - dette vil være en enestående chance for at gøre indtryk på Agathe og samtidigt få hende til at se, hvor utiltalende Falkenklo virkelig er.

Hammerskjold henvender sig bekymret (med tømmermænd) næste morgen. Han kan ikke forstå, at Zataliens ambassadør - som han kender personligt - kunne finde på noget sådant. Og politisk er det slet ikke smart, nu hvor de er i krig med Berggor.

## **Opgave**

Ernst skal på et tidspunkt erklære sin kærlighed til Agathe. Spilleren vil sandsynligvis prøve at lade Ernst få Agathe på tomandshånd. Dette kan være en svær opgave under festen, men også på bryllupsnatten! Lad Agathes reaktion afhænge af præstationen. Sandsynligvis vil hun ikke forstå ham - hun vil mere opfatte deres forhold som kærlighed mellem bror og søster. Men efter en romantisk balkonscene kan det jo være, at hun stikker af med ham?

## **SIGFRIED JOHANN KLEINHAUSEN**

*Pastor*

Pastor Kleinhausen er Biskop Ludikovs personlige skriver og arkivfører, og biskoppen har derfor stor tillid til ham. Han er egentlig Zatalienser og uddannet præst, men hans store interesse for bøger og viden gør, at han er vældig godt tilfreds i Agador, da biskoppen har en fremragende bogsamling.

Kleinhausen er kraftig af bygning (småfed) og er absolut ikke i fysisk topform. Han har et stort, flot overskæg. Han er skarpsindig og tænker logisk, hvilket gør ham til en fremragende skrivebordsdetektiv.

Dril ham med hans Zatalienske accent og hans manglende fysiske form. Lad ham få smarte ideer og være intellektuel overlegen.

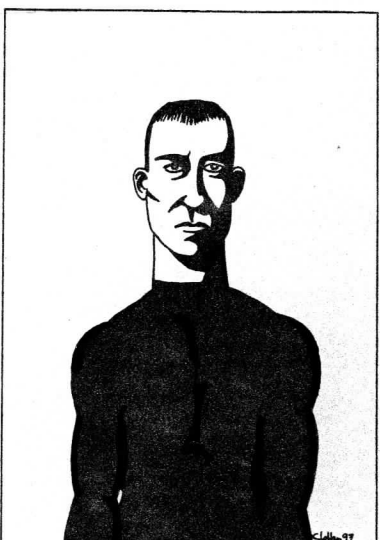
### **Motiv**

“En forbrydelse? Intriger? - der er vist noget her, jeg hellere må stikke næsen i.” Pastorens egen nysgerrighed burde være nok.

Ellers kan biskoppen sætte pastoren igang.

### **Opgave**

Pastorens opgave er at underholde alle med en opsummerende morale, når spillet er slut.



# BIPERSONER

Bipersonerne er delt op efter hvor i historien, de optræder. Har du brug for flere, er der en navneliste på side 23. Kampdata i VP-systemet er for relevante personer samlet på side 25.

## DE VIGTIGSTE BIPERSONER

### ***Kong Teodor Agadoris***

Holder bryllup for sin søn Wilhelm. Bliver snigmyrdet. En halvskaldet mand på omkring de 50. Alvorlig - tænker næsten kun på politik og konsekvenser. Dronningen døde i barselssengen. Udøver sit hverv nådesløst og til tider grusomt.

### ***Prins Wilhelm***

Krukke - overforkælet. Handler impulsivt og irrationelt. Hans stemme knækker over når han bliver ophidset. Spinkel.

“TJENER!”

### ***Agathe von Hammerskjold***

Bruden. Datter af Baron Hammerskjold. Underskøn og derfor attrået af mange. Har et vindende smil, som får mænd til at glemme, hvad de var i gang med at fortælle. Hun har en simpel tankegang og kan ikke tænke på noget alvorligt i længere tid.

“Ja, ..., ja, ..., ja - det lyder vel nok spændende!”

### ***Baron Hammerskjold***

Brudens far. Sentimental, stråler af lykke på datterens vegne. Gnider sig hele tiden i hænderne og tager en gang imellem et lømmetørklæde frem og fjerner en tåre i den ene øjenkrog.

“Se hvor lykkelige de er!”

### ***Baron Falkenklo***

Grum skurk og oversmart charmør. Nydeligt klædt i blå med orange-gule border. Flot hat, med stor fjer. Fornem ornamenteret kårde i skede ved siden. En rolle Preben Kristensen vil kunne spille.

“Skurken fik som fortjent, takket være mine folks hurtige og resolute indsats.”

“Undskyld, kan De sige mig hvad klokken er? Jeg har vist tabt mit ur.”

### ***Ralf Gurgano***

Falkenklos grumme, grumme hærchef. Tics - misser med højre øje. Klædt i Falkenklos farver og bevæbnet med et slagsværd. I baghånden har han en stilet, han ynder at for-

gifte og stikke i sine modstandere med venstre hånd, mens han fastlåser deres klinger med sit sværd.

“Alt forløber som planlagt, sire (tic, tic).”

### ***Greverne Hvittenfeldt & Heffenfeldt***

De to grever er evige konkurrenter men også gode venner. Kappes altid. Hvittenfeldts farver er hvid og lilla, mens Heffenfeldts er gul og lilla.

“Jeg har forresten lige købt et spand nye Albanerheste.”

“- Årh det er da ikke noget, jeg har netop fået forærende en Olifant af Sultanen af Kanesien.”

## **BRYLLUPSGÆSTER**

### ***Ambassadør Lorentz***

Repræsenterer Berggor. Ikke i godt humør. Lettere paranoid. Kender ikke til kupplanerne, men har en rottes instinkt for hvornår, der er noget under opsejling. Spinkel, forskræmt. Ranglet. Klædt i mørk kappe.

“Hør, står der ikke en mand bag det gardin dér?”

### ***Ambassadør Migan Slotz***

Repræsenterer Zatalien. Nyder kongens venskab og loppetjansen som ambassadør med alle de dertil hørende frynsegoder. Taler med en sjov accent - lidt tysk. Stor mand - om maven! Skæg, hvor al madsovsen sætter sig.

“Wunderbar, dieser kleiner-von-kuchen. Prøv dem!”

### ***Biskop Ludikof***

Foretager vielsen. Ønsker at Kirken skal have større indflydelse, køligt forhold til kongen. Prøver under festen at overtale prinsen til at øge kirkens indflydelse. Klædt i en flot lilla præsteting.

“Jeg må tale med Dem - hør stop, nej jeg **har** tak, hør nu angående...”

### ***Enkefru Messenheimer***

Enke efter Vagtkaptajn Messenheimer, med stor pension. Noget af et sludrechatol, taler mest om sin afdøde mand. Synes at Livgardens uniformer er så flotte. Bliver hurtigt fuld og kan let blive pinlig for sine omgivelser.

“Åhh, han var så flot i sin uniform.”



## ***Dorthea Theodora von Gyldenkilde***

Ballets dronning, ung og giftemoden. Stråler i sin balkjole, bedårende blå øjne med lange øjenvipper. Hendes balkort er langt, og hun har mange tilbejlere. Fniser genert og rynker på næsen, men elsker poesi og at danse.

“Ti-hi. Det var sjovt. Gør det igen.”

## **FOLK PÅ SLOTTET**

### ***Dr. Albrechtsen***

Kongens alkymist og astrolog. Afsvedent skæg, stank af eddike, svovl og noget udefinerbart. Han har dårlig ånde og sorte tænder. Albrechtsen har meget svært ved at beslutte sig - han mumler længe for sig selv og råber til slut op med et:

“Jeg har det!”

### ***Gartner Johansson***

Passer egenhændigt den store slotshave. En lille spinkel mand med krogede fingre. Taler gerne, men helst om blomster. Hans yndlingsblomster er tulipaner, som det tydeligt fremgår af slotshaven.

## **LIVGARDEN**

Kongens livgarde er udstationeret som vagter overalt i slottet. De er derfor klædt på, så de ikke skæmmer omgivelserne: En gul/orange, lodret stribet uniform, med masser af messingspænder, bånd og nips, og på hovedet bærer de en guldpoleret stålhelmet med en kæmpemæssig fjerduk. Lidt som Sweizergarden. De er bevæbnet med en helebard-ting. Officererne har et smalt sværd i en skede, der slæber hen ad jorden, når de går. Der er god lyd i støvlerne, så man kan høre om øksercitsen er perfekt!

Den typiske livgardist er ret forfængelig og vil stoppe foran ethvert spejl for at rette sin uniform.

## **BYVAGTEN**

Byvagten har egentlig ikke noget at gøre på slottet. Dels fordi det er livgardens opgave at passe på kongen, men også fordi den egentlig ikke har noget at gøre nogen steder i det hele taget. Dens vigtigste opgave har hidtil været at holde sig ude af ballade. Men måske den nyudnævnte kaptajn, Kaspar Klingert, kan ændre på det? Han er selvfølgelig kun udnævnt, fordi han regnes for harmløs.

