

Kongens by

– et systemløst rollespil til Fastaval 2000

af

**Flemming Lindblad Johansen
Lone Gram Larsen**

Indholdsoversigt

Introduktion	3
Synopsis	4
Praktiske forhold	5
Historisk baggrund	6
Generel baggrund for handlingen	8
Umiddelbar baggrund for handlingen	9
Handlingen i korte træk	11
Oversigt over spilpersoner	12
Oversigt over bipersoner	17
Handling	25
Liste over afsløringer	36
Flowchart	38
Relationsdiagram	39
Kort over Dyvekes værelse (spillederudgave)	40
Kortudsnit med angivelse af vigtige steder	41
Persongalleri	42
Oversigt over handout	43
Bilag: Handout	
Karakterark	

Introduktion

Kære spilleder!

"Kongens by" startede med at vi kiggede på et gammelt kort over København (delvist gengivet i sort/hvid på Handout A) og fik dén ide at byen i middelalderen ville være en herlig scene for et rollespil. Ideen begyndte som et fantasy-eventyr, men da vi fik kigget på danmarkshistorien, fandt vi ud af at der var langt større potentiale i en – mere eller mindre – realistisk fortælling. (Vi har dog bevaret en "trolldmand"/alkymist i et tårn for stemningens skyld, men han er ikke magiker og har ikke den store indflydelse på spillet.) Under skrivningen flyttede tidspunktet sig frem og tilbage i tiden, men endte med at blive i 1536, året for reformationen i Danmark og det tidspunkt man plejer at definere som afslutningen på middelalderen. Kortet er af lidt nyere dato: fra Christian IV's tid, men den del af byen der ligger inden for den inderste mur, har næppe forandret sig meget siden middelalderen.

Selve spillet går ikke så meget ud på at opklare en forbrydelse, men mere på at få tingene til at falde i hak, og det er der mange muligheder for: hver spiller har mulighed for at drage sine egne konklusioner, og det er ikke nødvendigt for spillet at alle skjulte spor findes. Der er hverken en egentlig helt eller skurk i historien, og den virkelige morder har bedre samvittighed end de fleste. Star Trek-fans vil nikke genkendende til plottet som værende af typen "en kriminalroman fra Cardassia": alle er skyldige – det der er spændende, er at finde ud af hvem der har gjort hvad og hvorfor.

Vi vil gerne sige tak til dem der ville bruge tid på at prøvespille scenariet: Anders Labich (spilleder), Anders Skov, Hanne Krøyer, Iben Søgaard, Jesper Munk, Tobias Thisted og Ulrik Jacobsen (α -test) og Bjarke Bundgaard, Henrik Leth, Malene Bak, Tina Christensen og Troels Folmann (β -test).

Vi håber naturligvis at alting hænger sammen og at ingen detaljer er smuttet, men virkelighedens verden er tit anderledes end selv de bedste forhåbninger. Så derfor: hvis du finder ting der ikke hænger sammen eller vil have noget uddybet eller blot føler trang til at brokke sig, så ring til os på telefon 38 88 39 37 eller send en e-mail til: lindblad@imf.au.dk (Flemming) eller gram@ifa.au.dk (Lone).

Besøg eventuelt scenariets hjemmeside <http://www.imf.au.dk/~lindblad/r/KongensBy/>.

God fornøjelse!

I version 1.3 er der i forhold til Fastaval-versionen, version 1.2, kun rettet enkelte stave-, tryk- og slåfejl samt rettet lidt i opsætningen.

Synopsis

Scenariet foregår i København i år 1536. Kongen, Christian III, er ny på tronen efter Grevens Fejde, og han er energisk og ivrig efter at udrette noget for landet. Men kongen kæmper dels mod gamle aftaler delvist indgået under pres under krigen, dels mod kriminalitet og en skjult opposition i landet.

Plottet er et trekantsdrama mellem landene Danmark, England og Sverige hvor spilpersonerne indtager centrale positioner med muligheder for at afgøre landets fremtid.

Ude i verden er situationen ikke bedre end i København. Den svenske konge er magtfuld og begærlig, og i England er der en skjult opposition mod kongen.

Scenariet er en grundig historieforfalskning, men det er henlagt til et tidspunkt og omgivelser hvor det kunne tænkes at den slags kunne foregå – på overgangen mellem middelalder og renæssance.

Det bærende element i handlingen, der foregår ikke-lineært, er et mordmysterium. På baggrund af forskellige spor skal spillerne rundt i byen og på slottet. Undervejs skal de enkelte spilleres baggrund og ikke mindst udenrigspolitiske planer afsløres i større eller mindre grad. Der vil optræde de konkrete spor i ofrets soveværelse, efterladte bægre med gift i, tabte genstande, en liste over gæster ved aftenens fest, tjenestefolks vidneudsagn, ofrets dagbog, en læge, en borgmester, en apoteker, en alkymist, nogle ludere, nogle drukkenbolte, nogle spioner, og endelig vil den engelske ambassadør spille en ikke ubetydelig rolle. Disse personer og genstande skal kunne hentes ind mere eller mindre uafhængigt af hinanden i den rækkefølge spillerne og/eller spillederen ønsker det.

Formålet er at gøre spillerne paranoide når de opdager at de andre ikke er hvad de giver sig ud for, og at det ikke blot handler om at opklare et mord, men også om at afgøre landets fremtid.

Spillets slutning er åben. Afhængigt af hvilken forklaring spillerne giver kongen og hvor enige de er, kan der udenrigspolitisk ske en af tre ting:

- 1) Danmark-England indgår en alliance med Sverige udenfor
- 2) Danmark-Sverige indgår en alliance med England udenfor
- 3) England-Sverige indgår en alliance med Danmark udenfor (piv)

Med hensyn til spillerne kan der for hver spiller ske forskellige ting afhængigt af hvad der er blevet afsløret og hvor overbevisende argumenterne er blevet fremlagt for de andre og for kongen:

- 1) Spilleren fortsætter sit liv som før, sandsynligvis rigere
- 2) Spilleren går i tvungen landflygtighed
- 3) Spilleren dømmes for de forbrydelser han har begået
- 4) Spilleren myrdes undervejs

Tilfælde 4) skal du så vidt muligt forsøge at hindre hvis det på nogen måde kan lade sig gøre.

Praktiske forhold

Opstart af spillet

Start med at fortælle om tidsperioden ud fra de oplysninger der står under "Historisk baggrund". En opsummering af disse afsnit er trykt på karakterarkene, men det er blot så spillerne senere kan bruge det til opslag; hvis du fortæller om samtiden først, slipper spillerne for at læse det afsnit og spillet kan komme hurtigere i gang.

Når rollerne skal fordeles, er der selvfølgelig frit slag afhængigt af om man foretrækker at danne sig et indtryk af spillerne og dele karakterark ud, eller man vil præsentere spilpersonerne (uden at afsløre deres hemmeligheder, naturligvis) og lade spillerne ønske selv. Den første er nok bedst, da ingen af spilpersonerne er hvad de giver sig ud for at være og spillerne ikke har nogen mulighed for at vurdere hvad der passer dem bedst. Karakterarkene må dog under ingen omstændigheder lægges frit frem da nogle af spillernes hemmeligheder står på forsiden.

Når spillerne har læst deres karakterark, laver du en "hemmelig snak"-runde med spillerne én ad gangen uden for døren for at sikre at de har forstået deres roller. Under denne del spiller du de tre scener 0a., 0b. og 0c. med Bundgård, Fledelius og Bjørn mens de er uden for døren. Det er ikke meningen at de andre spilpersoner skal vide at de tre har været hos kongen. Det skal desuden være helt klart at Bjørn har forstået hvordan han genkender et dokument der er skrevet på engelsk (tre store E'er) og det aftales at hvis Bjørn vil læse det, må han træde et par skridt til side og diskret få udleveret en oversættelse. Når det er Gerts tur, udleverer du det brev han har fået fra en anonym afsender (**Handout M**).

Efter den "hemmelige runde" lægges **Handout A** og **Handout B** frem på bordet. Det er mest for at give et indtryk af byen og for at slå stemningen an. Du kan kort ridse op at der har været fest aftenen før, festens årsag, at den sluttede sent, at det nu er næste formiddag, omkring klokken 11 lørdag 19. september 1536 og at spillerne er på vej til kongen. Herefter går spillet i gang med scene 1.

Under spillet har spillerne frit slag til at forfølge de forskellige spor i den rækkefølge de ønsker. De skal også have tid til at snakke sammen indbyrdes og hviske og skumle. Det er dog bedst at de bliver sammen det meste af tiden (med nogle få undtagelser nærmere beskrevet nedenfor) så det ikke kun er nogle af spillerne der er aktive. Hvis intrigerne begynder at blomstre, kan man dog godt lade gruppen splitte sig op så nogle taler med gæster/vidner og andre konspirerer indbyrdes. Gør det kun hvis spillerne selv foreslår at splitte sig op.

Lokalet

Til lokaleindretning foreslår vi en "flerbordsmodel". Det er ikke muligt at få gang i intrigerne hvis spillerne skal sidde omkring det samme bord i 6 timer. Lav i hvert fald et bord med plads til de seks spillere omkring (der behøver ikke at være plads til spillederen; han skal helst "svæve over vandene") og et sted med en disk der skal fungere som en butik (spillerne skal flere gange besøge butikker). Dette kan også fungere som kroen "Den Vilde Svane" når spillerne skal møde købmand Knudsen eller hvis de bliver sultne/tørstige (i dette tilfælde kan man servere "vin" for dem). Hvis der er borde og stole nok,

kan man også lave et tredje sted (bord med stole omkring) så spillerne bliver tvunget til at bevæge sig fysisk når spilpersonerne flytter sig. Det giver en god dynamik i spillet.

Hvis du hører til dem der spiller stemningsmusik i baggrunden under scenariet, kan vi levere et kassettebånd med middelaldermusik og tage med på Fastaval. Hvis du vil have et bånd, så ring til os eller send en mail – gerne i så god tid som muligt.

Historisk baggrund

Samfundsforhold

Samfundsklasser: Konge, adel, borgere og bønder. Herudover et gejstligt hierarki med biskopperne i toppen. En biskops status i samfundsordenen var som en magtfuld adelsmands. De rigeste adelsfolk havde egne gårde i København som de boede på når de var i byen; ellers boede man på gæstgivergård under besøg i hovedstaden.

Adelsfolk havde ret til at bære våben; ellers var det forbudt i byerne med mindre man havde kongens tilladelse. Selv om man som adelig havde ret til at bære våben i byerne, var det dog ikke velset, og kun ganske særlige forhold gjorde at man tog sine våben med.

Herredagen bestod af "rigets mægtigste mænd". Herredagen mødtes når det var nødvendigt og udgjorde Rigsrådet der blandt andet valgte kongen, udarbejdede håndfæstninger og lovgav i begrænset omfang.

Købstæderne havde eneret på handel og håndværk. Bystyret med borgmesteren i spidsen havde ansvaret for den kommunale administration. Det var påbudt at hver by skulle ansætte postbude og oprette herberger. Prostituerede kvinder henvises til særlige bydele.

Byerne var omgivet af mure, og byportene var låst om natten. Det var ikke tilladt for nogen at gå ud eller ind af byen om natten uden borgmesterens tilladelse. I København var der tre byporte: Vesterport, Nørreport og Østerport.

Geografisk bestod Danmark af det nuværende Danmark, Norge, Skåne, Halland og Blekinge samt Island.

Lægekunst og medicin

"Lægevidenskaben" var delt op i to: Den ene afdeling bestod af medicinere, der blev uddannet på universiteterne og var teoretikere. De diagnosticerede sygdomme ud fra et kendskab til "de fire kropsvæsker": blod, slim, gul galde og sort galde. Sygdom skyldtes ubalance; enten et overskud eller et underskud af en eller flere af de fire kropsvæsker. Behandlingen foregik ved indsmøring eller indtagelse af lægeurter. Stillet over for et lig kunne medicinerne som oftest ikke afgøre dødsårsagen med mindre de havde fulgt sygdomsforløbet. Obduktion var ukendt, uhørt og uinteressant (personen var jo død).

Barberkirurgerne var den anden type af læger. Kirurgi var et håndværk og ikke noget der foregik i lærde kredse; det var meget praktisk kombineret med barberfaget da begge dele krævede skarpe

instrumenter. Barberkirurgerne kunne foretage åreladninger, afsætte defekte lemmer og har sikkert også foretaget lobotomi.

Religion

Den danske befolkning var en blanding af katolikker og lutheranere. De almindelige borgere var overvejende lutheranere, og blandt landets adel fandtes mange katolikker, men også en del lutheranere (blandt andre var Christian III overbevist lutheraner). Danmarks bondestand var stort set ligeglad med den sag. Danmark var indtil 1527 officielt katolsk og hørte under paven i Rom, men brød med paven dette år.

Der havde ikke været nogen decideret religionskrig (selv om Grevens Fejde havde religiøse undertoner) men der var en vis uro i befolkningen med hensyn til religiøse spørgsmål. Det bundede nok mest i en usikkerhed over for hvad det nye system eventuelt ville føre med sig.

I de omkringliggende lande var situationen følgende: Tyskland: Religionskrig, overvejende lutheranere; Frankrig: katolikker; England: angelikanske kirke (hjemmelavet protestantisk kirke); Sverige: brud med katolicismen 1527, protestanter under kongens beskyttelse.

Lov og ret

Retssystemet havde tre instanser: byretten, landstinget og Rettertinget. Byrettens domme kunne appelleres til landstinget og videre til Rettertinget. Rettertinget var landets øverste retsinstans. Det var Herredagen der, når forsamlet, fungerede som denne domstol; tinget bestod med andre ord af de samme mænd som udgjorde Rigsrådet.

Loven håndhævedes af byens skultus der var både dommer og politimester. Skultussen udpegedes af kongen. Hver by skulle lønne tre sagførere der skulle føre retssag for "de mindre veltalende".

Grevens Fejde (1533-1536)

Denne borgerkrig startede da Frederik I var død og Rigsrådet skulle vælge en ny konge blandt hans sønner. Rigsråderne var overvejende katolikker og ville gerne have en katolsk konge på tronen, men Frederik I's eneste myndige søn, hertug Christian (senere Christian III), var overbevist lutheraner. Nogle af råderne så gerne den gamle kong Christian II (katolik) tilbage på tronen, mens andre støttede hertug Christian. Der blev derfor ballade. Fejden startede på grund af et religiøst spørgsmål, men da den var kommet i gang, blev spørgsmålet mere jordnært: hvem skulle være konge i stedet for kongen?

Tilhængerne af Christian II fik støtte fra Lübeck og grev Christoffer af Oldenburg og hertug Christian fik støtte af svenskerne (der var vist noget med nogle døde svenske adelsmænd i Stockholm ca. 15 år tidligere som de stadig var sure på Christian II over).

Christian II stod stærkt på Sjælland og havde tilslutning i Nordjylland hvor Skipper Klement med sin bondehær bankede Rantzaus adelshær og befriede folket. Hertug Christians hær stod i det sydlige Jylland, og for at komme fra Jylland til Sjælland og rigets hovedstad skal man som bekendt over Fyn. Fyn blev derfor en slagmark uden lige; Odense blev plyndret to gange; første gang af

Christian II's hær da den tog Fyn, og anden gang af hertug Christians hær som straf for at byen havde været for hurtig til at overgive sig første gang.

Mod slutningen af krigen blev Skipper Klements bondehær banket af hertug Christians bedre udrustede hær. Fyn og Sjælland blev erobret, og København blev belejret. Belejringen tog hårdt på byens almindelige befolkning; kun de rige havde råd til mad, og til sidst gik borgerne på gaden og krævede forhandlinger med den belejrende hær. Københavns befolkning var således glad da belejringen var forbi, og hertug Christian fik en heltemodtagelse i byen.