Ved at holde en brandtale for sine mænd på vagtstationen nede i byen kan Kaspar overtale 3-4 byvagter til at hjælpe ham på slottet.

Byvagten er klædt i slidte uniformer og er bevæbnet med bredsværd og skjold eller helebard. De har en spids hjelm uden pynt på hovedet og bærer en brystplade.

## **FALKENKLOS MÆND**

Falkenklo har en flok soldater med som beskyttelse. De er klædt i nydelige uniformer i hans farver (blå med orange-gule kanter). Alle er bevæbnet med sværd, enkelte har desuden små armbrøste. De ligner lidt nogle rå børster og mange af dem er ubarberede eller har et skummelt, sort overskæg. De er ikke særlig sociale og taler kun med hinanden.

## **FOLK I FARAKIS**

### ***Benjamin Grimm***

Kroværten på "Kronhjorten". Man skal **ikke** drille ham med hans navn - han har mange venner. Fedladen, fāmælt (kroværter, der løber med sladder - især om kongen - lever ikke længe i Farakis). Mønter eller en god historie kan få ham til at vise vej til det værelse, han lejede ud til Annillus.

"Han betalte på forhånd, da han skulle hurtigt afsted."

"Han insisterede på en kvittering." (Ikke normal praksis på Kronhjorten.)

# SCENER

Her følger en beskrivelse af scenariets nøglescener i nogenlunde kronologisk rækkefølge. Afhængig af hvor lang tid scenariet må tage, foreslår jeg, at selve festen varer højst 2 timer og at du samler op og får knaldet klimakset af inden folk bliver for trætte. Det vigtigste er dog at spillerne (og dig selv) har det sjovt, så du skal ikke afbryde deres indbyrdes spil.

## BRYLLUPSFESTEN

**NB: Det er vigtigt, at du under festen får nævnt, at Baron Falkenklo har mistet sit lommeur.**

Efterfølgende kan du læse op som opstart eller genfortælle med egne ord:

“Det er aftenen for den store fest. Prins Wilhelm er blevet viet med den underskønne Frøken Agathe von Hammerskjold denne dags formiddag og de to har tilbragt eftermiddagen i en forgyldt karret, hvorfra de har modtaget folkets hyldest.

“Festen holdes i Paladsets kæmpemæssige balsal, der i dagens anledning er blevet udsmykket med forårsgrønt. Gæster er inviteret fra nær og fjern, omend de fleste udenlands gæster har sendt afbud, da kongedømmet Agador for dem ikke er andet end et stykke uvejsomt terræn. Desuden har de for travlt med at bekrige hinanden.

“Men landets adel, og alle, der er noget i hovedstaden Farakis, er samlet i nogenlunde fred og fordragelighed i denne glædens stund. Vi finder f.eks. brudens far, Baron von Hammerskjold, smilende lykkeligt med sit 5. glas velkomstdrink i hånden, og ved kaminen den charmerende Baron Falkenklo, i nydeligt selskab med Frøken Beatris von Heffenfeldt, Grevens giftemodne datter. For de to ærkerivaler, Grev Hvittenfeldt og Grev Heffenfeldt, er her jo selvfølgelig også med det meste af deres familie. Heffenfeldt er vist stadig sur over, at Hvittenfeldt overgik hans overdådige 24 persons spisestel af rent hvidsølv med en komplet vinterstue i ibenholdt til parrets nye palæ. Deres respektive sønner, Arkibald og Jonathan, står midt blandt mængden af unge adelsherrer, der fører sig frem overfor et mindre antal fjantede hunkønsvæsener, mens de skuler til hinanden.

“Til stede i denne sal er dog også flere knapt så prominente gæster. Ovre ved døren finder vi f.eks. den nyudnævnte kaptajn for den ikke særligt ansete byvagt - han står vist og beundrer livgardens flotte uniformer? Ved siden af finder vi en ældre herre, vist nok af udenlandsk afstamning. Stor af omfang, med et nydeligt overskæg og klædt i en elegant, lilla præsterobe.

“Endelig må vi ikke glemme at flere af de adelige har deres egne folk med, f.eks. har Baron Hammerskjold sin beridder Ernst Jæger med. Han ser noget mut ud i aften, han er vist ikke nogen selskabsløve.

**NB: Hvis du føler at spillerne er tændte, kan du lade dem spille lidt nu.**

“Stemningen stiger og man mærker forventningens glæde vokse, nu hvor det nyviede pars ankomst nærmer sig. En hær af tjenere går rundt og sørger for, at alle gæster har rigeligt fyldt op i deres glas, til kongens traditionelle skål for de nygifte.

“Endelig lyder fanfaren fra et geled trompetister, og snakken fra forsamlingen forstummer. Alles øjne vender sig mod indgangsdøren - der glider op og afslører det lykkelige par. Hun, i en vidunderlig, juvelbesat, hvid silkekjole, med et overdådigt alenlangt slør. Virkelig elegant, en perle for øjet.

Og han, i et nydeligt natsort silkedress, med en charmerende vovet, lilla halsklud. Og sikke han stråler!

“Kongen holder sin tale, adskillige par øjne bliver blanke, og alle skåler på parrets lykke.

(der skåles)

“Derefter tager Prinsen ordet og får fremstammet en forvirret og snøvlet smøre - han er jo rørt til tårer! Han takker sin far og udtrykker - ublu - hvor meget han dog glæder sig til bryllupsnatten. Og bruden rødmer.

“Så bliver der ringet med en klokke, og dørene åbnes ind til festsalen, hvor festmåltidet venter. Kongen byder: ‘Mine kære gæster, sæt Jer til bords, og lad mine kokke krydre Jeres ganer!’”

Der rumsteres og småsnakkes, mens gæsterne finder deres pladser.

Det hele er nydeligt anrettet og stråler af overflødhed, overdådighed og pragt - alligevel er der dog noget discount over det. Sølvtøjet er slidt, dugen er ikke helt ren, en kartoffel er for rå og lignende.

## PLADSERNE FORDELES

De to Heffenfeldter samt Hvittenfeldten sidder med ved højbordet (på hver sin side af parret), mens de andre tre må finde deres pladser længst nede i salen, tættest på køkkendøren. Borddamer og nærmeste gæster må du selv bestemme, men det er oplagt at placere **Enkefru Messenheimer** ved siden af Kaptajn Klingert.

## DER SPISES

Under spisningen kan du præsentere flere af bipersonerne, f.eks. **Ambassadør Lorentz**. Lad snakken gå, hvis der er nogen, ellers gå hurtigt videre.

## OG HOLDES KEDELIGE TALER

De mest prominente gæster er skrevet på talelisten og holder taler, som det forventes. **Kong Teodor** udtrykker glæde over, at knægten omsider har fundet sig en kone. Han udråber en skål på Agadors fremtid. **Baron Hammerskjold** holder en usammenhængende og sentimental tale: “Hvilken herlig aften. Hvor er jeg dog lykkelig. Snøft. SKÅL!” De to grever Hvittenfeldt og Heffenfeldt holder også en lille tale hver, sidstnævnte er sur over at være efter Hvittenfeldt. Endelig udtrykker **Falkenklo** håb om “et langt liv for den vordende konge med den bedårende, henrivende smukke brud.”

## VELBEKOMME!

Kongen byder velbekomme, og man rejser sig fra bordet. Der bliver trængsel på toilettet, folk trækker lidt luft i haven. Lidt efter spiller et orkester op til dans.

## DANSEN TRÆDES

Brudeparret åbner dansegulvet, og dansen begynder med de traditionelle hofdanse. Efter de obligatoriske “**Fem grønne frøer**”, “**Prinsessens flugt over plankeværket**” og “**Herretur i Gedding**” fortsættes mere løssluppet og den ældre halvdel af gæsterne forlader de dansende og fortsætter festen i de frastødende lokaler.

## KONGEN MYRDES

**NB:** Du kan lege lidt med at gøre spillerne godt paranoide op til mordet, så de styrter rundt og mistror alt og alle. Se side 22 for ideer.

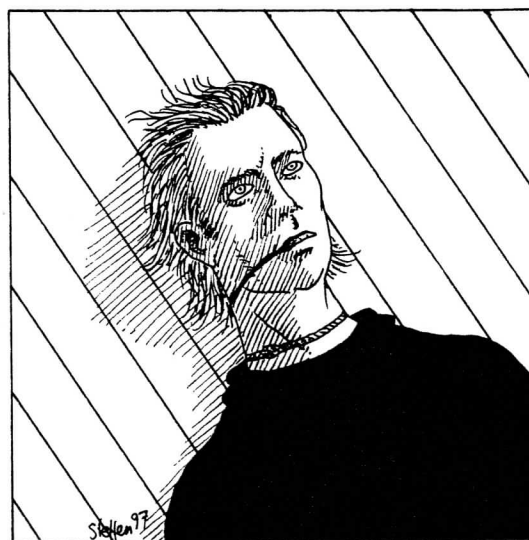


Kong Teodor sidder i en dyb politisk diskussion med Biskop Ludikof. Pludselig blaffer gardinet, og man får et hurtigt glimt af stål. Kongen synker sammen i sin stol, raller. En forgiftet dolk stikker ud af skulderen. En sort skikkelse flygter i skyggerne.

## ... OG MORDEREN JAGES

Morderen forfølges gennem paladset mange rum med glimtvis blik af skikkelsen. Lille, hurtigt, klædt helt i sort med en maske over hovedet. Skikkelsen springer over et gelænder og hopper en halv etage ned, forsvinder ind gennem en sidedør. Da døren åbnes afsløres Ralf Gurgano og 4 af Falkenklos mænd - og liget af en lejemorder.

Falkenklo bliver dagens helt i skysovs. Morderen er i besiddelse af en kontrakt, der er underskrevet af Zataliens ambassadør (findes som **handout** - udlever det kun så længe, spillersonerne har det), samt nogle penge. Ambassadøren bliver derfor kastet i fængsel. Festen afbrydes, prinsen lover hævn. Han er på det tidspunkt ikke helt ædru længere.



**NB:** Her manipulerer du selvfølgelig groft. Men bare du gør det med stil, vil spillerne tilgive dig. Forhåbentligt. Scenarieforfatteren fraskriver sig hermed ethvert ansvar for eventuelle følger.

## **“HØR, VAR DER IKKE ET ELLER ANDET GALT HER?”**

Spillerne vil nu efterforske på egen hånd. Hvis ikke, så stik til spillerne vha. deres anførte motiver. Til hjælp under efterforskningen har du afsnittet “Spor og svar” (side 18) og beskrivelserne af de vigtigste steder (side 20). Prøv at afpasse tiden med et klimaks næste dags aften.

## **KRIGSERKLÆRING**

Den efterfølgende dag holder prinsen **rigsråd**. Deltagere er Agadors adelsmænd - heriblandt Greverne Hvittenfeldt og Heffenfeldt samt baronerne Hammerskjold og Falkenklo. Desuden deltager enkelte rådgivere, f.eks. livgardens øverstbefalende - General Langballe - og hofastrologen Dr. Albrektsen.

På mødet beslutter den nye konge at drage i krig, og der bliver afsendt en krigserklæring til Kong Jacobus IV af Zatalien. Desuden vedtages forordninger mht. indskrivning af hær og krigsskat.

Resultatet af mødet bliver bekendtgjort pr. herold i Farakis - opslaget er lavet som et **handout**, du passende kan råbe op.

**NB: Hvis en af spilpersonerne går til Grev Hvittenfeldt eller Heffenfeldt efter hjælp, er der her en god mulighed for at køre striden mellem de to slægter ud i ekstremerne: “Ja min kære, for din skyld vil jeg prøve at forhindre en krig. Men hvis den knold til Hvittenfeldt er imod, bliver jeg jo nødt til at være for.”**

## **FJENDEBILLEDER OG ETNISKE UDRENSNINGER**

Efter krigserklæringen skifter stemningen nede i Farakis. Rundt omkring på værtshuse kan man høre beretninger om de griske, onde, egensindige og tyvagtige Zataliensere. “Jeg har engang solgt en hest til en Zatalienser. Dagen efter døde min hund.” “Det er hvad jeg altid har sagt. De har ingen respekt for det civiliserede samfund. Nu melder jeg mig til Kongens hær og banker lidt fornuft ind i hovedet på dem.”

**NB: Her kan du more dig med at køre på Pastor Kleinhausen: “Hør, ‘Kleinhausen’ - lyder det ikke lidt Zataliensk?”**

Livgarden sender patruljer rundt, der skal fange Zatalienske agenter (mænd), spioner (kvinder) og sabotører (børn). De bryder døre ind på striben i det Zatalienske kvarter og hiver folk op i en åben hestevogn. I hælene på dem render en hærgende hob, der plyndrer de pludseligt forladte huse.

## **KLIMAKS - REGNSKABET GØRES OP**

Klimakset kan passende falde hen ad aften dagen efter brylluppet. Spillerne vil typisk søge at konfrontere Falkenklo med kompromitterende oplysninger, f.eks. at hans lommeur blev fundet på lejemorderens værelse. Måske vil de skjule kongen bag et gardin eller i en hemmelig gang og få ham til at indse Falkenklos besnærende væsen. Alt dette er dog helt op til spillerne, her bør du ikke manipulere. Du skal blot spille med og give dem et passende klimaks. Her er et par ideer til, hvad det kan indeholde:

- En duel mellem en spilperson og Falkenklo.
- Ralf Gurgano, der træder ind på scenen før Falkenklo dør, ledende en flok berggorske soldater.
- En lysestage, der vælter og tænder ild til nogle gardiner/slottet.

- En situation, hvor Ernst kan blive fristet til at myrde kongen.

Når Ralf Gurgano dør, nedkæmpes de sidste berggorske soldater automatisk. Lad spilpersonerne møde Grev Hvittenfeldt og Grev Heffenfeldt sammen: De har ryddet gæstefløjen for fjender fra hver sin ende af og mødtes på midten. De står nu og diskuterer, hvem der har dræbt flest.

Tilbage er nu blot at ordne eventuelle løse ender og at afslutte scenariet. Husk at lade Pastor Kleinhäusen fremføre historiens morale.

### ***Tip til filmisk kamp***

Modstandere findes i 2 kategorier: Kanonføde og Eksperter. Almindelige tropper, såsom Falkenklo mænd, er Kanonføde. De dør, når de bliver ramt, og laver ikke heroiske stunts. Falkenklo selv og Ralf Gurgano er Eksperter. Her får spillerne modspil og kamp til stregen. Især den onde, onde Gurgano må gerne være usportslig og have meget, meget svært ved at dø.

Sørg for en god kampscene: Fægtedueller op ad trapper og ud gennem vinduer og op i havespringvandet er noget, der virker. Lysekroner og køkkenudstyr er gode rekvisitter.



# SPOR OG SVAR

## HVORDAN KOM SNIGMORDEREN IND?

Morderen benyttede en gammel havedør i den 6 meter høje mur ind til paladshaven. Døren er normalt låst og spærret med slåer fra paladssiden (Den er ikke dirket op, men blev låst op af Ralf Gurgano kort før mordet). Derfra sneg han sig frem til paladset og mødtes med Falkenklo ved springvandet foran terrassen. Denne fortalte om kongens placering - morderen brød derefter ind gennem et vindue på 1. sal og listede hen og myrdede kongen. Bagefter flygtede han ned til et lagerrum i stueetagen for at få de sidste penge - der mødte han sin skæbne.

## HVEM VAR SNIGMORDEREN?

Snigmorderen var logebroder Annillus af Rham-Zat-Ka-logen, en frygtet, ældgammel snigmorder-loge.

## RHAM-ZAT-KA

Med flere hundrede år gamle traditioner og en oplæring af disciple gennem hård træning flere forskellige steder i verden er Rham-Zat-Ka-brødrene frygtet blandt alle adelige. Der er dog tvivl om logens eksistens, mange adelsmænd er overbeviste om at logen blot er pøblens forsøg på at skræmme dem. Alligevel lærer alle adelssønner at frygte Rham-Zat-Ka.

Falkenklo ved ikke, at det rent faktisk var en Rham-Zat-Ka, han har hyret (Det var Gurgano, der fandt frem til ham). Vidste han det, ville han ryste i bukserne af skræk, for ordenen er kendt for deres stærke bånd - hævn for at snyde en logebroder er ikke rar (noget med tarme og ild).

## TING PÅ ANNILLUS' LIG

Ralf Gurgano fisker straks kontrakten og pengeposen frem. En undersøgelse af liget - som Gurgano vil prøve at forhindre - kan afsløre: Et arsenal af kasteknive, daggertyer og giftflasker. Et mærke om halsen - der viser sig at være en tatovering af en slange, der bider sig selv i halen (Rham-Zat-Ka). Og en kvittering fra "Kronhjorten".

## DEN MORDERISKE GIFT

Den gift, Annillus benyttede til at dræbe Kong Teodor, hed "Riksus Al Jaksus", populært kaldet "Kongedræber". Den er meget sjælden, og det er en tradition i Rham-Zat-Ka udelukkende at benytte den til kongemord.

Det er en hurtigvirkende gift, der dræber næsten øjeblikkeligt. Offerets blodkar sprænges, hvorfor liget har blodsprængte, røde øjne.

Måske kan Dr. Albrektsen finde frem til giften.