Hertug Christians hær bankede Christian II's, og hertug Christian blev derfor den nye konge: Christian III.

Generel baggrund for handlingen

Efter Grevens Fejde er landet på knæ, og splittelsen mellem Christian II og Christian III's tilhængere er stadig ikke glemt. Den svenske konge, Gustav Vasa, hjalp Christian III under Grevens Fejde, og der blev allerede under krigen diskuteret muligheder for en formel alliance mellem de to lande. Det sagde Christian III klogeligt ja til; på det tidspunkt havde han hårdt brug for støtten, og en formel alliance med en stærk nabo lød godt. Det blev aftalt at alliancen skulle besejles med blandt andet en forlovelse mellem Gustav Vasas søn, Erik, og Christian III's niece, Dyveke (Christian III havde ingen døtre på det tidspunkt).

Efter Grevefejdens slutning er Gustav Vasa begyndt at presse hårdt på for at få gennemført allianceplanerne. På Gustavs opfordring udveksler Danmark og Sverige ambassadører, og svenskeren Carl K. Fledelius kommer til København som svensk ambassadør. Fledelius varetager de diplomatiske sager, men opretter senere (naturligvis uden Christians vidende) et lille net af spioner i byen; de lytter i køkkener og ved bagdøre og forsyner Fledelius med oplysninger om hvor de forskellige vigtige københavnere står politisk. Endvidere har Fledelius en samling brevdUER så han hurtigt kan underrette kong Gustav hvis der skulle ske noget uventet. Dette er også uden Christians vidende.

Christian III har imidlertid fået kolde fødder; Gustav er for ivrig, og Christian frygter at Gustav vil udnytte splittelsen i Danmark til at gøre krav på landområder som tak for hjælpen i krigen, eller måske endda forsøge at indsætte sig selv på tronen i Danmark. Det er ikke så længe siden at de nordiske lande havde een regent, og måske kunne Gustav godt tænke sig at genindføre den ordening.

Christian er med andre ord ikke glad for en alliance med Sverige, men officielt tør han ikke gøre noget endnu. Christian ser hellere en alliance med England; det er et stærkt land der kan holde svenskerne i skak, men samtidig så langt væk at det ikke er sandsynligt at de ville få imperialistiske tilbøjeligheder over for Danmark. England har endvidere en interesse i at det er en allieret der sidder på kontrollen med Øresundstolden, frem for en stærk opponent (Sverige). Christian har derfor indledt yderst hemmelige forhandlinger med den engelske kong Henry VIII om en dansk-engelsk alliance. Henry VIII sender sin topmedarbejder, den dygtige James Babbage, til Danmark under dæksnavnet Jens Bjørn for at føre forhandlingerne. Dette sker fuldt ud med Christian III's vidende, og Bjørn får officiel (og dæk-)status af kongens rådgiver. Bjørn taler flydende dansk uden accent.

I København findes der tilbage fra Frederik I's tid en engelsk ambassadør, Simon Donaldson. Henry VIII har dog bedt Babbage/Bjørn om at tage sig af alliancesagen da han ikke stoler på

Donaldson. Det er også med god grund: i England findes en skjult opposition af en gruppe adelsfolk der vil styrte Henry VIII. Donaldson arbejder for denne opposition og skal ud over at holde øje med om der opstår dansk-svenske alliancer, indkøbe våben fra Rusland og i al hemmelighed sende dem de rigtige steder hen i England. Han samarbejder derfor med en af de lokale eksperter i smugleri om disse våbenleverancer.

I forbindelse med krigen (Grevefejden) har kriminaliteten i byen haft gode kår, specielt sortbørshandel og smugleri. Dette har den desillusionerede og livstrætte biskop i Roskilde, Jesper Erlandsen, udnyttet til under dæksnavnet "Købmand Munk" at udvikle en omfattende undergrundsvirksomhed med smugleri af våben, sortbørshandel, afpresning og mord. P.t. leverer han våben til den engelske ambassadør Donaldson. "Købmand Munk" er berygtet i byen, men ingen kender hans virkelige identitet. Kongen har bebudet en indsats mod ulovligheder i København (mere eller mindre direkte møntet på købmand Munk); kongen er populær blandt borgerne i byen efter "befrielsen" (byens indtagelse i slutningen af Grevefejden) og kongen foretrækker at forblive populær. Det er imidlertid ikke noget der passer Erlandsen der begynder at lægge planer for at få kongen afsat.

En lavadelsmand, Svend Bundgård, som lever og ånder for det søde liv i den genopståede by, driver også en mindre smuglervirksomhed. Det drejer sig mest om silke og krydderier til de luksushungrende københavnere. Bundgård er ked af at det skal til at være svært at være smugler, og det er efter hans mening købmand Munks skyld.

Midt i kriminaliteten står Københavns skultus, Stig Ehlers, der er dygtig til at holde ro i gaderne og håndtere værtshusslagsmål, men ikke har haft den store succes med at standse smuglerierne. Ehlers er en bitter og hævngherrig mand; han alene var engang skyld i at Danmark vandt et stort slag mod Sverige, men han blev såret, og da han vågnede op, havde en anden taget æren og havde fået titel af greve samt en stor sum penge. Ehlers vil hævne sig.

Den mand Ehlers vil hævne sig på, er grev Gert af Lerchenborg. Gert deltog godt nok i det slag mod svenskerne for mange år siden, men han kunne ikke slås. Da Ehlers havde gjort det af med den svenske hærfører, var han selv hårdt såret og faldt om. Gert kom forbi og troede at alle var døde og tænkte at han kunne da lige så godt sige at det var ham der havde sørget for at vinde krigen. Han har først for nylig fundet ud af at den mand der burde have haft æren, er i live, men han aner ikke at denne mand pønser på grusom hævn.

Grev Gerts søster, Dyveke, er blevet lovet væk til den svenske kronprins. Hun boede oprindeligt på sin brors gods på Lolland, men er af kongen blevet inviteret til at bo på slottet i København. Dyveke er ikke helt så sød og uskyldig som det forventes af den slags; hun keder sig på slottet og har i et sykke tid været den charmerende ambassadør Fledelius' elskerinde. Hun er dog på det sidste blevet træt af ham og har fået øje for en af byens rige købmænd, Knudsen.

Umiddelbar baggrund for handlingen

Gustav Vasa har krævet at forlovelsen mellem Erik og Dyveke gennemføres. Kongen har forsøgt at stritte imod, men forgæves, og han er lidt handlingslammet. Forlovelsen er således en realitet, og kongen har indkaldt rigets spidser til en fest på Københavns Slot. De eneste der kender årsagen til festen, er Bjørn, Gert og Fledelius. Bjørn ved at kong Christian har været underlagt pres fra Gustav og

mener at hvis der ikke handles hurtigt, vil alliancen mellem Danmark og Sverige være en realitet, og England vil være ude af spillet. Han handler uden kongens vidende og indkøber (i forklædning) en portion gift hos byens alkymist. Før festen trænger han ind i Dyvekes værelse via et reb fra taget og hælder giften i den vandkaraffel der står ved Dyvekes seng. Han vender derpå tilbage til sit værelse og deltager planmæssigt i aftenens fest.

Skultus Ehlers har imidlertid også valgt denne aften til at gå i aktion. Hans hævn over grev Gert skal begynde med dennes elskede søsters død. (Gert er normalt ikke i byen, og Ehlers vil benytte chancen til at udføre mordet så Gert kan få det på nært hold.) Ehlers har for nogle dage siden købt en portion gift af sin gode ven, apoteker Strøm, og under den almindelige forvirring i begyndelsen af festen hælder han giften i Dyvekes vin. Han ser hende drikke vinen og gatter sig! Hans hævn er begyndt. (Giften virker dog ret langsomt.) Senere skifter Ehlers' skadefro dog til panik. Kongen bekendtgør forlovelsen mellem Dyveke og den svenske prins Erik. Ehlers er nu klar over at hans handling har bragt landet ud i ustabilitet og han, Ehlers, er direkte ansvarlig for at kongens planer er ødelagt og at svenskerne måske oven i købet vil hævne sig på kong Christian.

Svend Bundgård har taget for sig af de våde varer og bliver fuld. Han får øje på den smukke Dyveke og begynder hæmningsløst at lægge an på hende. Hun afviser ham dog, men der må adskillige afslag til før han forsvinder.

Dyveke mærker ikke virkningen af giften med det samme. Hun trækker sig tilbage fra festen og opsøges i sit værelse af Fledelius. Efter at have været i seng med ham fortæller hun ham at deres forhold er slut. Fledelius forlader værelset i vrede (via en hemmelig gang) og glemmer i skyndingen sin ring. Efter Fledelius har forladt værelset, begynder Ehlers' gift at virke, og Dyveke udånder.

Kongen har i løbet af aftenen tilsagt Erlandsen oppe på slottet næste formiddag; han skal begynde bryllupsforberedelserne sammen med Dyveke. Brylluppet skal stå om få måneder. Erlandsen parerer ordre og møder op på slottet klokken 10. Han finder Dyveke død i hendes seng og underretter kongen.

Bortset fra at det er kongens yndlingsniece passer dødsfaldet ham faktisk udmærket; hvis han spiller sine kort rigtigt, kan han afbryde forbindelsen med Sverige og gå videre med sine engelske planer. Han må dog først trække sagen lidt ud så han kan tænke sig om og lægge en plan og desuden sikre sig englændernes støtte. Kongen tilkalder Bjørn og sætter ham ind i sagen. Derefter snakker han med Fledelius og beder ham indtrængende om ikke at melde tilbage til kong Gustav "før vi er helt sikre på hvad der skete", som kongen siger. Endelig snakker kongen med Svend Bundgård og fortæller ham at Dyveke er død og at han har brug for en skyldig; Bundgård er set opføre sig uanstændigt over for Dyveke aftenen før, og hvis der ikke findes en bedre forklaring, vil Bundgårds hoved rulle.

Kongen sammensætter nu en undersøgelseskommision bestående af Bjørn (kongens rådgiver), Erlandsen (fandt liget), Ehlers (skultus), Fledelius (pga. Sveriges interesse i sagen), Bundgård (der selv må forklare sin tilstedeværelse) og grev Gert (Dyvekes søster). Her begynder scenariet.

Handlingen i korte træk

1. Åstedet

Det første spillerne gør, er sandsynligvis at bese gerningsstedet. Her findes en mængde spor som kan føre dem videre. Liget bærer ingen spor af fysisk overlast (men derimod af fysisk aktivitet i sengen) og blandt andet en karaffel med vand og et par tømte vinbægre bør sætte spillerne på sporet af gift. Desuden findes Dyvekes dagbog og kærlighedsbreve der nævner to hemmelige elskere (en forhenværende og en ny) samt en ring der er tabt og trillet ind under sengen. Den tilkaldte læge ankommer mens spillerne er i lokalet og siger at han ikke kan afgøre dødsårsagen. Spillerne kan, hvis de er meget grundige, finde spor efter indtrængen gennem vinduet. Lige før spillerne forlader værelset kommer en tjener med en gæsteliste fra den forrige aften's fest.

2. Forfølgelse af forskellige spor

Spillerne har nu en mængde forskellige spor som de kan forfølge. Fledelius vil sikkert forsøge at trække efterforskningen i en anden retning end ringen under sengen, og Bjørn og Ehlers vil sikkert være meget lidt tilbøjelige til at forfølge giftsporene. Uanset hvad er det meget vigtigt at spillerne forbliver samlet det meste af tiden. (Fledelius skal dog have lejlighed til at benytte sine brevduer, og Bjørn skal have lov til at myrde den engelske ambassadør. Hvis alle er alt for mistænksomme over for hinanden, er det ikke sikkert at de får lov til at slippe væk. I så fald må du i netop disse situationer forsøge at hjælpe dem hvis du kan.)

I denne, spillets hovedfase, vil der komme mange afsløringer om spillerne. Både om ting der har direkte forbindelse med mordet og om spillernes øvrige kriminelle tendenser. (Se listen over afsløringer.) Det er ikke meningen at spillerne skal lege politifolk eller advokater og opklare mordet og komme med vandtæt bevisførelse – det er meningen at de hver især skal danne sig nogle ideer og mistænke hinanden for hvad som helst. Hvis spillerne bliver alt for enige, må spillederen bruge nogle af "jokerne" (handlingens punkt 15) til at skabe lidt splid. Omvendt hvis alle er totalt paranoide og ikke tør bevæge sig, skal man holde igen med jokerne. Se flowchartet for mere detaljeret oversigt over denne spilfase.

3. Afslutning

Når der ikke er flere spor eller når tiden er ved at være gået, gør man opmærksom på at der er gået 24 timer og det er ved at være tid til at stille hos kongen for at afgive forklaring.

Hos kongen skal spillerne først afgive forklaring i plenum, og derefter snakker kongen kort med spillerne enkeltvis for at høre om de har noget at tilføje som ikke egner sig for den store forsamling. På baggrund af forklaringerne skal spillederen som kongen drage sine konklusioner. Skyldige (eller potentielle gode allierede) tilbageholdes, og resten får et tilbud om 24 timers amnesti til at forlade landet. De der bliver tilbage, må tage konsekvensen. Hvis kongen er tilfreds med de forklaringer han har fået om en tilbagebleven spiller, sker der ikke spilleren noget, men hvis kongen tror at spilleren er en forbryder, bliver spilleren straffet.

Når spillet er slut, supplerer spillederen med at fortælle om landets videre skæbne som afhænger af spillernes forklaringer.

Oversigt over spilpersonerne

Jens Bjørn

Alder: 35

Stilling: Kongelig rådgiver

Bopæl: Eget hus i København

Evner: *Sprog:* Dansk, engelsk, tysk, fransk, russisk, latin, græsk

Våbenbrug: God til alle typer. Har en hemmelig kniv

Intelligent, høflig, velopdragen, charmerende

Baggrund:

Offentligt kendte ting:

- Han har været rådgiver for Christian III siden under Grevens Fejde
- Kong Christian III viser ham stor tillid

Hemmelige ting

- Han er englænder, og hans virkelige navn er James Babbage (dette ved CIH) Han kan læse engelsk.
- Han er udsendt af den engelske konge for at bane vej for en dansk-engelsk alliance (dette er ligeledes med CIH's vidende)
- Han ved at den engelske ambassadør Donaldson måske modarbejder den engelske konge, Henry VIII
- Har ordre til at finde ud af om Donaldson har forrådt sin konge og til at likvidere Donaldson hvis det er tilfældet
- Har forsøgt at forgive Dyveke for at stoppe den dansk-svenske alliance

Hemmeligheder om andre spillere:

- Svend Bundgård lagde an på Dyveke under aftenens fest
- Ved at Bundgård er smugler (køber te af ham)

Mål: at sikre en dansk-engelsk alliance
at dække over at han har forsøgt at forgive Dyveke
at give en svensker/svenskvenlig skylden for Dyvekes død
at holde øje med den engelske ambassadør Donaldson og likvidere ham om nødvendigt

Svend Bundgård

Alder: 37

Stilling: Levemand, søn af baron Juncker

Bopæl: Eget hus i København

Evner: *Sprog:* Dansk, svensk, lidt tysk, lidt fransk, lidt latin

Våbenbrug: Middelmådig til nærkampsvåben

Glad og munter, glad for vin, øl, spil og kvinder

Baggrund:Offentligt kendte ting:

- Søn af baron Juncker fra Lolland
- Lever af sin fars penge
- Drikker meget og går meget op i kvinder (øh!)