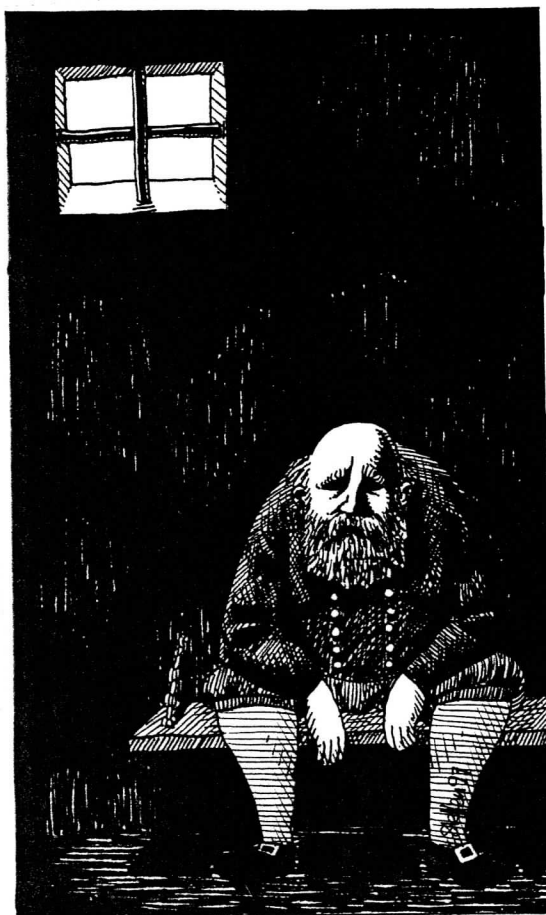
## VIDNER

En **livgarde**, der patruljerede i haven, blev slået ned. Han så ikke af hvem. Men tidligere snakkede han kort med **ambassadør Migan Slotz**. Denne kan fortælle, at han så Falkenklo stå og tale med sig selv ovre ved springvandet. **Falkenklo** vil forklare, at han var ude for at køle af efter den hektiske dans med Prinsesse von Hammerskjold - og at han faktisk lagde mærke til en mystisk skikkelse, der puslede rundt inde i krattet. Han ville straks have undersøgt, hvis ikke en ung dame fra selskabet havde kaldt ham tilbage i samme øjeblik.

**Ambassadør Lorentz** så flere gange i løbet af aftenen mystiske mænd, der gemte sig bag gardinerne.

## DEN FÆNGSLEDE AMBASSADØR

**Migan Slotz** er meget ked af det. Han kan ikke forstå det grumme komplot, der er lagt mod ham og er dybt fortvivlet. Han vil gøre alt, hvis nogen påtager sig at bevise hans uskyld. Penge? Zataliske adelstitler?



# DE VIGTIGSTE STEDER

Som du vil bemærke, er der ingen kort og detaljerede arkitekttegninger. Det er nemlig min erfaring, at beskrivelsen bliver mere levende, når man forestiller sig, at man selv befinder sig på stedet, og ud fra det fortæller, hvad man ser. Desuden gør det det lettere at improvisere: "En hemmelig dør mellem køkkenet og tronsalen? - ja selvfølgelig er der det. Du finder en skjult åbningsmekanisme under højre armlæn på tronen."

## AGADOR

Landet Agador regeres af den midaldrende Kong Teodor Agadoris. Eventyret foregår i hovedstaden Farakis, der ligger smukt placeret ved Smirnafloden. Floden snor sig gennem det bakkede landskab ved foden af Ardangerbjergene. Klimaet er tempereret - en anelse varmt. Agadors naboer er mod nord Haganeserne, mod vest hertugdømmet Berggor, og mod syd landet Zatalien. Berggor er i øjeblikket i krig med Zatalien.

## FARAKIS

Farakis er en travl og beskidt storby med et dagligt marked på den strengt kontrollerede markedsplads. Mange gader er brolagt med slidte brosten, og husene er hovedsageligt lavet af træ og er på nogle få etager. Byvagten har et lille snusket kontor, men i virkeligheden styres byen af kongens spioner. Der er dødsstraf for majestætsfornærmelser og en god belønning til angivere.

## SLOTTET

Slottet ligger i udkanten af byen på en bakketop, hvor det overskuer hele den støvede by. Det består af fire længer: Hovedbygningen, gæstefløjen, tjenestefløjen og vagtfløjen med fængsel. Udenfor, halvvejs ned af vejen, ligger **livgardens kaserne** med to barakker og kongens hestestald. Der er en stor eksersérplads, der bliver holdt pinlig ren af de hårdt disciplinerede gardister.

**Hovedbygningen** er den største og flotteste. Her bor den kongelige familie, her er tronsalen (hvor der holdes audiens), riddersalen, balsalen, og et utal af saloner og konferencerum.

I **gæstefløjen** bor de fineste af de indbudte gæster. De to familier Hvittenfeldt og Heffenfeldt er indlogeret i hver sin ende. Bygningen er ca. 3 etager høj, har balkoner og er på ydersiden overgroet med grønne slyngplanter. Hvis Falkenklo stadig har kontrakten, er det sandsynligt, den ligger på hans værelse.

Rundt om slottet er en stor have, der er omkranset af en seks meter høj mur.

## *Festlokalerne*

Festen foregår dels i **riddersalen** og dels i de **tilstødende saloner**. Riddersalen er stor med højt til loftet. To rækker af smalle søjler understøtter loftet, og i siderne er der buer med spejle fra gulv til loft. I den ene ende er der en kæmpemæssig dobbeltrappe, der fører op på balkonen, der løber næsten hele vejen rundt. Fra balkonen kan man komme ind **biblioteket, tesalonen og pejsestuen**. I den anden ende af riddersalen er der et stort glasparti med franske døre, der kan åbnes ud til **slotshaven**. Den passes af gartner Johansson, der har en forkærlighed for tulipaner. Træerne er omhyggeligt klippet i form,

og i den fjerneste ende er der **en lille sø med en tepavillion**. En lille, hvid træbro fører over til den ottekantede bygning.

## “KRONHJORTEN”

Kronhjorten er en lurvet kro i et af de mere skumle kvarterer (hvor Klingert bor). Over baren hænger der et gammelt, støvet, slidt elghoved(!). En snak med **kroværten Grimm** (side 12) efterfulgt af en rundhåndet skilling afslører, at en mystisk gæst har haft lejet et værelse for et par dage. Gæsten har ikke benyttet det i nat og jo - igen for en rundhåndet skilling - Grimm vil gerne bryde sit ubrydelige princip og vise spørgeren det pågældende værelse.

### **Værelset**

**NB: Det er vigtigt, at en spilperson finder Falkenklos lommeur.**

Værelset ligger i baghuset. Vejen dertil går over loftet ad en smal gang, hvor man kan ane en baggård mellem de mørnede gulvbrædder.

Værelset er ikke af bedre kvalitet end resten af bygningen: Gulvbrædderne sidder løst, mangler endda visse steder og væggene har ikke set maling i årtier. Sengen er levende, ildstedet er sodet, og skodderne er sat for vinduet og lader kun en minimal mængde dagsslys trænge ind.

Igennem en sprække i et par gulvbrædder kan man skimte et glimt af metal - det er **Falkenklos lommeur**. Af sølv og fint dekoreret, med Falkenklos monogram (vedlagt som **handout**).



## **VED VEJS ENDE**

Det var så det. Nu har du læst det, så kan du spille det. Kig eventuelt lige handlingsreferatet og bi-personerne igennem igen. Ellers er der blot tilbage at sige:

**Tag hvad du kan li', bliv inspireret og improvisér!**

**Rigtig god fornøjelse!**

# IDEER & INSPIRATION

## OVERDRIV FORVARSLING AF MORD

Hvis spillerne begynder at optræde for meget efter deres forudelse om at "noget" vil ske - så overdriv:

### ***Biskop Ludikof i farezonen***

En gæst mumler i skægget, mens han nikker over mod biskoppen: "Han burde være klogere end at gå rundt og bage rævekager her. Kongen halshugger folk for mindre!"

### ***Under middagen***

Kommentar: "Nu er den vel stegt ordentligt? Man skulle jo nødtigt få madforgiftning?"  
Hvis ambassadør Lorentz hører dette, rører han ikke den ret mere.

### ***Han skal halshugges***

Prins Wilhelm farer op: "Vagter grib den mand - han taler ondt om min brud! Kast ham i fangehullet og halshug ham!"

Kongens kommentar: "Nå ja, nu igen. Lad dog knægten more sig lidt."

Bedst hvis en spiller tror, det er ham, der bliver udpeget.

### ***"Jeg bliver desværre nødt til at forlade selskabet et øjeblik"***

Bruges hvis en "overvåget" person skal komme i farezonen eller kunne mistænkes. Går f.eks. på toilettet eller ud i haven for at trække noget frisk luft.

## UD AF TANGENTEN

### ***Berggorske spioner***

Forskellige tegn på at der er fjendtlige spioner i byen: Skumle typer taler med hemmelige tegnsprogskoder, kutteklædte folk sniger sig rundt og sender brevdUER afsted.

### ***Rham-Zat-Ka***

Logen kan få færtten af Falkenklo og pudse folk på ham. Måske er det nok at skræmme Falkenklo med dem.

### ***Værtshuslagsmål***

- Det er jo fantasy! Måske kan en gruppe tavse, sortklædte mænd sidde for sig selv ved et bord og nedstirre heltene (Berggorske spioner). Resten er klicheer.

# NAVNELISTE

Her kan du finde navne til opdigtede bipersoner. En biperson virker altid vigtigere for spillerne, hvis GM'en bruger tid på at bladere i scenariet først.

## EFTERNAVNE

Gyldenkilde	Ådal
Hvidberg	Spitzenberg
Løvballe	Gitzenhausen
Strand	Klein
Ellekilde	von Südhofen
Nordlund	von Topfentaller
Skjoldbjerg	Edelsüss

## FORNAVNE

<i>Hankon</i>	<i>Hunkon</i>
Emilius	Viola
Japetus	Anna
Kardanus	Dorthea
Filipus	Louise
Ulrik	Klara
Felix	Katrine
Jonas	Petra
Erling	Theodora

## ØGENAVNE

Krogben	Tidsele	Tykfod
Klumpen	Pralhals	Dryptud

## EKSEMPLER

Erik Klatskæg, Sofus Sæbeøje, Maren Mundlam.

Jonas Strand, Emilius Skalbjerger og Amalie Zacharinsen.

# HISTORIENS NØGLEBEGIVENHEDER

Bryllupsfesten

|

Kongen snigmyrdes

|

Morderen jages og myrdes af Ralf Gurgano

|

Zataliens ambassadør fængsles

|

## Efterforskning:

- Hvem var morderen?
- Var sporet til Zatalien ægte?
- Stjæl spor fra Falkenklo.
- Ambassadør Migan udspørges.
- Ambassadør Lorentz skygges.

|

## Krigsråd:

Prins Wilhelm samler hær og gør klar til at gå i krig,  
Falkenklo får overdraget at styre landet imens.  
Herold meddeler dette til folket.

|

## Klimaks:

Opgør med Falkenklo vender til fælles front mod Berggors tropper.



# KAMPDATA TIL VP-SYSTEMET

## BARON FALKENKLO

STR 10    SMI 12    HUR 10    STØ 10    UDH 11    OB 12  
PSI 10    INT 11    UDA 12    UDS 13    HEL 9    MMM 10  
RT 2d6    HP 32  
Kårde    Skade 3d4    OffAR 17    DefAR 16    Ini 1d4

## RALF GURANO

STR 11    SMI 12    HUR 12    STØ 10    UDH 11    OB 12  
PSI 10    INT 13    UDA 10    UDS 9    HEL 10    MMM 10  
RT 2d4    HP 32  
Langsværd    Skade 3d6    OffAR 21    DefAR 17    Ini 1d4  
Stikdaggert    Skade 2d4    OffAR 15    DefAR 9

## EN AF FALKENKLOS SOLDATER

RT 2d6    HP 30  
Sværd    Skade 2d8    OffAR 12    DefAR 7    Ini 1d4+1  
Armbroest    Skade 3d4    AR 12    Ini 1d4+2

## BERGORSKE SOLDATER

RT 2d6    HP 30  
Sabel    Skade 2d6+1    OffAR 12    DefAR 11    Ini 1d4+1

## LIVGARDIST

RT 2d6    HP 30  
Helebard    Skade 4d6    OffAR 14    DefAR 9    Ini 1d4+1

## BYVAGT

RT 2d6    HP 30  
Kortsværd    Skade 2d6+1    OffAR 12    DefAR 12    Ini 1d4+1  
Helebard    Skade 4d6    OffAR 14    DefAR 9    Ini 1d4+1

De kæmper enten med kortsværd og medium skjold eller med helebard.

## *Kontrakt*

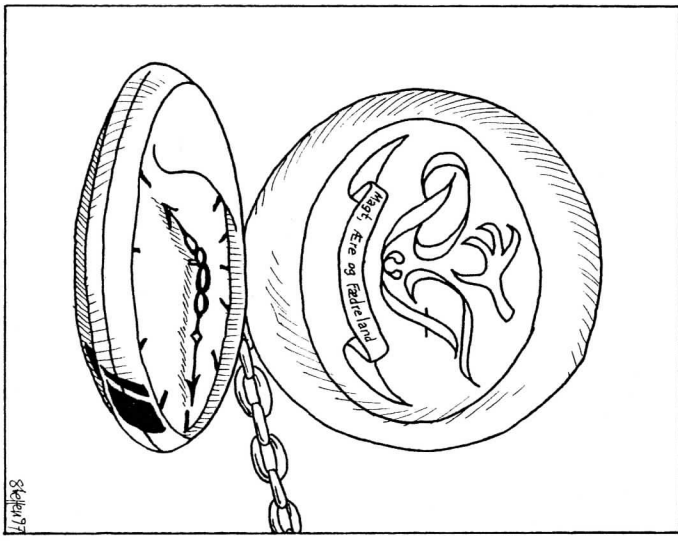
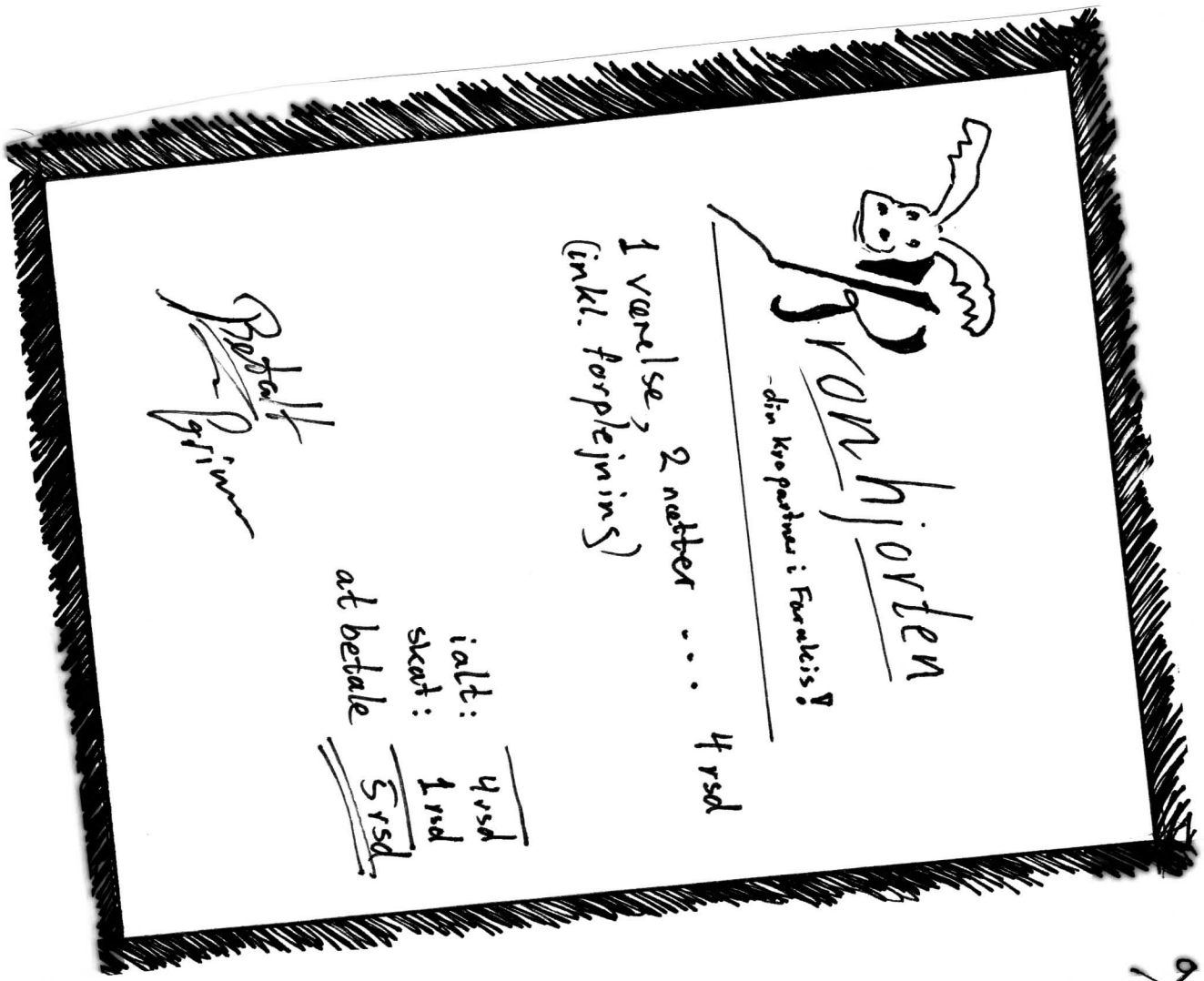
*Undertegnede hyrer hermed logebroder Annillus til at myrde Kong Teodor Agadoris på aftenen for Prins Wilhelms bryllup. Prisen er 2.000 rigsdaler, halvdelen udbetalt på forhånd, halvdelen udbetalt til ihvændeleveren af dette brev på forlangende, efter mordet.*

*Farakis, ottende dag efter Vitsgut*

*Ambassadør Migan Stotz,*

*pva.*

*Kong Jacobus IV af Latalien.*



## **Opråb til Farakis' borgere, dagen derpå:**

*“Borgere i Farakis! Lyt, til kongens ord. Borgere i Farakis! Lyt, thi kongen befaler.*

*En stor tragedie er overgået vort ganske land. Kong Teodor Agadoris III er død i nat, på den værst tænkelige måde: Som offer for et attentat. Hans søn, Prins Wilhelm Agadoris IV har med sorgfyldt sind indtaget sin plads på tronen.*