Hemmelige ting

- Driver en lille smuglervirksomhed i sin fritid
- Ved at købmand Munk smugler våben til England
- Ved at købmand Munk er bøsse
- Sælger te til Jens Bjørn

Hemmeligheder om andre spillere:

- Gert kan ikke slås (så han forstår ikke hvordan det lykkedes ham at udføre en heltedåd i kamp)
- Han ved at Gert hader svenskere (Gert og Svend er vokset op sammen på Lolland)

Mål: at sørge for at han ikke bliver dømt for mordet på Dyveke
at finde ud af hvem købmand Munk er
at bevare det gode dansk-svenske forhold af hensyn til sin familie

Stig Ehlers

Alder: 42

Stilling: Skultus

Bopæl: Eget hus i København

Evner: *Sprog:* Dansk, lidt tysk, lidt svensk

Våbenbrug: God til nærkampsvåben, god til nævekamp

Almindeligt begavet

Bitter, alvorlig, tålmodig, tavs, indesluttet

Baggrund:Offentligt kendte ting:

- Københavns skultus
- God til at slås
- Har respekt for Christian III (kongen vandt jo Grevens Fejde og dermed retten til kronen)

Hemmelige ting

- Ehlers hader grev Gert (Gert fik grevetitlen for en heltedåd Ehlers udførte)
- Har forgiven Dyveke (for at hævne sig på Dyvekes bror, grev Gert)
- Han formoder at købmand Munk smugler våben til England
- Han er bøsse og har et sexuel forhold til biskop Erlandsen

Hemmeligheder om andre spillere:

- Biskop Erlandsen er bøsse. Ehlers og Erlandsen har et sexuel forhold til hinanden

– Grev Gert har ikke udført den heltedåd der gav ham grevetitlen – det har Ehlers selv

Mål: at dække over at han har myrdet Dyveke
at skyde skylden for mordet på en englænder (for at redde den dansk-svenske alliance
som han tror kongen går ind for)
at finde oplysninger om købmans Munk og våbensmuglingerne
at være ond ved grev Gert

Jesper Erlandsen

Alder: 51

Stilling: Biskop

Bopæl: Bispegården i Roskilde, har endvidere eget hus i København

Evner: *Sprog:* Dansk, svensk, tysk, latin, græsk

Våbenbrug: Ikke særlig god

Intelligent, udspekuleret, alvorlig

Baggrund:

Offentligt kendte ting:

– Biskop i Roskilde

– Katolik

Hemmelige ting

– Erlandsen er bøsse

– Driver under dæksnavnet "Købmand Munk" smugler- og sortbørsvirksomhed

– Han kan ikke fordrage Christian III af flere grunde:

1. Under Grevens fejde blev Kirken tvunget til at støtte CIII's hær økonomisk (det var dyrt)

2. CIII er lutheraner og kunne tænkes at lave et religiøst systemskifte som vil skade katolikkene

3. CIII har bebudet en streng indsats mod smuglere og andre kriminelle

– Købmand Munk smugler våben for Donaldson

– Købmand Munk har p.t. opbevaret en ladning våben i Sankt Nicolai Kirkes tårn

– Han har sendt et anonymt brev til grev Gert (der også er katolik) hvor i han spørger om Gert vil være med til at sætte en ny konge på tronen (har endnu ikke fået svar).

Hemmeligheder om andre spillere:

– Ehlers er bøsse, Ehlers og Erlandsen har et sexuel forhold til hinanden

– Grev Gert er ikke god til at slås

Mål: at tjene penge og sikre sin smuglervirksomheds fortsatte eksistens
at fremme den engelske oppositions planer om alliance med Sverige
at få flere allierede
at "afsløre" en dansker som Dyvekes morder

Carl K. Fledelius

Alder: 45

Stilling: Svensk ambassadør

Bopæl: Eget hus i København

Evner: *Sprog:* Svensk, dansk, tysk

Våbenbrug: Middelmådig til nærkampsvåben
Charmerende

Baggrund:

Offentligt kendte ting:

- Svensk ambassadør i Danmark
- Er glad for vin, men med måde

Hemmelige ting

- 100% loyal over for den svenske konge
- Har et lille net af spioner som han kommunikerer med gennem en mand ved navn Jørgen G.
- Har brevdUER med hvilke han kan kontakte sin konge hurtigt om nødvendigt
- Har haft en affære med Dyveke. Hun slog op med ham efter festen i går

Hemmeligheder om andre spillere:

- Svend Bundgård lagde an på Dyveke under aftenens fest
- Svend Bundgårds mor er svensker

Mål: at pleje svenske interesser
at finde ud af hvor Christian III står politisk
at finde ud af hvem der er imod den dansk-svenske alliance og hvorfor
at holde sit forhold til Dyveke hemmeligt
at holde eksistensen af sit spionnet hemmeligt

Grev Gert af Lerchenborg

Alder: 27

Stilling: Greve

Bopæl: Godset Lerchenborg på Lolland, p.t. på gæstgivergård i København

Evner: *Sprog:* Dansk, lidt svensk, lidt tysk, lidt latin

Våbenbrug: Ikke særlig god
Hoven, pralende, ikke specielt intelligent

Baggrund:

Offentligt kendte ting:

- Greve på Lolland. Bror til den myrdede Dyveke
- Har fået grevetitlen på grund af en heldedåd han udførte i en krig mod Sverige

– Katolik

Hemmelige ting

– Han har ikke udført nogen heltedåd. Han tog æren for hvad en anden mand havde gjort. Han troede først at manden var død, men han fandt senere ud af at den virkelige helt var Ehlers der lever i bedste velgående.

– Han hader svenskere (han har fået hakket øret af af en svensker)

– Kunne godt tænke sig en alliance mellem Danmark og England

– Har modtaget et anonymt brev (sendt af Erlandsen) hvor i han blev spurgt om han, da han er katolik, ville være med til at sætte en ny, katolikvenlig konge på tronen (han har endnu ikke svaret på brevet). Han har en formodning om at den berygtede ”Købmand Munk” er afsenderen

Hemmeligheder om andre spillere:

– Svend Bundgårds mor er svensker

– Svend Bundgård var nærgående over for Dyveke ved aftenens fest

Mål: at hævne sig på sin søsters morder
at få en dansk-engelsk alliance
at finde ud af hvem der har sendt det anonyme brev
at finde ud af om kongen kan overtales til en dansk-engelsk alliance

Oversigt over bipersoner (alfabetisk)

Alkymist

Personlighed: Svarer ikke på spørgsmål, men fortæller spillerne svarene på de spørgsmål de har tænkt sig at stille. Hvis spillerne stiller ham et direkte spørgsmål, ignorerer han det og snakker om noget andet. Går og småklukker – specielt hvis spillerne ser ud til at være forvirrede. Det er i det hele taget meningen at alkymisten skal være meget irriterende: Spillerne skal have det indtryk at han ved alt, men at han ikke har tænkt sig at fortælle dem ret meget. Pas dog på med at gøre ham alt for mystisk.

- [Eksempel: Når spillerne kommer ind siger han, inden de når at åbne munden: "Allerede! Men selvfølgelig kan det ene tidspunkt være lige så godt som det andet – bortset fra enkelte områder hvor et tidspunkt kan være meget uheldigt valgt (hentydning til Ehlers' dårligt valgte tidspunkt for hævn). Nå, det var ikke det I kom for; det var noget om gift..."]

Udseende: Høj, tynd mand med sort hår og spidst sort skæg. Høj spids hat. Klædt i sort. Ryger pibe. Ubestemmelig alder.

Opholdssted: Bor i et sort tårn uden for byen

Relevante oplysninger:

- han kan lave alkaliske gifte
- han har solgt noget for nylig til en mand i forklædning
- spillerne kan selv regne ud hvem der har købt den

Bech, Adolf, magister

Personlighed: Distræt professortype. Bliver totalt opslugt af det engelske brev og glemmer omverdenen. Begynder udredninger om hvor i England brevet kan tænkes at stamme fra, hvilken samfundsklasse brevskriveren er fra (højere lag; det er jo ambassadøren der har skrevet det). Havde Bech haft briller (de er ikke opfundet i vores udformning) ville han øjeblikkeligt have skubbet dem op i panden og stukket næsen ned i brevet. Siger mange gange: "Meeget interessant! Meeget interessant!".

Udseende: Hvidt tilbagestrøget hår, hvidt fipskæg. Omkring 70 år.

Opholdssted: Universitetet

Relevante oplysninger:

- Kan oversætte fra engelsk til dansk.
- Kan fortælle at seglet på brevet tilhører ambassadør Donaldson

Bruntt, kaptajn på skibet "Tranen" (Bundgårds smuglerskib)

Personlighed: Fåmælt mand der ikke tænker i så stor grad, men gør hvad han får besked på – i hvert fald hvis det er Bundgård der giver beskeden.

Opholdssted: På skibet "Tranen"

Relevante oplysninger: Kan hjælpe Bundgård med forskellige opgaver hvis Bundgård har brug for en håndlanger

Budbringer, død

Personlighed: Ingen

Udseende: Ligbleg, ikke specielt velklædt, ubarberet

Opholdssted: I kælderen under Nørreport

Relevante oplysninger:

- På budbringerens lig findes et forseglede brev og en pung med mønter
- Brev (**Handout I 1**) er på et sprog spillerne (bortset fra Jens Bjørn) ikke kan læse
- Seglet er ikke et de genkender (igen bortset fra Bjørn – det er den engelske ambassadørs segl)
- Nogle enkelte af mønterne i pungen er engelske

Christian III, konge

Personlighed: Viljestærk, karismatisk, selvsikker. Rolig og afbalanceret; farer aldrig op. God taler; man lytter når han siger noget. Har en naturlig autoritet der gør at man ikke afbryder ham når han har ordet. Kongen tænker hurtigt og kan altid svare når han bliver spurgt om noget (bare rolig, der vil ikke blive stillet kongen mange spørgsmål).

Udseende: En stor, stærk mand, 33 år. Fuldkæg

Opholdssteder: På sit slot.

Relevante oplysninger:

- Dyveke er død

Clemmensen, præst ved Sankt Nicolai Kirke

Personlighed: Langsomt opfattende, husker ikke så godt (han må dog ikke give indtryk af at være helt senil). Hvis der er noget han ikke forstår, bruger han ofte udtryk som "nymodens tossestreger". Meget gammeldags og selvfølgelig katolik. Hvis han bliver grebet af et religiøst emne, kan han snakke længe og ivrigt om det, og der løber en dråbe savl fra hans mundvig.

Udseende: Lille, skaldet gammel mand, omkring 70 år.

Opholdssted: Præstegården ved siden af Sankt Nicolai Kirke.

Relevante oplysninger:

- Der har så vidt han ved ikke været nogen i kirketårnet i flere år
- Degnen har også nøgle til kirken og tårnet

Donaldson, Simon, engelsk ambassadør

Personlighed: Afvisende, højrøvet. "Hvad-kommer-det-mig-ved"-holdning. Opfører sig uhøfligt over for spillerne. Har bort i Danmark i en del år og er sur over at være placeret i sådan en udørk; derfor er han gået med på oppositionens side og håber at få lov til at vende tilbage til England hvis den får Henry VIII afsat.

Udseende: Fed, fedtet sort hår, overskæg, dyrt tøj i mange farver. Har spildt blødkogt æg på tøjet. Omkring 50 år.

Opholdssted: I sit hus i København

Relevante oplysninger:

(Hvis han er levende)

- JB er englænder og har arbejdet i London for 3 år siden.

(Hvis død)

- Spillerne vil finde nogle af hans efterladte dokumenter; nogle på engelsk og nogle på dansk.
- De engelske dokumenter afslører at Donaldson arbejder mod den engelske konge

– De danske dokumenter afslører at Købmand Munk smugler våben for Donaldson og p.t. har en ladning våben liggende i et kirketårn i byen

Drukkenbolte

Personlighed: Lystige og lalleglade, nogle af dem berusede. Stor genkendelsesglæde når de ser Bundgård. (Stemmer i et kor: "Så gi'r han nok en lille en".) Synger muntre sange.

Udseende: Varierende

Opholdssted: Kro eller lignende

Relevante oplysninger:

– Kender til Bundgårds smuglervirksomhed, og kan i deres fuldskab komme til at tale en smule over sig.

– Kan fortælle Bundgård at de har hørt rygter om at Købmand Munk har lavet skumle ting ved Sankt Nicolai Kirke i nattens løb.

Dyveke, død hovedperson

Personlighed: Udadtil var hun en sød og uskyldig ung pige, men hun havde dog gjort sig nogle erfaringer om livet. (Fledelius var langt fra den første.)

Udseende: Smuk, ung pige, ca. 19 år.

Opholdssted: På sit værelse hvor hun ligger helt stille.

Relevante oplysninger: Ingen

Frank, kok på slottet

Personlighed: Man har følelsen af at han ikke lever helt i samme verden som resten af menneskeheden; han tænker mest på mad. Andre ting forekommer ham delvist uvedkommende, og han får altid drejet samtalen tilbage til mad. Meget venlig.

Udseende: Lille og kuglerund når spillerne først møder ham. Han har et par bukser på med et bælte i som ikke er spændt stramt, så bukserne hænger lidt. Efter at spillerne har talt med ham et halvt minuts tid, hiver han op i bukserne og spænder bæltet og får form som et 8-tal. Hvidt tøj.

Opholdssted: Slottets køkken

Relevante oplysninger:

– Frank syntes at han så Fledelius gå ind i fadeburet på et tidspunkt i løbet af aftenen

– Der starter en hemmelig gang i fadeburet. Den fører til blandt andet Dyvekes værelse

Glædespiger/ludere

Personlighed: "Lystige".

Udseende: Farverige, alder fra 20 til 35 år.

Opholdssted: På gaden eller på en kro

Relevante oplysninger:

– Ehlers er bøsse (afsløres kun indirekte)

Gæst fra gæstelisten (vælg selv hvem det skal være)

Personlighed: Imødekommende og venlig, specielt over for fine folk som biskoppen og greven. Snakker meget om vejret, festen i går, specielt maden, vinene, underholdningen (fantastiske artister der

kunne jonglere med en masse bolde mens de stor på ryggen af hinanden). Han har tømmermænd og er en smule bagstiv. (Deraf fortalelsen til Bundgård som afskedsreplik).

Udseende: Almindelig bygning, i god form, dyrt klædt, velplejet hår og skæg. Omkring 40 år.

Opholdssted: Sin bopæl i København.

Relevante oplysninger:

– Ved at Svend Bundgård kan skaffe billige luksusvarer (altså en hentydning til at Bundgård har en lille smuglervirksomhed.)

Jørgen G., Fledelius' spionnetværksleder

Personlighed: Rotteagtig. Hurtige, lidt nervøse bevægelser. Ser sig over skulderen. Kan godt lide at vide noget om andre og lytter gerne ved døre og snager i skraldespande. Taler dæmpet. Kommer altid listende og hiver Fledelius i ærmet.

Udseende: Ligner lidt en rotte. Små øjne, spids næse. Tjavset, gråt hår.

Opholdssted: Opsøger Fledelius

Relevante oplysninger:

– Kan afsløre at Erlandsen har sendt et brev til grev Gert (altså det anonyme brev som afslører Erlandsen som kongefjendsk).

– Kan oplyse at den engelske ambassadør er død.

Kamma, Dyvekes tjenestepige

Personlighed: Flæbende. Dybt ulykkelig. Kan ikke tale sammenhængende. Hulker og snøfter i hver eneste sætning. Ikke særlig intelligent. Temmelig selvretfærdig ("Jeg kunne skam ikke finde på at snage; andre kunne måske, men jeg blander mig ikke"). Hvis man antyder at hun lytter ved dørene eller ved mere end hun ved ud med, glemmer hun for et øjeblik at flæbe.