*Længe leve Kong Wilhelm Agadoris IV! Hil Kong Wilhelm!*

*I sin ypperste indsigt har Kong Wilhelm befalet følgende:*

- 1) Enhver borger skal straks sværge troskab til den nye konge. Dette vil ske for Folket ved at erlægge en ekstra skat på 2 rigsdaler pr. hustrand, senest førstkomne sognedag.*
- 2) Dagen i morgen er hermed national sørgedag, hvor alle verdslige forpligtelser kan anses for værende ophævet, således at enhver kan hellige sig sin sorg.*
- 3) En krig er erklæret mod det usle Zatalien, thi de står bag Kong Teodor III's død. Alle våbenduelige mænd, der vil tjene deres fædreland, kan melde sig til Felttøget. Der vil blive foretaget indskrivning i morgen kl. 12.*
- 4) Fremover er enhver omgang med Zataliensere at betragte som forræderi, der vil blive straffet med døden. Dette gælder handel, såvel som almindelig omgang.*

*Ovenstående er befalet af Kong Wilhelm Agadoris, Konge af Agador, dd etc.”*

## Jonathan Felix von Hvittenfeldt

Søn af Grev Hvittenfeldt

Hvittenfeldt er en fornem gammel slægt med stolte traditioner og en historie fyldt med mange helte og megen berømmelse. Dens plads øverst i Agadors adel er bestemt velbegrundet! Mere tvivlsomt er det med de selvforherligende og opblæste von Heffenfeldt'er. De fører sig frem, som om de ejer hele verden, og forventer, at alle vil springe for dem. Du kender kun alt for godt Grev Heffenfeldts søn Arkibald von Heffenfeldt, som du har konkurreret med lige siden, du blev født. Bare fordi han er et år ældre end dig, har han ikke forsteret på NOGET som helst her i tilværelsen. Og det skal du nok fortælle ham.

Men som alle unge adelsmænd, der er efterkommere af en generation, der har overlevet duelleringsdillen, ved du at krigskunst er alt for farligt til at benytte i flæng. Selvom du selvfølgelig er veltrænet. I stedet er det nu allerhøjeste mode at konkurrere om damernes gunst med de mest udsøgte, raffinerede poetiske mesterværker. Og dem er du ekspert i!

Faktisk er du lun på Arkibalds lillesøster Frøken Beatris von Heffenfeldt - men du vil selvfølgelig aldrig omgås med en Heffenfeldt! Og et ægteskab ville være totalt utænkeligt! Men hun er nu meget sød. Suk.

Hele din familie er ankommet til Agadors hovedstad Farakis for at fejre det royale bryllup mellem Prins Wilhelm af Agadoris og Frøken Agathe von Hammerskjold, datter af Baron von Hammerskjold. Desværre er også de utålelige von Heffenfeldt'er dukket op, men det kan være at du kan udnytte festen i aften til at få sat Arkibald på plads. Og desuden får du Beatris at se igen!



I dagens anledning har du taget et udsøgt dress af hvidt silke på, dekoreret med blå og lilla bånd. Sammen med din sølvindfattede paradekåbe er du **helt** uimodståelig. Du er først i tyverne, har blå øjne og lyst hår.

*De to slægter Heffenfeldt og Hvittenfeldt omgås hinanden i et særpræget forhold: De skyer hinanden som pesten, misunder hinanden alt, men mødes alligevel ofte, hvad enten det er til fest eller til jagt, for at føre sig frem overfor den anden part. Thi det er ikke noget ved at have, hvis ikke man kan prale med det overfor andre.*

# Jonathan von Hvittenfeldt

## VP-data:

EGENSKABER					
STR	10	SMI	12	HUR	12
STØ	10	UDH	12	OB	10
PSI	9	INT	11	UDA	11
UDS	11	HEL	10	MMM	10
SkB	+0	RT	2d4	Bevægelse	3,1

HP
34
Heldpoint
10

FORDELE	ULEMPER
Adelig	Forelsket i Beatris
God Opdragelse	Gentleman
	Misundelig på Arkibald
	Hidsig

FÆRDIGHEDER					
Liste	11	Danse	13	Fægte	16
Gemme	11	Ridning	12	Armbrøst	14
Undvige	11	Etikette (adel)	15		
Undersøge	11	Forførelse	13		
Klatre	11	Digtning	15		
Svømme	11				
Modersmål (Agadorsk)	16				

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI
Kårde	3d4	17	16	1d3

## Opgave:

Du skal forsøge at forføre en adelsfrøken under festen.

## Citater:

*“Kunne jeg blot dit hjerte nå og smelte bort din toven,  
Da ville jeg Himlen nå og blive stærk som Løven.”*  
*“Hov, hov, jeg kom først. Desuden er jeg en Hvittenfeldt, at De ved!”*

## Arkibald Leonardo von Heffenfeldt

Søn af Grev Heffenfeldt

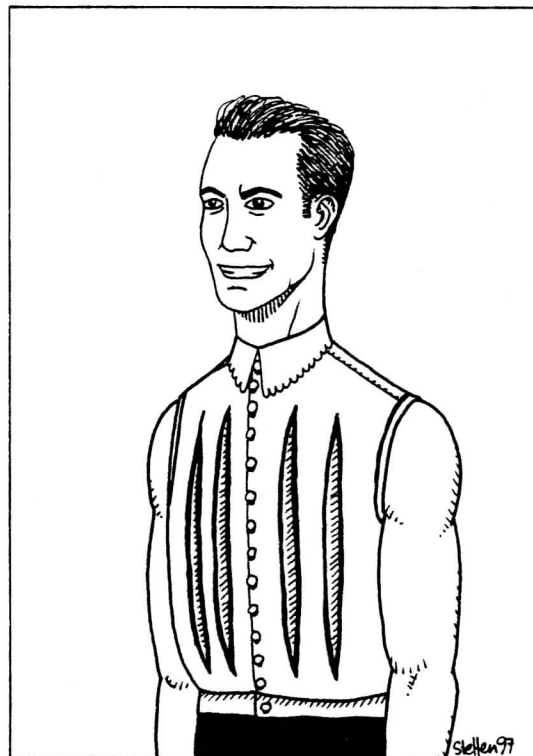
Du er en **ægte** Heffenfeldt og du er stolt af det. Du fremhæver din slægts fortræffelig-heder gang på gang - specielt overfor de snobbede og egocentrerede von Hvittenfeldt'er. Du kender kun alt for godt den unge Jonathan von Hvittenfeldt, en barnerøv du har konkurreret med fra helt lille. Han fører sig frem, som om han ejer hele verden! Og så er han endda næsten to år yngre end dig!

Som den adelssøn du er, er du selvfølgelig trænet i krigsførsel (endog yderst veltrænet, hvis du selv skal sige det), og du viger ikke tilbage for at vise din teknik med din kårde. Men du har dog for længst indset, at det er **alt** for risikabelt at duellere, og er derfor - ligesom andre adelssønner, der er med på noderne - gået over til at føre dig frem overfor adelsfrøknerne med poesi. Et par velplacerede bevingede ord har vundet dig mange damers gunst.

Du har en sygelig beskyttertrang overfor din lillesøster Beatris von Heffenfeldt. Hun er **alt** for ung til at blive gift endnu, mener du, selvom hun tår sig som en anden bondepige. Men hende skal du nok passe på ikke kommer i uføre.

Hele din familie er ankommet til Agadors hovedstad Farakis for at fejre det royale bryllup mellem Prins Wilhelm af Agador og Frøken Agathe von Hammerskjold, datter af Baron von Hammerskjold. Desværre er også de utålelige von Hvittenfeldt'er dukket op, men det kan jo være, at du kan udnytte festen i aften til at få sat Jonathan på plads.

I dagens anledning har du taget et udsøgt dress af violet fløjl og gult silke på,



sammen med din juvelbesatte sølvvindfattet duelleringskårde er du dermed **helt** uimodståelig. Du er først i tyverne, har brune øjne og kastanjebrunt hår, og du har en slank, spændstig og veltrænet krop.

*De to slægter Heffenfeldt og Hvittenfeldt omgås hinanden i et særpræget forhold: De skyer hinanden som pesten, misunder hinanden alt, men mødes alligevel ofte, hvad enten det er til fest eller til jagt, for at føre sig frem overfor den anden part. Thi det er ikke noget ved at have, hvis man ikke kan prale med det overfor nogen, der ikke har.*



## *Arkilbald von Heffenfeldt*

### VP-data:

EGENSKABER					
STR	9	SMI	12	HUR	11
STØ	10	UDH	10	OB	11
PSI	9	INT	12	UDA	11
UDS	13	HEL	10	MMM	10
SkB	+0	RT	2d4	Bevægelse	2,8 m/seg.

HP
30
Heldpoint
10

FORDELE	ULEMPER
Adelig	Pralende
God Opdragelse	Selvsikker
	Gentleman
	Beskyttertrang: Beatris

FÆRDIGHEDER					
Liste	12	Ridning	11	Fægte	16
Gemme	11	Etikette (adel)	15	Armbrøst	15
Undvige	11	Danse	12		
Undersøge	12	Digtning	14		
Klatre	11	Forførelse	14		
Svømme	11				
Modersmål (Agadorsk)	17				

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI
Kårde	3d4	17	16	1d3

### Opgave:

Du skal på et tidspunkt fremføre et digt af egen komposition.

### Citater:

*“Sådan en barnerumpe. Se hvor han fører sig frem!”*

*“Oh, som skovsoer, dine øjne, og som moden frugt din mund.”*

*“Mit mod det ville højne, hvis den blev min for en stund.”*

## Beatris von Heffenfeldt

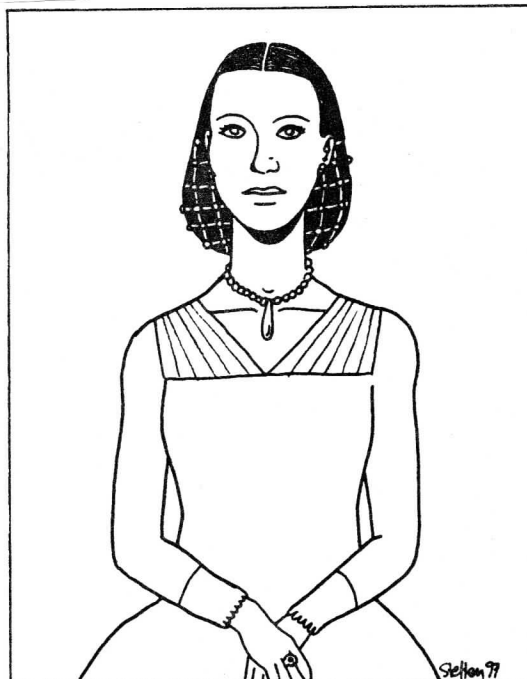
*Datter af Baron von Heffenfeldt*

Du er en adelsfrøken, endda en ægte von Heffenfeldt, en af de fineste adelsfamilier i Agador. Men du hader det. Du *må* slet ingen ting. Man forventer, at du som adelsdame sidder inde og broderer korssting dagen lang, mens dine brødre boltrer sig ude i regnen. Og er der en ting du ikke kan fordrage, så er det at brodere. Hele din barndom har du spildt med at sidde og sy, hvor du meget hellere ville have leget udenfor med dine brødre. Men det sømmer sig virkelig ikke for en adelsfrøken! De skal pynte sig, kigge i spejle og bekymre sig om deres udseende. Bvadr! Og så skal du smile og nikke og se ud som om du lytter interesseret når adelherrerne taler, uden at du får lov at sige noget selv, andet “Ja”, “Joh” og “Aha”. Adelen i Agador er **alt** for opblæst og egocentreret, synes du - så gammeldags, så traditionsbundet.

Din storebror, Arkibald von Heffenfeldt forstår dig ikke. Han er optændt af en eller anden sygelig beskyttertrang overfor dig. Som om du ikke kan klare verden selv. Du vil gerne vise dine omgivelser, at du udemærket er i stand til at tage vare på dig selv.

Din slægt har et nedarvet fjendskab til slægten von Hvittenfeldt, en anden af Agadors adelsfamilier. De to slægter skyer hinanden som pesten, misunder hinanden alt, men mødes alligevel ofte, hvad enten det er til fest eller til jagt, for at føre sig frem overfor den anden part. Du er således blevet opdraget til at afsky alle von Hvittenfeldt'er, men egentligt synes du, at det er dybt fjollet. For dig er det bare endnu et eksempel på, hvor tåbeligt adelen opfører sig.

Du er meget betaget af heste og sniger dig så ofte, du kan komme afsted med det,



ned i stalden og beundrer hestene. Det bedste, du ved, er at liste dig derned tidligt om morgenen, før de andre vågner, og ride afsted over markerne i den tidlige morgentåge (det har dog redet dig en del forkølelser). Men så føler du virkelig den frihed, du savner.

Dit hår er halvlangt og tykt, med en dyb kastanjebrun farve. Dine øjne er brune og du er spinkel af bygning. For en måneds tid siden fyldte du 18 år.

Hele din familie er ankommet til Agadors hovedstad Farakis for at fejre det royale bryllup mellem Prins Wilhelm af Agadoris og Frøken Agathe von Hammerskjold, datter af Baron von Hammerskjold. I dagens anledning er du blevet tvunget i en stor og uhåndterlig balkjole, som i overflod er dekoreret med kniplinger og blomsterbroderier. I det mindste skjuler dens længde, at du har skiftet de spidse og utålelige balsko ud med dine hverdags-sandaler.

## *Beatris von Heffenfeldt*

### VP-data:

EGENSKABER					
STR	10	SMI	12	HUR	11
STØ	8	UDH	10	OB	12
PSI	11	INT	12	UDA	12
UDS	12	HEL	11	MMM	10
SkB	+0	RT	2d4	Bevægelse	2,9 m/seg

HP
28
Heldpoint
11

FORDELE	ULEMPER
Adelig	Hader at sy
God Opdragelse	Kvinde i mandeverden

FÆRDIGHEDER			
Liste	12	Danse	12
Gemme	12	Ridning	14
Undvige	11	Etikette (adel)	15
Undersøge	12	Brodere	12
Klatre	11		
Svømme	11		
Modersmål (Agadorsk)	17	Overtalelse (generel)	15

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI

### Opgave:

I løbet af spillet skal du mægle i striden mellem de to slægter Hvittenfeldt og Heffenfeldt.

### Citat:

*“Ja. Joh.. Aha - Det lyder spændende, men er det ikke svært?”  
(Gab!, hvor er han dog kedelig at høre på)*

## Kaspar Emil Klingert

*Kaptajn for byvagten*

Du er en ærlig mand. Du kommer fra en håndværkerfamilie - din far er urmager. Gennem flid og veludført arbejde er du netop blevet forfremmet til kaptajn for Farakis byvagt (mest fordi der ikke var andre, der ville). Byvagten har ikke det bedste ry - i kongens by er det kongens ord, der er lov, og den håndhæves på stedet af kongens soldater. Du syntes ikke, at retfærdighed skal afhænge af én mands forgodtbefindende, men at den bør ske i lige mål til alle. Du lever efter et gammelt regelsæt nedskrevet i en falmet bog, som du har fundet i kælderen i vagtbygningen. Din nye stilling som øverstbefalende for byvagten vil du bruge til at få indført et par ændringer i systemet.

Byvagten laver altid det beskidte arbejde, hvis de da i det hele taget får lov til at lave noget. Hæder og ære for frelste jomfruer og nedlagte skurke tilfalder altid adelsfolk, eller i hvert fald folk fra Kongens Livgarde. Du hader Livgarden indædt - de er pyntesyge, dovne og uduelige. Og selvfølgelig er det dem, der står for sikkerheden i aften til Prins Wilhelms bryllup. Og du fik kun plads fordi Hertugen af Berggor meldte afbud.

Du er glad for for din by - Farakis - og du kender den bedre end din egen bukse-lomme (for nu at bruge en godt slidt frase) efter utallige nætters patruljering. Der er meget kriminalitet, men du mener, at med den rigtige mand på toppen vil det hurtigt forsvinde.

Du er en lavstammet mand, omkring de 30, er som regel ubarberet og har strittende hår. Du går klædt i byvagtens galla-



uniform, som du i dagens anledning har pudset op. Alligevel kan det ikke helt skjules, at den er gået i arv i generationer af vagtkaptajner og har tilbragt det meste af sin tid i på en bøjle i et gammelt støvet skab. Du foretrækker klart din hverdagsuniform med hjelm og brystplade og kan ikke vente med at skifte de stramme, langskafte uniformsstøvler ud med dine gamle, udtrådte hverdagsstøvler. Du brugte over en halv time på at presse dig ned i uniformsstøvlerne og de klemmer som bare pokker.

## *Haspar Emil Klingert*

### VP-data:

EGENSKABER					
STR	12	SMI	10	HUR	12
STØ	11	UDH	10	OB	13
PSI	12	INT	10	UDA	9
UDS	9	HEL	8	MMM	13
SkB	+1	RT	2d4	Bevægelse	3,4

HP
31
Heldpoint
8

FORDELE	ULEMPER
Orienteringssans	Farveblind
Godt Helbred	Pligtopfyldende
God Hørelse	Ærlig
Rang: Kaptajn	Vandskræk

FÆRDIGHEDER					
Liste	12	Bykendskab	15	Fægte	15
Gemme	12	Efterforskning	12	Nævekamp	16
Undvige	11	Lederevne	14		
Undersøge	12	Jura	12		
Klatre	11				
Svømme	11				
Modersmål (Agadorsk)	15				

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI
Sværd	2d8	15	10	1d4
Slag	1d4	18	15	1d4
Spark	1d6	13	10	1d4

### Opgave:

Du skal på et tidspunkt i spillet gennemtvinge en lovparagraf på en adelig.