Udseende: Lille og rund. Omkring 20 år.

Opholdssted: Sit værelse på slottet.

Relevante oplysninger:

– Ved at Dyveke havde en elsker

– Kan (hvis presset) vise spillerne Dyvekes hemmelige dagbog på biblioteket.

Knudsen, købmand

Personlighed: I almindelighed en rar og snakkesalig mand; jævn og ligetil. Når Knudsen ser optøget af de høje herrer bliver han mere afmålt og noget nervøs. Han taler i korte sætninger og er ikke meget for at tale om Dyveke, men er dog ikke god til at skjule noget. Hvis samtalen drejer ind på emnet "købmand Munk" bliver den rolige mand dog ophidset og taler hurtigt og med mange forbandelser.

Udseende: Flot mand, 39 år. Dyrt, men ikke prangende tøj.

Opholdssteder: Om aftenen ved kroen "Den Vilde Svane", ellers på sin bopæl (en købmandsgård i byen.)

Relevante oplysninger:

– Knudsen er Dyvekes nye elsker.

– Købmand Munk er bøsse og smugler våben

Køkkenpersonalet (ud over Frank)

Personlighed: Meget dumme, taler kun i korte sætninger. Taler spillerne efter munder og giver dem ret i alt. Også selv om det modsiger det de sagde for 10 sekunder siden. De fleste af dem har åben mund og dumme fiskeøjne. De mest opvakte af dem er tjenerne som kan fortælle om Bundgård.

Udseende: Hvidt tøj.

Opholdssted: I køkkenet eller på deres værelser på slottet.

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle at Bundgård havde fået en del af den gode vin og var ret beruset

Makholm, juvelér

Personlighed: Slesk, overhøflig og har et stort, falsk tandpastasmil (hvordan det så end kan lade sig gøre uden tandpasta)

Udseende: 40 år. Har en guldkæde om halsen og på fingrene har han flere store ringe som han er meget villig til at vise sine potentielle kunder. Iklædt dyrt, farvestrålende tøj

Opholdssted: I sin butik

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle at han solgte den ring som spillerne fandt under Dyvekes seng, til ambassadør Fledelius for nogen tid siden

Mejlgård, hushovmester på kongens slot

Personlighed: Butlertype, 100% korrekt optræden. (Biskoppen er "Deres Velærværdighed", Gert er "Hr. Greven", Fledelius "Hr. ambassadøren", Ehlers "Hr. skultussen", Bundgård og Bjørn er også "Hr.") Taler langsomt og tydeligt og tænker sig længe om før han svarer på spørgsmål. Ikke fordi han er langsom eller dum, men fordi han vil være helt sikker på ikke at tage fejl.

Udseende: Ret høj, slank, næsten skaldet, sorthåret. Omkring 60 år. (Kaptajn Haddocks butler, Nestor).

Opholdssted: På slottet

Relevante oplysninger:

- Kan vise hen til de underordnede tjenestefolk: kokken og det øvrige køkkenpersonale, portneren, Dyvekes personlige tjenestepige, Kamma, soldaterne i vagtstuen.

Petersen, postmester eller kongens skriver (spillerne opsøger kun den ene af dem).

Personlighed: Embedsmand; undrer sig ikke over noget som helst og svarer på det der bliver spurgt om uden at tage stilling til sammenhængen. Taler monotont, tydeligt og korrekt.

Udseende: Anonymt udseende, brunt hår og skæg. Hverken tyk eller tynd, høj eller lav. 50 år.

Opholdssted: Posthuset eller kongens slot (afhængig af hvem han er).

Relevante oplysninger:

- Seglet på brevet der blev fundet på den døde budbringer, er den engelske ambassadørs
- Han kan henvise spillerne til en magister der kan engelsk (Adolf Bech)

Portneren (intet navn)

Personlighed: Portneren er efter egen mening det vigtigste menneske på slottet; han har jo nøglen til porten, så det er ham der bestemmer hvem der kan komme ind og ud. (Han kan godt lide at rasle med sit store nøglebundt.) Enhver der henvender sig, kommer til enhver tid til ulejlighed – også selv om

portneren bare sidder med benene oppe og drikker øl. Hvis man henvender sig med en underdanig attitude og giver det indtryk at man er kommet til Det Store Orakel for at få svar, er han dog meget glad for at svare på spørgsmål.

Udseende: Almindelig af bygning. Kort, gråt hår. Ingen skæg. Omkring 45-50 år.

Opholdssted: Ved slottets port

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle at ambassadør Donaldson gik tidligt i går
- Hvis adspurgte om de hemmelige gange kender han selvfølgelig til dem (portnere ved alt!)

Poulsen, læge

Personlighed: Ligeglad med andres problemer, irriteret, travl (ser hele tiden på sit lommeur.)

Han giver indtrykket af at han altså har vigtigere ting at tage sig af.

Udseende: Høj og tynd. 40 år.

Opholdssted: bliver tilkaldt til åstedet.

Relevante oplysninger: Ingen

Rufus, savlende hund

Personlighed: Logrende, savlende

Udseende: Sort og behåret

Opholdssted: I ambassadør Donaldsons hus

Relevante oplysninger: Ingen :)

Sigbrit, Dyvekes mor

Personlighed: Alvorlig kvinde – man har fornemmelsen af at det er umuligt for hende at smile. Hun opfører sig med ære og værdighed. Græder ikke, men udstøder hele tiden små suk der skal fortælle omverdenen hvor frygteligt hun har det. Hun presser læberne sammen og vender mundvigene nedad for at vise sin utilfredshed med situationen. "Tænk at man vil byde hende dette. Ikke nok med at hendes datter er død, hun skal også sidde der i samme værelse som hendes morder, suk!"

Udseende: Ældre dame (hun holder sig godt) i en elegant, mørk kjole

Opholdssted: Bor for tiden på slottet.

Relevante oplysninger:

- Siger at Svend Bundgård befamlede Dyveke
- Kan eventuelt sige at datteren brugte meget tid på biblioteket
- Kan eventuelt sige at hun har købt stof hos købmand Knudsen

Simonsen, borgmester

Personlighed: En mand med begge ben på jorden. Rolig og fattet. Taler langsomt og tydeligt.

Simonsen giver indtryk af at der ikke er tale om en sensation; han er nærmest konstaterende når han fortæller om manden der forsøgte at flygte og blev skudt om natten.

Udseende: Lille, gråhåret, halvskaldet. 65 år.

Opholdssted: Borgmestergården. (Han følger spillerne til Nørreport)

Relevante oplysninger:

- En mand har forsøgt at forcere bymuren om natten

– Manden er blevet skudt (som praksis er) og Simonsen kan vise dem liget (den døde budbringer.)

Sivertsen, vagtmester på slottet

Personlighed: Stille og rolig. Går rundt og observerer og lægger mærke til meget. Han siger ikke noget overflødigt, men svarer præcist på det han bliver spurgt om. Snakker ikke udenom.

Udseende: Militærtype. Lyst hår og fipskæg. Rank holdning. Uniform med pudsede støvler.

Opholdssted: Slottets vagtstue.

Relevante oplysninger:

- Dyveke er set på vej til sit værelse lidt før midnat; alene.
- Så vidt han ved er der ikke gået andre ind på hendes værelse i løbet af natten ud over tjenestepigen, Kamma, der kom få minutter efter Dyveke selv
- Hvis Sivertsen bliver spurgt om de hemmelige gange, kender han godt til dem; han har dog ikke fundet anledning til at afpatruljere dem – de fleste af dørene er låst og findes i øvrigt i gæsteværelser der for det meste også er aflåst.

Strøm, apoteker

Personlighed: Høflig. Må gerne virke lidt nervøs som om han har noget at skjule, men det skal ikke være for oplagt. Har ikke noget imod at tale om gifte og hvor meget der skal til for at man dør af det, så længe det drejer sig om et hypotetisk spørgsmål. "Nu skal I se: her har vi et udtræk af alrunerod; det skal man bruge 3 knivspidser for at dræbe, øh, eksempelvis et svin. Vil man i stedet bruge pigæble, skal man bruge det dobbelte."

Udseende: Stor mand, ikke fed – bare stor. Adræt. Det er et under at han kan bevæge sit store korpus rundt i den lille butik uden at vælte sine små krukker. Han har en monokel.

Opholdssted: Apoteket

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle at der findes to hovedtyper gifte: "alkaliske" og "naturlige". De alkaliske er svære at fremstille og er derfor meget dyre. De naturlige bruges i små doser som smertestillende medicin, men ved indtagelse af for stor dosis er virkningen dødelig, og man bliver blålig i huden. Naturgifte er billige og sælges ofte.
- Kan henvise til alkymisten hvis spillerne vil vide mere
- Sent i spillet vil apoteken, hvis han bliver truet eller bestukket, afsløre at Ehlers har købt naturgift for nylig, og at mængden var stor nok til at slå et menneske ihjel.

Vægter

Personlighed: Pligtopfyldende og glad hvis han kan gøre en så fornem mand som skultussen en tjeneste. Taler ærbødigt til spillerne og tør næsten ikke engang kigge på biskoppen og greven.

Udseende: Lille, rødmosset mand med tyndt, tjavset hår og skæg. Gråt, fattigt tøj.

Opholdssted: Opsøger eventuelt Ehlers

Relevante oplysninger:

- Der er foregået mystiske ting ved Sankt Nicolai kirke i løbet af natten
- Han har set budbringeren forlade den engelske ambassadørs hus midt om natten

Wortwein, Balthazar, mediciner

Personlighed: Pertentlig. Udtrykker sig klart og præcist (hvad angår meningen, ikke sproget). Taler med udpræget tysk accent og siger ofte "Ja!" og "doch" med tysk accent. "Aber ich har allerede gesagt...", "Spørg dog der Apotheker...". Han bliver en anelse utålmodig, men ikke rigtig sur. Prøver blot at forklare de tungnemme danskere sagen en ekstra gang.

Udseende: Lille, tyk mand. Kort, brunt hår, ingen skæg. Omkring 50-55 år.

Opholdssted: Universitetet

Relevante oplysninger:

- Kan fortælle at af nogle gifte bliver man blå, af andre ikke
- Kan henvise til apotekeren hvis spillerne vil vide mere

Handling

0. Kongens samtaler med enkelte spillere

Før spillet går i gang for alvor, har kongen samtaler med tre af spillerne én ad gangen. De er blevet tilkaldt af kongens sendebud om formiddagen (alle sover stadig). Disse scener skal udspille sig mens spillerne én ad gangen hives uden for døren til individuel briefing efter at have læst deres karakterark. Sørg for (som spilleder, ikke som kongen) at sige til Ehlers at han så vidt muligt skal holde sammen på gruppen.

0a. Svend Bundgård hos kongen

Kongen tilkalder Svend Bundgård (der har gevaldige tømmermænd) og forklarer ham at Dyveke, hvis forlovelse med den svenske prins blev deklareret aftenen før, er død på sit værelse. Sagen må opklares omgående da den kan få store udenrigspolitiske konsekvenser. Kongen vil sætte en undersøgelse i gang, men hvis den ikke giver resultat, vil Bundgård blive henrettet for mordet; der skal være en skyldig. Bundgård er jo set lægge an på hende i beruset tilstand under festen. Kongen tilbyder Bundgård at han må deltage i undersøgelsen hvis han har lyst. Det har han sikkert...

0b. Carl K. Fledelius hos kongen

Fledelius kaldes til kongen, der kan fortælle at Dyveke, der aftenen før blev forlovet med den svenske kronprins, er blevet fundet død i sin seng. Det er meget uheldigt og kan få den konsekvens at den planlagte alliance mellem Danmark og Sverige vil gå i vasken. Kongen har tænkt sig at anstille en hurtig og diskret undersøgelse for at finde ud af om der ligger en forbrydelse bag (det gør der sikkert) og i givet fald hvem der har begået den. Han beder Fledelius om at fortælle sagen for sin konge i 24 timer indtil der er fundet en forklaring. Det er ikke for at føre den svenske konge bag lyset, men for ikke at fortælle en halv eller forkert historie. Kongen vil bede seks mænd om at undersøge sagen, og han vil bede Fledelius medvirke ved undersøgelserne, der vil foregå under ledelse af Københavns skultus, Stig Ehlers. (Fledelius skal her have mulighed for i hemmelighed at underrette sin konge ved hjælp af brevduer hvis han har lyst.)

0c. Jens Bjørn hos kongen

Kongen tilkalder Jens Bjørn, der er kongens personlige rådgiver og den eneste kongen stoler på. Kongen fortæller at Dyveke, der aftenen forinden blev forlovet med den svenske kronprins, er blevet fundet død i sin seng. Det er selvfølgelig ikke det værste der kunne ske, for kongen var ikke vild med alliancen med Sverige, som Jens Bjørn jo godt ved, men man skal alligevel gå forsigtigt til værks. Hvis det viser sig at det er en engelskvenlig person der står bag, kunne det spiltte alliancen mellem Danmark og England endnu før den er en realitet og dermed forstærke den dansk-svenske alliance. Hvis det derimod var en svenskvenlig person der stod bag, ville Danmark uden problemer kunne bryde alliancen med Sverige og åbent forhandle videre med England. Kongen skal mere end antyde at uanset hvem der viser sig at være den skyldige, skal det gerne se ud som om en svensker (eller svenskvenlig) er skyldig. Der vil blive nedsat en undersøgelseskommision på seks personer under ledelse af skultus Stig Ehlers. Bjørn skal holde øjnene åbne og frem for alt ikke stole på nogen; ingen må lades ude af syne.

1. Hos kongen

Spillerne orienteres om at Dyveke er død; biskoppen fandt hende om morgenen da han skulle diskutere bryllupsforberedelser med hende. Det er en alvorlig sag for landet; forholdet til Sverige kan nu gå i stykker. Kongen ønsker en hurtig opklaring af sagen, men så diskret som muligt. Spillerne bedes derfor om at undersøge sagen under ledelse af skultus Ehlers. Kongen beder spillerne om ikke at stole på nogen!

Spillerne vil få fremvist liget hvis de vil se det, og de får at vide at der er tilkaldt en læge. Hvis spillerne ønsker det, kan der fremskaffes en gæsteliste. (Gæstelisten skal dog først fremskaffes og dukker først op lige før spillerne forlader Dyvekes værelse.) Desuden får spillerne et kort over slottet (**Handout D**). Det er i skitseform, og det er op til dig selv hvor meget du vil bruge det og hvor præcist du vil angive hvor folks værelser befinder sig; det er ikke vigtigt for handlingen.

Spillerne skal møde hos kongen om 24 timer og aflægge rapport. Til den tid skulle de gerne have opklaret sagen. Kongen kan eventuelt tilføje "Ikke sandt, hr. Bundgård?" og kigge sigende på den stakkels mand.

2. Åstedet

Her forefindes 1 stk. let påklædt lig. Måske er det svagt blåligt – det er svært at afgøre. Sengen viser spor af natlig aktivitet. Der står en karaffel med vand og et glas. Karaflen er fyldt og glasset ubrugt. (Det bør undre Bjørn.) Desuden er der to tomme/næsten tomme vinglas. I rummet findes desuden nogle kærlighedsbreve til Dyveke fra "K" (**Handout L1 – L3**) samt en dagbog (**Handout G**). Vinduet er på klem og der er ganske små rester af jord i vindueskarmen (skal kun fortælles hvis spillerne eksplicit siger at de undersøger vinduet). Endvidere finder spillerne en ring, der er trillet ind under sengen (Fledelius' ring) Når ringens udseende beskrives, skal det fremgå at det er en "herrering". Lægen ankommer kort efter. Han kigger lidt på liget, ser uinteressert ud og kan ikke fortælle andet end at hun er død. Hvis spillerne spørger om han virkelig ikke kan fortælle mere, kan han blive irriteret og utålmodig og sige at det da er totalt uinteressant; "hun er jo død" og til sidst henvise til medicinerne universitetet.