### Citater:

*"I lovens navn - holdt!"*

*"Bvadr! Sådan nogle pyntesyge, uduelige skiderikker."*

## Sigfried Johann Kleinhausen

Pastor

Du blev præst fordi din Mor syntes, at det var sådan en hæderlig stilling. Da det samtidig var din eneste mulighed for at få lov til at stikke næsen i en bog, var du egentlig godt tilfreds. Og så slap du tilmed for at hjælpe din far på gården, idet din mor hele tiden sørgede for at fortælle ham, hvor vigtigt det var, at du fik arbejdsro.

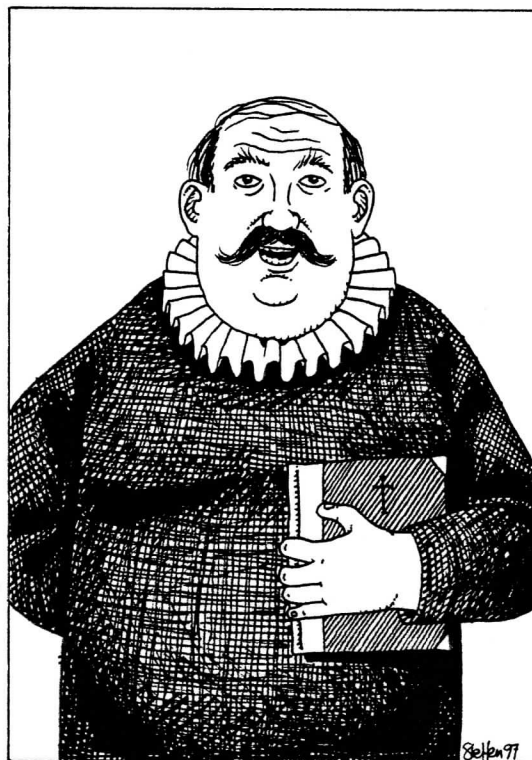
På klosteskolen lærte du at sno dig uden om de kedelige timer, og du brugte i stedet din tid på Leukid, Sarkimedes, og alle de andre store gækere. Kun når Pastor Birkhoff underviste i botanik og tog jer på feltture ud i markerne, hørte du egentligt efter.

Som nyudnævnt præst blev du kastet rundt i kirkens hierarki og måtte gennem kedelige prædikener i gudsforladte små landsbyer. Idag, hvor du er en midaldrende mand, har du sluppet for prædikenerne, og du passer nu Biskop Ludikof 's private arkiv. I kraft af din stilling er du inviteret med til Prins Wilhelm af Agador's bryllupsfest.

Du har for længst affundet dig med at være udstationeret i Agador, selvom du er født og opvokset i Zatalien. Du har dog stadig en svag dialekt (tyskagtig), men det er blot en passende charme for en lærd mand, og du gør intet for at skjule den.

Med dine mange år indenfor kirken kender du alt til rænkespil og intriger. Du syntes ikke altid tingene går retfærdigt til. Du har derfor lært at sno dig og at trække i trådene, så tingene lidt oftere falder ud efter din smag.

Skarpsindig som du er, har du for vane at stikke næsen i ting, der måske ikke altid lige vedrører dig, men som lugter lidt. Du



har faktisk haft held til at opklare indtil flere forbrydelser, hvilket har skaffet dig både fjender og venner.

Af fysisk statur er du lidt buttet (kraftig er måske et bedre ord - du er i hvert fald en stor mand), og du er ikke ligefrem veltrænet. De mere farlige sider af tilværelsen må du derfor overlade til andre. Det er lidt upraktisk at blive forpustet af at gå op ad trappen, når man skal forsøge at fange en bortløbende forbryder.

Du har selvfølgelig et stort, flot overskæg.

*Tænk på Peter Ustinov når han spiller Agathe Christies' belgiske detektiv Hercule Poirot.*

## *Pastor Kleinhausen*

### VP-data:

EGENSKABER					
STR	9	SMI	9	HUR	10
STØ	13	UDH	7	OB	11
PSI	12	INT	14	UDA	14
UDS	10	HEL	10	MMM	10
SkB	+1	RT	2d6	Bevægelse	2,8

HP
27
Heldpoint
10

FORDELE	ULEMPER
Gode Smagsløg	Nysgerrig
Gode Øjne	Fedme
God Hukommelse	Zatalienser
Beskytter: Biskoppen	Smerteskræk

FÆRDIGHEDER					
Liste	10	Administration	13	Biologi (botanik)	14
Gemme	10	Etikette (politik)	15	Matematik	14
Undvige	10	Sprog: Agadorsk	14	Religion	12
Undersøge	13	Sprog: Oldgæsk	13		
Klatre	9	Sprog: Latrinsk	13		
Svømme	9	Litteratur	14		
Modersmål (Zataliensk)	19	Historie	12		

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI

### Opgave:

Du skal, når spillet er slut, fremdrage historiens morale.

### Citater:

*“Jeg gennemskuede straks, at det var butleren, der gjorde det.”*  
*“Som man siger i mit hjemland: Nye sko trykker mest på pengepungen.”*

## Ernst Jæger

*Baron Hammerskjolds beridder*

Du skylder Baron von Hammerskjold alt. Som hittebarn blev du samlet op ude i skoven en kold og regnfuld novembernat af en flok gøglere, der bragte dig til det nærmeste slot. Baronessen forbarmede sig over dig og overtalte sin mand til at lade dig bo på slottet. Der blev du plejet og passet af Baronens barnløse beridderpar, og du kom dig over den livstruende sygdom, du havde pådraget dig. Beridderparret blev dine plejeforældre, og du fik en tryk opvækst indenfor slottets mure sammen med baronens egne børn: De to sønner Alfred og Gregers samt lillesøsteren Agathe.

Lige så længe du kan huske, har du passet på Agathe, forsvaret hende, hjulpet hende og nydt hver eneste smil, du fik til gengæld, og I var lykkelige sammen. Nu, hvor du er blevet ældre, har du måtte sande, at du på trods af dine dybe følelser, der er mere end bare venskab, aldrig kan blive gift med din hjertes udkårne. Det har gjort dig bitter og ensom. Du er på den ene side fuld af taknemmelighed overfor Baron Hammerskjold, men hader på den anden side inderligt det stive og uretfærdige adelssystem, der skiller dig fra din elskede.

Dine plejeforældre er begge døde nu, og du har overtaget din plejefars opgaver med baronens stalde. Du er en fabelagtig rytter og har også en solid træning i jagt og våbenbrug. Du er en handlingens mand, fåmælt, har hurtige reflekser og er selvstændig. Du er ikke forudindtaget, men foretrækker at vurdere folk på deres handlinger.

Dagen idag er den sorteste dag i dit liv. Din elskede Agathe er i formiddags blevet viet til Prins Wilhelm af Agador, din kommende konge. Og i kraft af din position



hos Baron Hammerskjold, er du tvunget til at deltage i festlighederne. På trods af smerten, vil du dog så vidt som muligt ikke vige fra Agathes side. Du ville jo blive endnu mere knust, hvis hun kom i nød, uden du var i nærheden til at hjælpe hende.

Du er mørkhåret, har mørke øjne og et sammenbidt ansigt. Du er først i 20'erne, men ser ældre ud. Dit blik er vagtsomt, observerende, og du virker lidt menneskesky. Du er simpelt klædt, i mørkt, praktisk ridetøj, i skarp kontrast til resten af de tilstedeværende ved festen.

*Ernst er en meget tragisk person - han sætter på den måde humoren i scenariet i relief. En måde, du kan spille Ernst på, er at lade ham handle impulsivt, respektløst og frustreret og være ufrivillig komisk. Der kan være lagt op til en romantisk historie, men det ligner mere en tragedie.*



## *Ernst Jæger*

### VP-data:

EGENSKABER					
STR	12	SMI	12	HUR	12
STØ	10	UDH	12	OB	11
PSI	9	INT	10	UDA	9
UDS	11	HEL	10	MMM	13
SkB	+1	RT	2d4	Bevægelse	3,5

HP
34
Heldpoint
10

FORDELE	ULEMPER
God Lugtesans	Impulsiv
Reflekser	Frustreret
Senestærk	Forelsket i Agathe
Beskytter:	
Baron von Hammerskjold	

FÆRDIGHEDER					
Liste	12	Dyretække	14	Fægte	15
Gemme	12	Ridning	15	Knivkamp	14
Undvige	11	Finde Spor	13	Bueskydning	13
Undersøge	11	Jagt	13		
Klatre	12				
Svømme	12				
Modersmål (Agadorsk)	15	Dyretæning (heste)	14		

Nærkamp	Skade	OffAR	DefAR	InI
Sværd	2d8	15	10	1d4
Jagtdolk	2d6	13	8	1d4

### Opgave:

På et tidspunkt i spillet skal du erklære din kærlighed til Agathe.

### Citat:

*“Lykken er kort, livet er langt. Jeg lever kun i trods.”*

Fold here ↗

*Jonathan von Meitzenfeldt*

Klip hier ↘

*Kapitain Klingert*

*Arkhald von Meitzenfeldt*

*Pastor Kleinhausen*

*Beatris von Meitzenfeldt*

*Ernst Jaeger*