- *Karaflen:* Indeholder den gift (alkalisk) JB har stoppet i tidligere på aftenen da han kravlede ind ad vinduet.
- *Kærlighedsbrevene:* Brevene er håndskrevne og skrevet af Dyvekes forrige elsker, "K" (Ambassadør Fledelius). Hvis spillerne på noget tidspunkt ser Fledelius skrive noget og sammenligner skriften med skriften i brevene, vil de være identiske.
- *Dagbogen:* Her i fortæller Dyveke om en ny mand (kaldet "F") som hun skal mødes med uden for kroen 'Den Vilde Svane' om aftenen. Det fortælles også at hun er blevet træt af den forrige elsker. For en uge siden har Dyveke skrevet om sin bror; "Var Gert min herre konge og ikke blot min kære bror, da var mit liv lettere, da behøvede jeg ikke at gifte mig og flytte til Sverige hvor der er fyldt med svenskere; han har fortalt mig at han hellere så mig giftet bort til anden side." (Gert er jo ikke vild med en alliance med Sverige.)
- *Ring:* Denne tilhører Fledelius. Han har tabt den da han besøgte Dyveke aftenen før. Der er en særlig flot, blå sten i, og inden i er der et mærke. Mærket er lavet af den juvelér der har solgt ringen og er en slags kvalitetsmærke som betyder at den pågældende juvelér vil stå inde for varens ægthed. Spillerne vil ved at spørge en hvilken som helst juvelér i byen kunne få oplyst at mærket er juvelér Makholms mærke.

Umiddelbart før spillerne forlader lokalet kommer en tjener med gæstelisten fra aftenens fest. **(Handout F.)**

3. Forhør af folk på slottet

Spillerne kunne tænkes at ville spørge folk på slottet om de har set eller hørt noget aftenen før. Nogle af tjenestefolkene og mor Sigbrit har nogle relevante informationer.

3a. Hushovmester Mejlgård

ved ikke rigtig noget relevant, men kan vise hen til de underordnede tjenestefolk: kokken og det øvrige køkkenpersonale i køkkenet; portneren ved porten; Dyvekes personlige tjenestepige, Kamma, på dennes værelse; soldater i vagtstuen der har holdt vagt på slottet. Det er vigtigt at Mejlgård oplyser spillerne om hvem der er mulighed for at tale med. [Vi har oplevet at spillerne haster ud i byen og glemmer at der er mange relevante oplysninger at hente på slottet.]

3b. Kok Frank

kan fortælle om aftenens menu i stor detalje (forret: døde fisk i rødvinssovs, hovedret: dyresteg og storkål, dessert: oste fra mange lande). Desuden kan han hvis han udspørges nærmere fortælle om den hemmelige gang fra fadeburet til blandt andet Dyvekes værelse. Gangen fører rundt til flere værelser på slottet. Frank syntes at han så Fledelius gå ind i fadeburet på et tidspunkt i løbet af aftenen (efter måltidet) men han er da heller ikke helt sikker på at det virkelig var ham. "Nej, jeg kan selvfølgelig have taget fejl. men jeg syntes bare at det lignede hr. ambassadøren (og det er jo ikke første gang han er kommet dén vej)" kan han sige hvis Fledelius nægter at det var ham.

3c. Det øvrige køkkenpersonale

består af køkkenhjælpere som er ret dumme og ikke har hverken set eller hørt noget som helst, men hvis kokken siger det, skal det nok passe; derudover er der nogle tjenere som ikke har set noget om Fledelius, men kan da fortælle "at visse af gæsterne havde fået en del af den gode vin" og kigge over på Bundgård.

3d. Portneren (intet navn)

har siddet på sin post og har holdt øje med folk der kom til festen og tog hjem i løbet af natten. Der var ingen der kom eller gik under festen, men hvis han bliver spurgt om der var nogle der gik tidlige, kan han sige at ambassadør Donaldson gik kl. 11 og ikke kom igen. De næste gæster tog hjem ved 2-tiden, og de sidste gik mellem 3 og 4. Omkring kl. 7 begyndte der at komme liv i køkkenet (normalt er det tidligere) og den sædvanlige transport af diverse varer begyndte. Den første "rigtige" gæst om morgenen var hr. biskoppen kl. 10. En times tid senere ankom resten af d'herrer: først hr. Fledelius og hr. Bundgård, og lidt senere de sidste tre med kort mellemrum.

3e. Vagtmester Sivertsen (og hans folk)

har patruljeret på slottet under festen. Spillerne bør kun snakke med Sivertsen; han har selv patruljeret sammen med de andre vagter og ved hvad der er foregået. Der er altid særlige sikkerhedsforanstaltninger ved de store fester, men der var ikke noget usædvanlig stort sikkerhedsarrangement i forbindelse med gårdsdagens fest set i forhold til andre fester. Sivertsen har ikke bemærket nogen uregelmæssigheder af

nogen art (hvis nogen af de menige soldater havde opdaget noget, ville de straks have rapporteret det til ham). Dyveke er set på vej til sit værelse lidt før midnat. Hvis han bliver spurgt specifikt om det, kan han bekræfte at hun var alene. Så vidt han ved er der ikke gået andre ind på hendes værelse i løbet af natten ud over tjenestepigen, Kamma, der kom få minutter efter Dyveke selv. Hvis Sivertsen bliver spurgt om de hemmelige gange, kender han godt til dem; han har dog ikke fundet anledning til at afpatruljere dem – de fleste af dørene er låst og findes i øvrigt i gæsteværelser der for det meste også er aflåst.

3f. Kamma, Dyvekes tjenestepige

Kamma er meget ulykkelig og græder meget; hun gentager hele tiden hvor skrækkeligt det er og "hvorfor". Oplysninger skal trækkes ud af Kamma, der er helt ved siden af sig selv. Kamma blev tilkaldt af Dyveke på et tidspunkt (Kamma har ingen tidsfornemmelse) og fik besked på at Dyveke ikke ville forstyrres. (Dette er grunden til at hun ikke har fundet Dyvekes lig.) Hvis hun bliver spurgt om hvorvidt denne procedure er almindelig, kan hun svare at "det sker af og til" og at hun (Kamma) "ikke blander sig". Kamma vil muligvis blive spurgt om Dyveke havde en elsker; hun vil da svare undvigende, men det skal fremgå at det havde Dyveke, og Kamma vidste det godt, men igen: hun "blander sig ikke". Kamma kender godt den hemmelige gang, men har aldrig tænkt over at Dyveke eller hendes elsker brugte den.

Hvis spillerne bliver ved med at plage Kamma længe nok, vil hun for at slippe for dem fortælle at "Dyveke ikke fortalte hende detaljer om sine affærer, men hun skrev dem i sin dagbog på biblioteket". Kamma kan således vise spillerne Dyvekes hemmelige dagbog som hun har gemt på slottets bibliotek inden i omslaget fra en anden (meget religiøs) bog.

- *Hemmelige dagbog*: I denne bog har Dyveke ikke ladet sig holde tilbage af samfundets normer; hun beskriver blandt andet meget malende sit sexliv. På de sidste beskrevne sider i bogen kommer hun med nogle for spillerne relevante oplysninger; hun synes Karl Fledelius er en dårlig elsker, hun har derfor bestemt sig for at ende affæren og fremover holde sig til sin nye tilbeder, Købmand Knudsen (**Handout H 1**). Hvis en af spillerne bestemmer sig til at sætte sig ned og læse dagbogen grundigt (og kun hvis den bliver læst grundigt) vil det være muligt at finde endnu en oplysning i bogen; for et års tid siden har Dyveke skrevet om en "ond mand" der fortalte hende at hendes bror, grev Gert, aldrig havde begået den helledåd han blev adlet for, men at den blev begået af mand ved navn Stig Ehlers. Manden der fortalte Dyveke dette, gav ikke sit navn. (**Handout H 2**)

3g. Mor Sigbrit

er en statelig kvinde; hun er meget alvorlig og "stram". Hun vil uden tøven beskyldte Svend Bundgård for at have "befamlet Dyveke under aftenens fest, og så oven i købet i beruset tilstand". Hun forstår ikke at den mand endnu ikke er blevet sat fast.

4. Juvelér Makhholm

Konfronteret med den ring som spillerne fandt under Dyvekes seng, vil han entusiastisk fortælle at han solgte denne smukke ring til ambassadør Fledelius for nogen tid siden (en måned, tre måneder, et år, ...hvad som helst). Den var ret dyr og speciel; der kan ikke findes andre af den slags i København. Prisen var høj, men ikke ubetalelig høj for en standardadelsmand. Hvis direkte adspurgt, kan du sige at den kostede 50-60 rigsdaler. (Han har også andre fine smykker til salg hvis de skulle være interesseret.)

At Fledelius selv står i butikken vil ikke undre hr. Makholm; det eneste han kan finde ud af er at sælge smykker.

5. Medicineren på universitetet, Balthazar Wortwein

Medicineren kan ikke konkret hjælpe med at afgøre dødsårsagen. (Folk er ikke længere interessante for medicinere hvis de allerede er døde.) Hvis adspurgt kan medicineren dog fortælle lidt om forskellige gifttyper: Af nogle gifte bliver man blå, af andre ikke. Hvis medicineren forhøres længe nok om gifte, kan han blive irriteret og henvise til apotekeren; det er jo ham der sælger den slags stads! Hvis spillerne har taget karaflen med vand med og spørger om medicineren kan fortælle noget om hvad der er i, siger han at det kan han ikke!

6. Apoteker Strøm

Afhængigt af hvornår i spillet apotekeren opsøges og hvor mange af spillerne der opsøger ham, er der forskellige muligheder for at hente afslørende oplysninger om Ehlers' giftkøb.

6a. Gruppen samlet

Strøm kan fortælle at der findes flere slags gifte. Der er to hovedtyper: "alkaliske" og "naturlige". De naturlige er almindeligt udbredt og anvendes i små doser som medicin der kan kurere smerter af forskellig art, blandt andet tandpine og hovedpine. Ved indtagelse af for stor dosis er virkningen dødelig, og man bliver blålig i huden. Naturgifte er billige og sælges ofte. De kan fås smagsløse. Hvis Strøm bliver spurgt om hvem han har solgt naturgifte til inden for det sidste stykke tid, bliver han afvisende og svarer undvigende med at han ikke kan huske det. (Han har jo lovet Ehlers ikke at sige noget om at have solgt til ham.) Strøm kan jo spørge hvad sagen drejer sig om og hvorfor de er så interesseret i gift. Den anden slags gifte er de alkaliske; de laves kunstigt i alkymiske laboratorier og er meget dyre. De er smags- og lugtfri og der er ikke noget unaturligt at se på liget efter døden. Strøm kan kun forestille sig én i byen der kunne lave den slags: alkymisten. Hvis Strøm bliver spurgt om karaflen med vand kan han foreslå at lade et svin drikke vandet; virkningen burde være den samme som på mennesker. Han kan evt. henvise til alkymisten.

6b. En spiller alene

Hvis en spiller (ikke Ehlers) opsøger Strøm igen og presser ham hårdt nok eller bestikker ham med et passende beløb, kan Strøm fortælle at han har solgt naturgift til Ehlers for ca. 14 dage siden. Hvis spurgt, kan apotekeren bekræfte at det var en mængde stor nok til at slå nogen ihjel med. Denne oplysning skal helst ikke gives alt for tidligt i spillet.

7. Alkymistens tårn

Alkymisten taler kryptisk og siger aldrig noget lige ud. (Se under alkymistens personbeskrivelse.) Han kan gentager apotekerens beretning om naturlige gifte og deres egenskaber. Han kan også fortælle at han selvfølgelig kan fremstille alkaliske gifte. Hvis de har taget karaflen med vand med, kan han mod uhyre betaling på 10 minutter undersøge om der er gift i og hvilken type. (Han skal selv se at de har karaflen med. I så fald kan han sige: "Nå, I har taget den med, og I vil gerne have undersøgt hvad der er i. Det skal ikke vare lang tid. Prisen er 100 rigsdaler." [Det er *meget* dyrt!]) Han skal også fortælle at han har solgt gift for nylig, men ikke præcist hvornår. ("Det var en forklædt mand. Ikke til at se hvordan

han så ud. Samme størrelse som dig (peger på en af spillerne) eller dig (peger på en anden af spillerne).")

Alkymisten skal til sidst give spillerne følgende vink om hvordan de kan finde ud af hvem der købte giften: Formuleringen kan være følgende: "Og I vil naturligvis også gerne vide *hvem* der købte giften. Jeg tror faktisk jeg vil lade jer selv finde ud af det – hvis I da kan, men det kommer an på om I har omløb i hovedet. I skal gøre følgende: Start i Vor Frue Kirke og tænd et lys. Gå derefter til Amagertorv og køb et dusin østers. Dem tager I med til juvelér Makholm som I får til at åbne dem for at se om der er perler i. De østers der ikke er perler i, tager I med ned til kanalen og sætter fri. Gå derpå ind på kroen "Den Vilde Svane" og køb en øl hver og tænk over hvad I har gjort. Alle dele er lige vigtige! Husk det nu!" (Ja ja, vi ved godt at der ikke er perler i østers; det er blot et udtryk for hvor meget pis alkymisten tager på spillerne.) Resultatet bliver at spillerne kommer til at gå en rute der på bykortet beskriver bogstaverne "J b" (for Jens Bjørn). Det skal spillerne gerne indse. Hvis de ikke selv finder ud af det, er det bare synd. De steder på ruten som spillerne skal besøge, er tegnet ind på kortudsnittet på side 40. Vis ikke det kort til spillerne, men afmærk de steder på spillernes eget bykort som alkymisten har bedt dem om at besøge og tegn den rute de går. (Lidt langt ude, måske, men alligevel....)

8. Borgmester Simonsen

(Hvis ikke spillerne af sig selv finder på at opsøge borgmesteren, kan én af Ehlers' mænd opsøge Ehlers og sige at borgmesteren har fundet et lig.) Borgmesteren, som befinder sig på borgmestergården, kan fortælle at en mand har forsøgt at stikke af fra byen midt om natten ved at kravle over bymuren. Byvagten råbte ham an, og da han ikke standsede, men fortsatte med at løbe, skød byvagten ham. Hvis spillerne spørger, kan Simonsen bekræfte at dette er i overensstemmelse med normal procedure. Sørg dog for at understrege at det er meget usædvanligt at folk stikker af fra byen midt om natten. Liget af manden befinder sig i kælderens under Nørreport, og Simonsen kan følge spillerne derhen. Når spillerne ankommer til Nørreport, udleveres **Handout C**. Hvis spillerne undersøger manden, finder de en pung med et rimeligt beløb; manden er ikke specielt velklædt (uden dog at være den rene vagabond). På sig har manden endvidere et brev (**Handout I 1**) skrevet på et sprog som ingen (bortset fra Bjørn) forstår. Brevet er forseglet med et segl.

- **Mønterne:** Hvis spillerne undersøger mønterne omhyggeligt, finder de et par engelske mønter blandt de danske guldmønter. Dette skal kun oplyses hvis spillerne udtrykkeligt gør opmærksom på at de undersøger pungen grundigt.
- **Brevet:** Sproget i brevet er engelsk (Et sprog Jens Bjørn som bekendt forstår og den person der spiller JB skal derfor have en oversat version (**Handout I 2**).) For alle andre end JB vil brevet være skrevet på et volapyk-lignende sprog og derfor være uforståeligt.
- **Seglet:** Ved at opsøge fx. kongens sekretær/skriver eller byens postmester vil spillerne finde ud af at det er ambassadør Donaldsons segl. Dette skulle gerne give de ikke-engelsktalende mænd i efterforskningsgruppen lyst til at opsøge ambassadøren for at få en forklaring, men inden dette sker skal Bjørn have chancen for at stikke af fra de andre og handle på egen hånd.

8a. Postmesteren eller kongens sekretær/skriver

kan fortælle at seglet på det fremviste brev (som spillerne fandt på den døde budbringer) er den engelske ambassadør Donaldsons. Kan endvidere henvise til magister Bech for oversættelse fra engelsk til dansk.

8b. Magister Bech

kan oversætte fra engelsk til dansk. Det foregår i praksis ved at spillerne får udleveret det relevante bilag (I 2 henholdsvis J 2). Disse findes i to eksemplarer: ét til Bjørn og ét til de øvrige spillere.

9. Intermezzo: Den engelske ambassadør dør

Det skulle gerne gå op for Jens Bjørn at den engelske ambassadør er en forræder. Bjørn skal have en chance for at opsøge ambassadøren på egen hånd og myrde ham. Hvis spilleren der spiller Jens Bjørn ikke selv finder ud af det, må han have en vink! Dette *skal* ske før spillerne finder på at opsøge den engelske ambassadør. Eventuelt kunne dette øjeblik vælges til at lade nogle af skultus Ehlers' folk eller ambassadør Fledelius' spioner komme forbi og distrahere. Hvis Bjørn får lov til at stikke af og siger at han vil forsøge at myrde Donaldson, lykkes det uden problemer. Bjørn har dog ikke tid til at undersøge huset nærmere, for mordet laver noget larm, og en forbipasserende hund gør højlydt. Bjørn bliver nødt til at stikke af med det samme.

10. Ambassadør Donaldsons hus

Ved ankomsten her til er der forskellige muligheder afhængig af ambassadør Donaldsons helbredstilstand:

10a. (Død)

Hvis Jens Bjørn har haft held med sit forehavende, er den engelske ambassadør ved spillernes ankomst afgået ved døden. Der er stadig frisk blod, og fra liget fører et svagt blod-fodspor ud af bagdøren hvorefter de forsvinder. (Bjørn har ikke haft for meget tid da han udførte sin gerning og er kommet til at placere venstre fod i blodpølen inden han gik.) I huset findes også en del papirer og dokumenter både nogle på engelsk og nogle på dansk.

- *Dokumenter:* Mellem dokumenterne findes der blandt andet nogle (på engelsk) der klart afslører at der er et komplot under opsejling: den engelske konge skal myrdes eller eventuelt afsættes, og en oprørsfraktion i England har planer i gang om sammen med den svenske konge at lave en alliance der blandt andet betyder et angreb på Danmark, afsættelse af den danske konge for efterfølgende at gøre Danmark til et engelsk/svensk protektorat. Uha uha! Det ser da ikke godt ud for den svenske konge! Der findes også papirer (på dansk) der er underskrevet købmand Munk og forklarer at "transport af 'varerne' vil foregå med stop i København hvor der blandt andet findes en kirke nær havnen med et rummeligt tårn der snildt kan bruges som oplagringsplads." (Købmand Munk smugler våben for englænderne og har gemt læssevis af våben i Sankt Nikolai kirke! (og hvem har mon nøgle til kirken, kan ikke lide kongen og er bøsse?))
- *Blod-fodspor:* Lavet af Bjørn da han dræbte ambassadøren, og hvis spillerne undersøger forholdet mellem blodsporene og Bjørns fodaftryk, vil disse selvfølgelig være ens. (Men er det mon en stor forbrydelse at have dræbt en så ond mand der pønser på slige uforkommelige ting?)

10b. (Levende)

I dette tilfælde vil ambassadør Donaldson på sit bedste danske nægte et hvert kendskab til nogen form for forseglede brev eller nogen budbringer, "er det mon muligt at nogen har stolen mit segl" vil han udbryde, og kort efter henvendt til Bjørn: "Adbejdet du ik in London for tre år siden? Jeg er sure jeg set dig før." (Det får man for ikke at udføre sit arbejde og likvidere sit lands fjender når man har chancen, kære JB!)

Skulle spillerne dukke op hos ambassadør Donaldson uden JB, vil han spille uvidende og være usamarbejdsvillig.

11. Rundt på slottet

Den hemmelige gang. Den indeholder ikke noget specielt i sig selv, men hvis spillerne udforsker gangen, finder de ud af at der er udgange i Dyvekes værelse og et par andre gæsteværelser. Her er dog en del spindelvæv, og det ser ikke ud til at de døre har været åbnet for nylig.

Biblioteket er meget hyggeligt. Der er nogle dybe møbler og væggene er beklædt med reoler med læderindbundne bøger om alt mellem himmel og jord [Christian II var en meget begavet og belæst mand]. Den eneste bog der er relevant for spillet, er Dyvekes hemmelige dagbog.

12. Sankt Nicolai Kirke

Hvis spillerne efter at have gransket Donaldsons dokumenter eller af vægterne eller Bundgårds drukvenner er blevet gjort opmærksom på natlig aktivitet ved Sankt Nicolai Kirke, kan de finde på at undersøge kirken nærmere. Kirken er åben om dagen, men døren til tårnet er låst. Erlandsen har en nøgle, men det er ikke sikkert at han har så stor lyst til at nævne det. Hvis spillerne vil op i tårnet, må de slå døren ind (ikke heldigt) eller få fat i præsten eller degnen. Præsten, pastor Clemmensen, bor på præstegården lige ved siden af kirken. Hvis spillerne opsøger ham og beder om en nøgle til tårnet, vil han undre sig over det og fortælle at det er da flere år siden at der har været nogen oppe i tårnet (ringning med klokken foregår ved hjælp af et udvendigt tov). Han vil dog udlevere nøglen uden vrøvl hvis Erlandsen eller Ehlers er med.

Oppe i tårnet finder spillerne en mængde våben. Der er mange, og de er af høj kvalitet. Der er sværd, buer, skydevåben og rustninger. Det hele ligger i kasser så det let kan transporteres videre. Der er ingen tegn på hvem de tilhører og hvor de kommer fra. Hvis spillerne vender tilbage til Clemmensens for forelægger ham sagen, vil han være chokeret og naturligvis nægte ethvert kendskab til våbnene. Han vil blive ved med at gentage at dén slags ikke hører hjemme i en kirke.

13. Gæstelisten

Indeholder en masse navne. Blandt andet borgmester Simonsen, ambassadør Donaldson, magister Bech og alle spillerne. Der ud over findes en masse navne på især bisper og adelsfolk. Nogle af dem har eget hus i byen og kan opsøges der, men de fleste har overnattet på gæstgivergård og har forladt København og er på vej hjem når spillerne når frem til adressen. Fælles for dem der er tilbage, er at de ikke har lagt mærke til noget særligt aftenen før. Nogle af dem har tømmermænd, og nogle af dem har lagt mærke til at Bundgård var meget fuld og lagde an på den nyforlovede Dyveke.

En enkelt af gæsterne (se "Gæst" i oversigten over bipersoner) kan dog komme til at lade en bemærkning falde om at Bundgård havde lovet at levere noget silke til en god pris (se punkt 15: "Jokere").

14. Ved Den Vilde Svane/Købmand Knudsen

Dyveke havde ifølge Dynekes dagbog en aftale med "F" (aka. Købmand Knudsen) uden for kroen Den Vilde Svane på et bestemt klokkeslæt. Hvis spillerne møder op på det rigtige sted på det rigtige tidspunkt, vil de møde Knudsen der. Knudsen vil ikke så gerne snakke om Dyveke, men hvis han presses lidt og man lader ham forstå at det er en udenrigspolitisk alvorlig sag (og at hans hoved ikke er på spil), vil han indrømme at have indledt en affære med Dyveke. Knudsen vil dog langt hellere snakke om købmand Munk: en led satan der ikke skyr nogen midler for at rage til sig –end ikke mord på konkurrenter. Knudsen vil hævde at det vel ikke er så stor en forbrydelse at have en affære med en smuk, ung pige som Dyveke; købmand Munk ville foretrække en mand! Rygterne siger endvidere at Munk ikke bor fast i København.

(Har spillerne fundet den hemmelige dagbog vil de kende købmand Knudsens navn og måske opsøge ham på sin bopæl. Knudsen vil da sørge for at hans kone er blevet gennet langt væk før han modvilligt vil indrømme affæren med Dyveke. Han vil komme med de samme oplysninger som han ville uden for Den Vilde Svane.)

15. Jokere

Dette afsnit indeholder små hændelser der ikke hører til noget bestemt sted i historien, og som kan puttes ind når/hvis der er tid. De kan evt. bruges til at give afbrydelser/pusterum når dette er påkrævet eller til at give ekstra vink til langsomtopfattende spillere.

Natten: I løbet af de 24 timer kommer der en nat(!) Du kan bruge den når det passer ind i handlingen. Hvis der er brug for en tænkepause (eller mere praktisk: en provianteringspause) eller for at få skilt spillerne ad, kan du lade natten sænke sig. Alle spillerne på nær Gert har eget hus, og der er ingen mening i at de ikke skulle gå hjem for at sove (eller hvad de nu har tænkt sig at lave). Hvis de finder ud af at de vil sove sammen (altså for at holde øje med hinanden) kan du indlogere dem på slottet hvor kongen i dagens anledning har stillet et eller flere værelser til rådighed – afhængig af hvad der nu passer dig.

Ehlers politistyrke: Kan henvise spillerne til borgmester Simonsen: der er blevet skudt og dræbt en mand under et forsøg på at forlade byen i nattens løb. Dette skal kun bruges hvis spillerne ikke selv finder på at opsøge borgmester Simonsen.

(De kan selvfølgelig også komme løbende og fortælle ham om et gadeslagsmål eller en eller anden anden uinteressant forbrydelse.)

Vægterne: Kan informere Ehlers om at der er foregået mystiske ting ved Sankt Nicolai kirke i løbet af natten (i fald JB ikke kan finde ud af at slå Donaldson ihjel, bør spillernes opmærksomhed henledes på kirken på denne måde).

Fledelius' spioner:

- Kan afsløre at Erlandsen har sendt et brev til grev Gert –uden segl. (Dette er faktisk den eneste måde hvorpå det kan afsløres at det er Erlandsen der har sendt brevet, og dermed at Erlandsen ikke er kongetro.)
- Spionerne kan også fortælle Fledelius om Donaldsons død hvis spillerne er langsomme.

- For at gøre de andre spillere mistænksomme over for Fledelius kan man lade spionerne komme rendende tit og give ham ubrugelige oplysninger så som; Bager Solberg er blevet syg, der er gået hul på nabogårdens tag, nu er taget blevet repareret,....

Brevduer: Fledelius skal have mulighed for at benytte sig af sine brevduer. Hvis han har sendt en meddelelse, har du også mulighed for at lave ham få svar fra kong Gustav. I et sådant brev kan det fx fremgå at Gustav har droppet ideen om at samarbejde med danskerne og at han nu vil forsøge at få et samarbejde med England i stand. Fledelius må gerne se hvilke muligheder der byder sig for en engelsk-svensk alliance. [Dette kan ændre Fledelius' mål og give mulighed for samarbejde med Erlandsen hvis de ellers vil rykke ud med sproget.] Man kan også få noget sjov ud af at der pludselig kommer en due og lander på Fledelius' skulder.

Glædespiger: Hvis spillerne på et tidspunkt vil have noget at spise og går ind på en kro, eller hvis de vandrer rundt på mindre pæne gader, kan man lade et par glædespiger komme hen til gruppen for at sælge deres "varer". Når en af dem kommer hen til Ehlers, kan en anden udbryde "fnis, fnis, nej du skal ikke spille dine talenter på ham Sofie, det ved du godt.". "Nå ja" siger Sofie så og fniser. (Om dette vil blive opfattet som et vink om at Ehlers er bøsse, skultus eller trofast familiefar er så op til spillerne.)

Gæst fra gæstelisten: Hvis spillerne finder på at opsøge nogle af gæsterne fra gæstelisten, vil nogle af dem have forladt byen, og de der er tilbage, ved ikke noget og har ikke lagt mærke til noget særligt. De kan fortælle at maden var god, og et par stykker af dem kan måske komme med små hentydninger til Bundgårds tilnærmelser til den kommende brud (Dyveke). Efter at spillerne for 7. gang har fået at vide af en af gæsterne fra aftenens fest at maden var god og at Svend Bundgård så ud til at gøre tilnærmelser til Dyveke kan en gæst på vej ud af døren jo tilføje "Vi tales ved angående det parti silke du kunne skaffe billigt Hr. Bundgård." (Hva'? – Betaler Hr. Bundgård da ikke told?)

Fordrukken svensker på kro eller lignende: Svend Bundgård er selv en halvfuld halvsvensker og kender med garanti nogle drukkenbolte. De kan evt. give oplysninger om ting der er sket ude i byen (f.eks. mystiske ting ved kirken).

Rufus, den savlende hund: Et meget dumt og glad gadekryds som kan føle sig tiltrukket af lugten af frisk blod i ambassadør Donaldsons hus; den kan komme ind ad bagdøren og ved sin tilstedeværelse sætte nye blodspor og slette de gamle. Den er meget godmodig.

16. Afslutning

Når der er gået 24 timer, kaldes spillerne op til kongen. (Tidspunktet hvor dette sker er efter spillederens vurdering; når de er ved at have fundet ud af det der er at finde ud af, eller når tiden er ved at være gået. Der skal mindst være en times tid tilbage af den tid der er til rådighed at spille i. Hvis spillerne ikke har fundet ud af det hele, har de bare været for langsomme og må drage deres konklusioner ud fra de oplysninger de har.) Det er muligt at flertallet af spillerne vil forsøge at overbevise en af de andre om at han vil blive henrettet hvis han møder op hos kongen og derfor forsøge at overtale ham til at stikke af. Hvis det lykkes og spilleren erklærer at han forsøger at stikke af kan man lade vagten pågribe ham ved byporten og slæbe ham op til kongen – kongen havde forudset denne

mulighed. Hvis spilleren er dum og træls, eller hvis historien bliver dårlig af at spilleren tilbageholdes, kan man lade ham slippe væk og dermed forlade historien.

16a. Plenum hos kongen

Hos kongen skal spillerne afgive forklaring. Ehlers som er leder af efterforskningsgruppen, skal først aflægge rapport. Herefter spørger kongen om spillerne er enige i Ehlers' fremlægning. De der er uenige, kan så få lov til at komme med deres egen udlægning af sagen. Hvis der er for meget uro og spillerne afbryder hinanden, må kongen være hård og vise hvem der bestemmer: forklaringerne skal afgives een ad gangen. Kongen kan endvidere tilkalde en betragtelig mængde vagter til at berolige spillerne. Når spillernes forklaring er afgivet, siger kongen tak for indsatsen. Han kan rose spillerne hvis de er kommet til et samstemmende og tilfredsstillende resultat, eller komme med et par utilfredse bemærkninger hvis spillerne er uenige.

16b. Kongens konklusioner

På dette tidspunkt skal spillederen som Christian III drage sine konklusioner. Hvordan du gør det er helt op til dig selv. Hovedsagen er at det du gør, hænger nogenlunde sammen med de forklaringer spillerne afgav. Der behøver dog ikke at være 100% overensstemmelse – som konge har man jo ret til at bestemme. Du skal blandt andet finde ud af om nogen af spillerne skal dømmes som Dyvekes morder og i givet fald hvem. Du skal også finde ud af om kongen ønsker en eller flere spillere skal blive for at arbejde for ham. Smugleri, afpresning og lignende småting er kongen ligeglad med i øjeblikket; det drejer sig om 1) mordet på Dyveke og 2) at holde på værdifulde medarbejdere. Det skal selvfølgelig gerne hænge sammen med landets fortsatte beståen, men hvis spillerne er kommet med en god, sammenhængende historie, må du som kongen rette dig efter den selv om det kaster landet ud i kaos.

16c. Spillernes skæbne

Kongen siger nu at han har dannet sig en mening om hvad der er foregået i forbindelse med Dyvekes død og adskillige andre ting der foregår i byen. Kongen kan nu (uden i første omgang at give en begrundelse for hvorfor) bede en eller flere spillere om at blive; enten hvis han ønsker at de skal fortsætte med deres virke og arbejde for ham, eller hvis han ønsker en af dem dømt for mordet på Dyveke. (Fx. "Bjørn og Fledelius: jeg vil bede jer blive under alle omstændigheder!")

Kongen siger derefter at såfremt nogen af de øvrige spillere ønsker at forlade landet, skal de gøre det omgående – de får så 24 timer til at forsvinde. "De der bliver tilbage må tage konsekvensen hvis de har dårlig samvittighed." Herefter skal spillerne have et kort stykke tid til at overveje om de vil flygte. De der bestemmer sig for at flygte, skal have lov til at slippe væk.

Nu skal kongen afsige sin dom. Først skal de spillere som kongen stoler på og gerne vil have i sin tjeneste have ros, tak og en stor belønning "for deres indsats for landet i en svær tid". Derefter skal de spillere der ikke er flygtet og som kongen er overbevist om har gjort noget ulovligt, stilles for en dommer. Hermed slutter spillet.

- [Eksempel: Kongen er klar over at Jens Bjørn har forsøgt at forgive Dyveke, men der er ingen oplagte beviser. Han mener desuden at der er tilstrækkelig mange beviser mod Fledelius til at kunne dømme ham for mordet på Dyveke. Der er desuden beviser for Gerts uretmæssige adling og Erlandsens smugleri. Der er ikke tilstrækkelige beviser mod Ehlers og Bundgård. Kongen mener ikke at Bjørn vil kunne afsløres og ønsker at beholde ham; han vil have Fledelius dømt for mordet.

Kongen beder Bjørn og Fledelius blive tilbage og giver de øvrige spillere de omtalte 24 timer til at forlade landet. Hvis Gert bliver, bliver han frataget sin grevetitel og sit gods og får en fængselsstraf. Hvis Erlandsen bliver, bliver han hængt for smugleri.]

17. Landets skæbne

Når spillet er slut kan man så fortælle spillerne hvad der fortsat skete med landet. Forklaringen skal stemme overens med kongens konklusioner og spillernes forklaringer (herunder hvad Fledelius eventuelt måtte have meddelt kong Gustav pr. brevdue: Hvis Fledelius har sendt oplysninger om mordet, sender Gustav en ubehagelig samling "detektiver" for at få en forklaring. Hvis Fledelius yderligere har fortalt Gustav at Christian ville holde Gustav uden for efterforskningen og holde sagen hemmelig, ser det meget sort ud for den dansk-svenske alliance, og Gustav vil søge til England). Mulighederne er:

Danmark allierer sig med Sverige (mod kongens ønske) og mister Skåne, Halland, Blekinge og Norge, men Christian forbliver på tronen.

Danmark allierer sig med England og indgår i et langt samarbejde der holder svenskerne stangen. Englænderne får lov til at sejle gennem Øresund, og handlen og velstanden vokser.

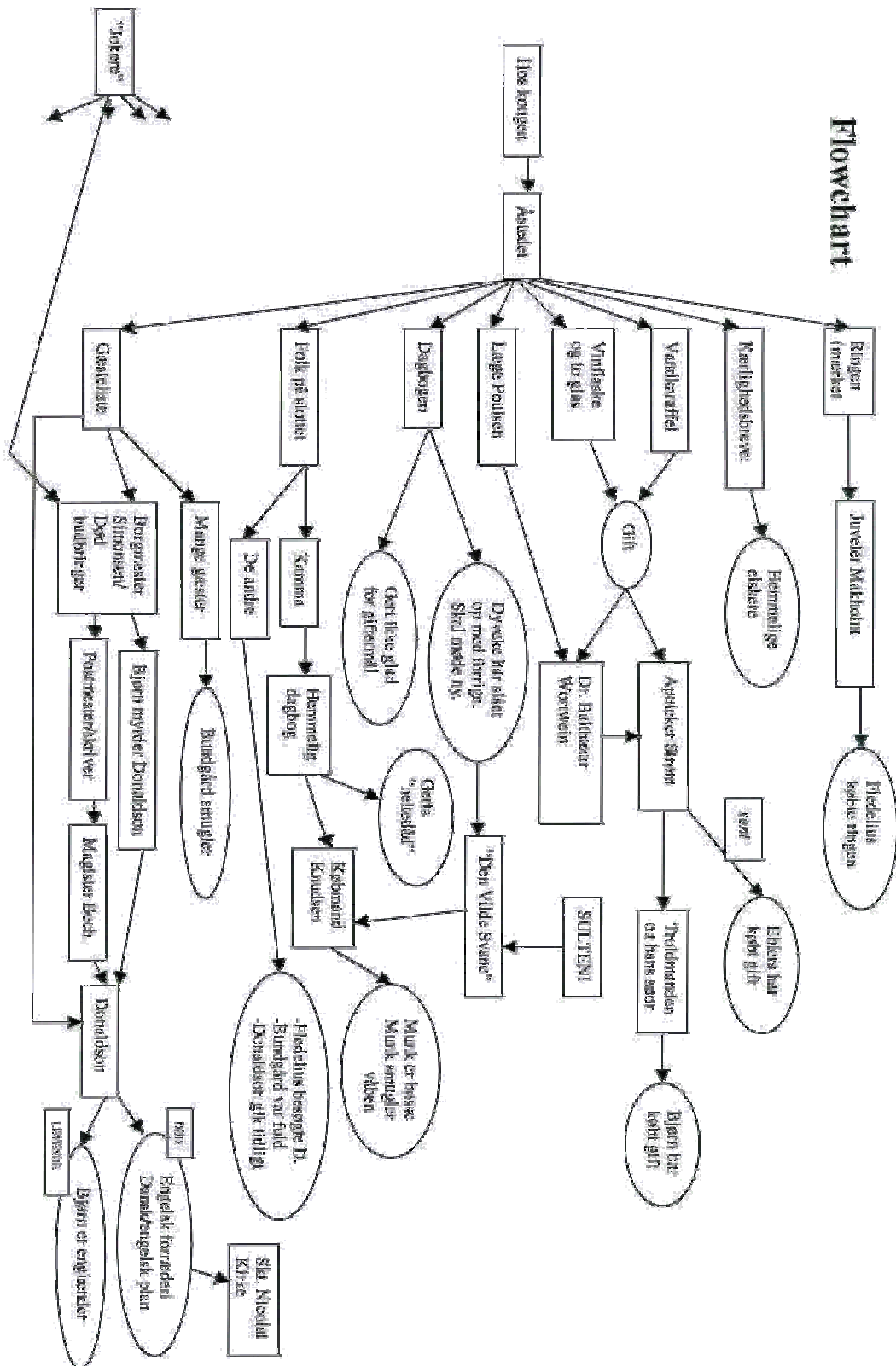
Hverken Sverige eller England ønsker at alliere sig med de utroværdige danskere. Efter kort tid finder englænderne og svenskerne sammen, angriber det i forvejen svækkede Danmark, afsætter Christian III og indsætter en guvernør der står under den svenske konge, men også har et ansvar over for englænderne. Danmark bliver en slags ingenmandsland hvor smugleriet har kronede dage og hvor der ikke er lov og orden.

Liste over afsløringer

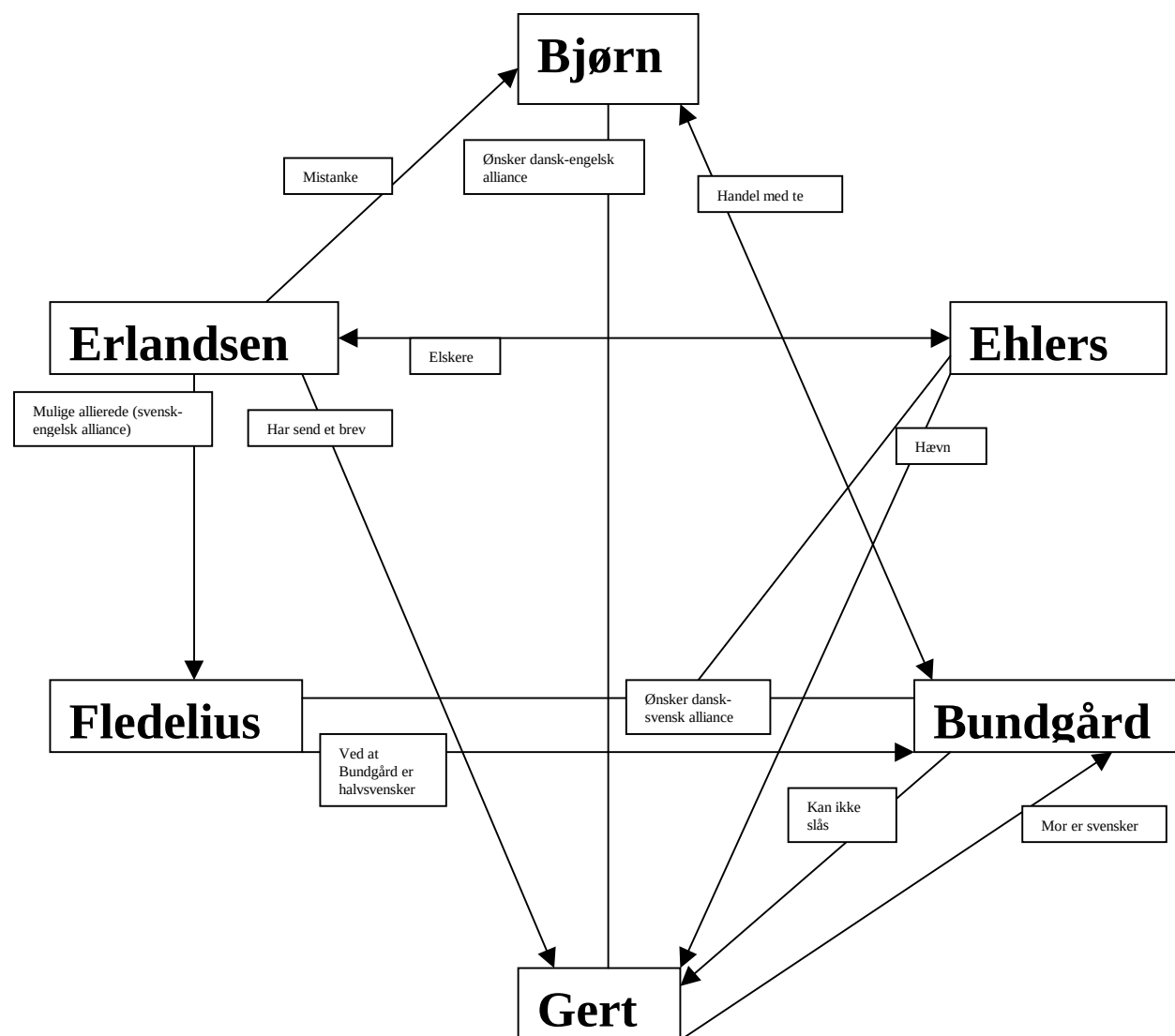
- Bjørn har forsøgt at forgive Dyveke. *Afsløres af alkymistens spor.*
- Købmand Munk smugler våben for englænderne. *Afsløres af flere omgange: Købmand Knudsen afslører at købmand Munk smugler våben, og ambassadør Donaldsons papirer afslører at Munk arbejder for englænderne.*
- Fledelius har haft en affære med Dyveke, og hun har slået op med ham. *Man kan læse i Dyvekes dagbog at hun havde en elsker, "K". Ringen der lå under Dyvekes seng tilhører Fledelius, og kan man lægge 2 og 2 sammen, skulle man gerne kunne regne ud at "K" er Fledelius. En anden og mere direkte måde at få afsløret dette på er den hemmelige dagbog på biblioteket.*
- Erlandsen har kontaktet grev Gert anonymt for at forhøre sig om grev Gert (der jo er katolik ligesom Erlandsen) synes at Christian III (lutheraner) er den rigtige konge. Det vil sige at Erlandsen er imod kongen! *Gert ved selv at han er blevet kontaktet af en anonym, kongeffjendsk person, og Fledelius kan få at vide af sine spioner at Erlandsen har sendt et anonymt brev. Denne afsløring er således meget afhængig af spillerne selv.*

- JB er engelsk agent. *En levende ambassadør Donaldson vil antyde dette. Hvis spillerne er opfindsomme, kan det være de kan få dette ud af at JB kan engelsk.*
- Munk er bøsse. *Afsløres af købmand Knudsen.*
- Ehlers er bøsse. *Kan afsløres af glædespiger på kro, og selvfølgelig ved Erlandsen det.*
- Erlandsen er bøsse. *Det kunne tænkes at Ehlers på et tidspunkt kunne føle sig presset til at fortælle det.*
- JB har slået ambassadør Donaldson ihjel. *Kan afsløres af blod-fodspor.*
- Ehlers har købt gift. *Kan afsløres af apotekeren over for en enkelt spiller (eller evt. to).*
- Munk har placeret våben i Sankt Nicolai kirkes tårn. *Afsløres af ambassadør Donaldsons papirer, eller evt. af vægter.*
- Købmand Munk = Jesper Erlandsen: *De er begge kongeffjendske, bøsser og har adgang til byens kirker.*
- Grev Gert har taget æren for en heltedåd som Ehlers har udført og er derfor blevet adlet i stedet for ham. *Kan findes i Dyvekes hemmelige dagbog hvis den læses grundigt nok. I øvrigt ved Svend Bundgård at Gert ikke kan slås.*
- Fledelius har et net af spioner. *Det kan spionerne selv afsløre ved at komme rendende tit nok.*
- Svend Bundgård er sortbørsgrosserer/hyggesmugler. *Kan afsløres af en tilfældig gæst fra festen eller en fuld svensker de møder på en kro. Eventuelt af Jens Bjørn der køber te af Bundgård.*
- SB's mor er svensker. *(Grin ikke – som tingene står kan det godt gå hen at blive en forbrydelse.) Det ved grev Gert som har kendt Svend fra de var små.*

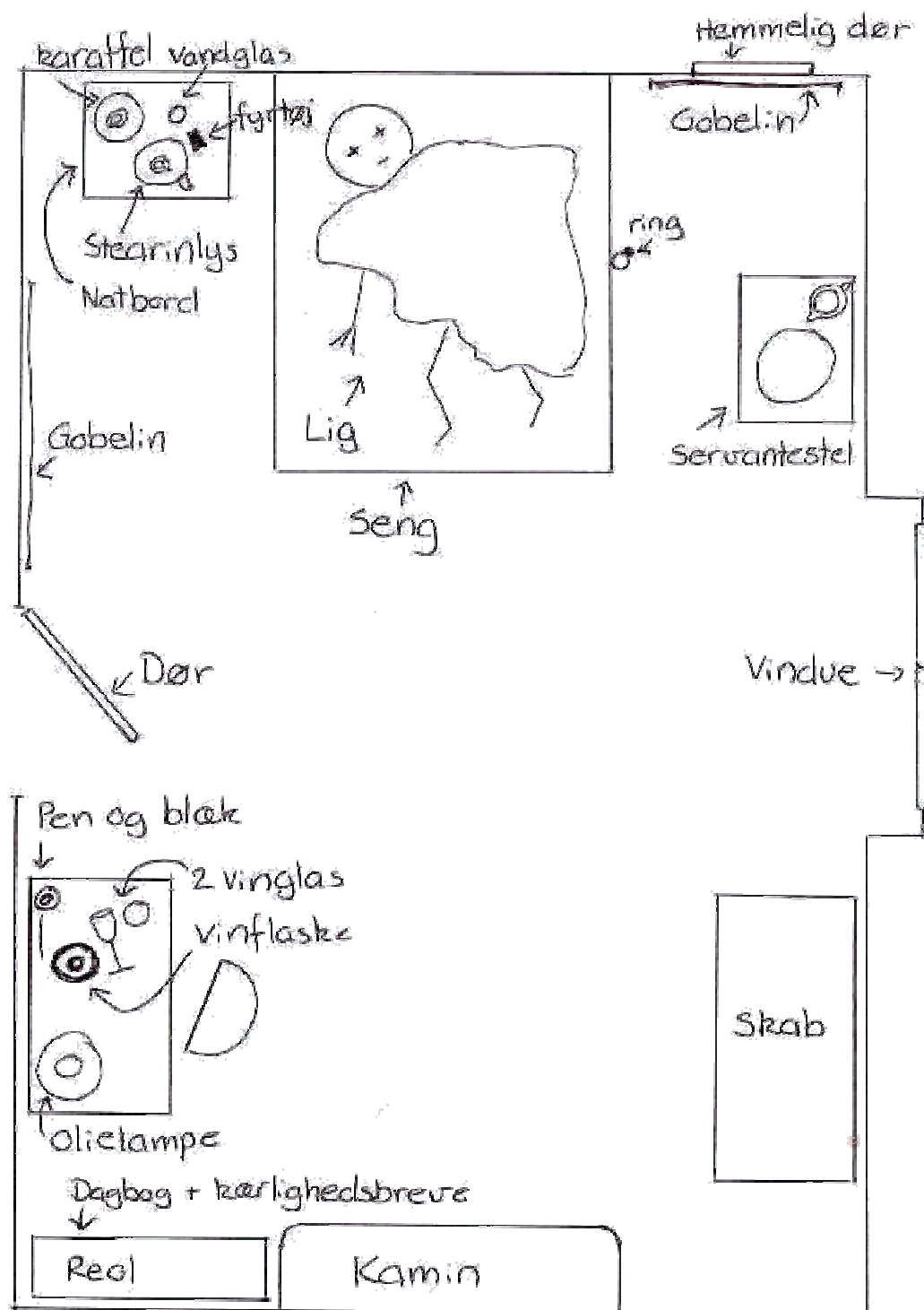
Flowchart



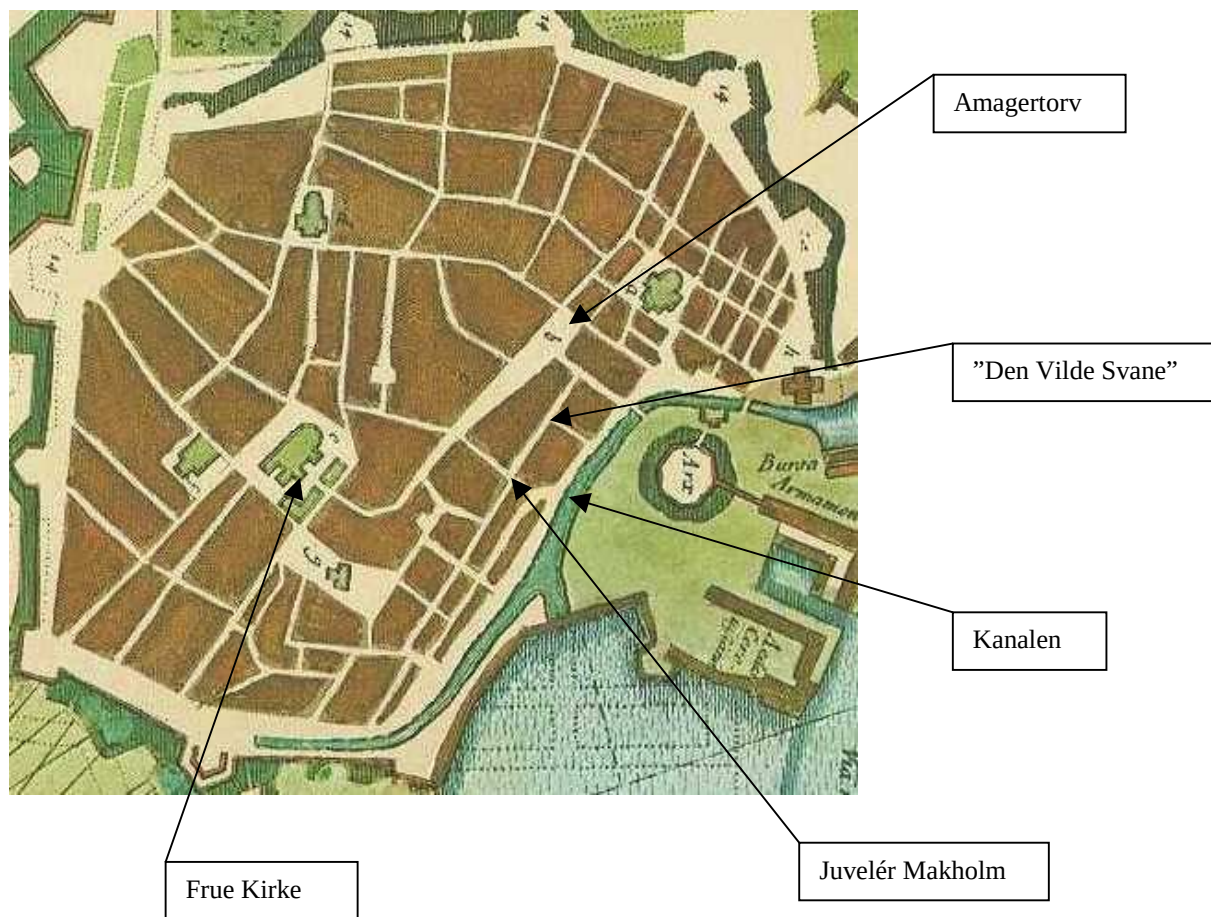
Relationsdiagram



Kort over Dyvekes værelse (spillederudgave)



Kortudsnit med angivelse af vigtige steder med henblik på at forfølge alkymistens spor



Persongalleri



Christian III



Stig Ehlers



Dyveke



Jens Bjørn



Jesper Erlandsen



Apoteker Strøm



Svend Bundgård



Carl Fledelius



(mand med stor næse)



Grev Gert

Oversigt over handout

- A. Kort over byen
- B. Billeder af byen
- C. Billede af Nørreport
- D. Kort over slottet
- E. Kort over Dyvekes værelse
- F. Gæsteliste
- G. Dyvekes dagbog
- H. Dyvekes hemmelige dagbog
- I. Den døde budbringers brev fra Donaldson
- J. Donaldsons dokumenter (på engelsk) angående komplot
- K. Købmand Munks brev til Donaldson om våbenleverancer
- L. Dyvekes Kærlighedsbreve
- M. Erlandsens brev til grev Gert

F. Gæsteliste

Indeholder mange navne og er ikke et nyttigt spor. De navne der er interessante for spillerne (altså de personer som spillerne helst skal møde) er: Borgmester Simonsen, ambassadør Donaldson, magister Bech, mediciner Wortwein og mor Sigbrit. De andre er der bare for at give "fyld". Hvis spillerne opsøger nogen af de andre på listen, ved de ikke noget interessant eller har forladt byen (se "13. Gæstelisten" under Handling). Wortwein og Bech har ikke noget interessant at fortælle med mindre spillerne kommer med nogle engelske skrifter (Bech) eller spørgsmål om gifte og lig (Wortwein).

Naturligvis er hustruer også med til dén slags fester, men på gæstelisten er kun mændene angivet.

G. Dyvekes dagbog (uddrag)

11. september 1536

Ak, mit liv er en jammerdal. Jeg kan snart ikke længere holde K og hans digte ud. Det må høre op mellem os – der er ingen anden vej.

I dag blev jeg kaldt til kongen. Han fortalte mig at jeg var blevet lovet til den svenske kronprins Erik og skal giftes med ham om nogle måneder. Det er for at sikre landets fremtid, sagde han og sukkede. Var Gert dog min herre konge og ikke blot min kære bror, da var mit liv lettere; da behøvede

jeg ikke at gifte mig og flytte til Sverige hvor der er fyldt med svenskere. Han har fortalt mig at han hellere så mig giftet bort til anden side.

14. september 1536

Kære dagbog. Verden er vidunderlig. Jeg har mødt den dejligste mand. Han kom på slottet i dag i et ærinde. Vore blikke mødtes, og der var noget i luften ved første øjekast. Jeg talte kun med han et øjeblik, men jeg må se ham igen. Det kan ikke gå hurtigt nok. Så skal jeg bare skaffe mig af med K.

17. september 1536

Kære dagbog. Jeg mødte ham kort igen i dag. Det var desværre forhastet og blandt mange mennesker, så det var umuligt at få talt rigtigt sammen, men vi nåede at aftale et rigigt møde. Om aftenen i overmorgen uden for "Den Vilde Svane" klokken 9 om aftenen. Jeg kan sagtens snige mig ud. Så bliver der tid til at snakke rigtigt – og forhåbentlig også til mere...

18. september 1536

Ak ak. I aften skal min forlovelse med den svenske prins Erik udråbes for folket. Bare F nu stadig vil have mig efter det. Jeg vil i hvert fald ikke opgive ham uden kamp. I aften vil K være der til festen; så kan jeg endelig få fortalt ham at det er slut mellem os. Og når aftenen er overstået kan jeg begynde at glæde mig til i morgen aften....

H. Dyvekes hemmelige dagbog (uddrag)

H (findes når spillerne finder dagbogen)

... Nok er Fledelius ferm til at digte og skrive poesi – han laver det i hvert fald i store mængder, men i sengen kunne man ønske sig mere af hans evner. Oh ynk, oh klage! Jeg er sikker på at Frede Knudsen er af en helt anden støbning; de blikke han sendte mig... Jeg kan dårligt vente til jeg skal møde ham igen. Jeg burde takke moder Sigbrit for at have købt stoffet til min brudekjole hos købmand Knudsen. – Ellers havde vi velsagtens aldrig fundet hinanden....

H 2 (findes hvis spillerne leder længe og grundigt)

...I dag er der sket mig noget ganske frygteligt. Jeg havde taget Kamma med mig for at gå en tur, og bedst som vi gik der stod der pludselig en fremmed mand foran os. Ja, mand er måske for meget sagt om skabningen; han så meget ussel ud, og han stank. Kamma var nær besvimet ved synet af ham. Han begyndte med hvæsende stemme at fortælle onde løgne om Gert; han sagde at Gert var en usling der havde taget æren for en anden mands død, og at Gert ikke kunne dræbe så meget som en bevidstløs svensker med sit sværd. Jeg spurgte manden hvad det var han fablede om; alle ved at Gert har fået sin grevetitel på grund af sin kampduelighed – han dræbte en svensk hærfører i et slag. Så sagde den onde mand at det set ikke var Gert der havde dræbt hærføreren, men den onde mands ven, en mand ved navn Stig Ehlers, og at Gert bare havde taget æren for denne helledåd...

I. Den døde budbringers brev til Donaldson (oversat version)

Min kære hr. Marquis

Det ser ud til at alliancen mellem Danmark og Sverige er tættere på end vi troede. Hvis Det Nye England skal nå at etablere sig som en magtfaktor der kan tiltrække sig Sveriges opmærksomhed som en mulig samarbejdspartner og køre Danmark ud på et sidespor, skal der handles hurtigt. Jeg anbefaler derfor at man fremskylder planerne om overtagelsen og uskadeliggør kongen hurtigst muligt.

Deres oprigtige
XX.

J. Donaldsons dokumenter angående komplot (oversat version)

Nye instrukser for overvågning af danske forhold

På baggrund af den af Sverige ydede hjælp til Christian III's hær under Grevens Fejde er der begrundet mistanke om at Danmark eller Sverige (eller eventuelt begge) vil forfølge tanken om en alliance mellem de to lande. Alle forhold der kan understøtte denne mistanke skal omgående rapporteres. Specielt skal De være opmærksom på

- den svenske ambassadør Fledelius' bevægelser og om han ofte taler med kong Christian
- svensk militær i København, herunder svenske krigsskibe i havnen
- om der pludselig tales meget svensk i byens gader og på værtshuse
- om kongen eller nogle af hans betroede medarbejdere foretager udlandsrejser
- militær oprustning af enhver art

Men som sagt beder jeg Dem rapportere alt hvad De mener kunne være af interesse for vor sag.

Vor mand i kongens inderkreds har givet os anledning til at tro at kongen planlægger en alliance med Danmark. Da jeg ikke har hørt Dem omtale dette, antager jeg at De ikke har hørt om en sådan plan, men såfremt De måtte høre noget desangående, det være sig fra såvel Henry som den danske side, bedes De naturligvis omgående rapportere det. Jeg antager at De ville være en af de første til at vide det. Jeg understreger at vi naturligvis ikke er interesseret i at alliere os med en så svag partner som Danmark, men ønsker et samarbejde med Sverige. Indtil videre er det kun rygter, og jeg håber at der ikke er hold i dem.

Vi ser frem til at høre fra Dem

WW.

K. Købmand Munks brev til Donaldson om våbenleverancer

Kære hr. D.

Den aftalte levering skulle efter planen være klar torsdag. Transport af varerne vil foregå med stop i København hvor der blandt andet findes en kirke nær havnen med et rummeligt tårn der kan bruges som oplagingsplads. De har udtrykt ønske om at tage varerne i øjesyn før den endelige levering, og jeg vil foreslå at det foregår under mellemlandingen her i byen. Hvis det passer Dem, vil jeg foreslå i morgen aften klokken 11.

Munk

L. Dyvekes kærlighedsbreve

Til min allerkæreste.

Dyveke, du mit verdens guld,
Min en' og ønskeskat,
mit lys i lykkens nat,
kom nærmere hid, o hjerte huld,
og læg dit øre til,
jeg for dig sjunge vil.
 Lykkens sang,
 lykkens gang
vil jeg vise uden fejl,
 hvor du mig,
 jeg og dig
skue må som i et spejl.
Solen skal ikke nå
de Vestervande blå
ej hænge lysen lok
 på stjerneflok,
før jeg, Dyveke, har
gjort det for verden bar,
hvor højt jeg elsker dig
 bestandelig.

K.

Min kæreste Dyveke

Du er så kæk
som en bæk
mellem blomsternes flok,
glimter øjets blink
fornøjet, flink.
bag nødbrunne lok.
Din røst
er min trøst
i den mørke nat.
– Al den herlighed
og kærlighed
er min søde skat!

Til min rose.

Blandt alle verdens blomster ved jeg én,
en rose over dem alle,
udsprungen af en dejlig gren
ud af en yndig stamme.
Vel er der mange smukke til,
men jeg for sandhed sige vil:
Dyveke overgår dem alle!

M. Erlandsens brev til grev Gert

Kære hr. Greve

En samling af rigets mænd har efter den seneste tids udvikling efter krigen og overtagelsen af København drøftet situationen og perspektiverne for landets fremtid under rigets nuværende ledelse. Vi er bekymrede for om det nuværende styre fortsat vil kunne leve op til de krav der stilles fra forskellige sider for at sikre landets adels fortsatte ve og vel. Vi har derfor påtaget os i største hemmelighed at undersøge eventuelle alternative muligheder for ledelse.

Vi er klar over at De ved visse lejligheder har udtrykt tilsvarende betænkeligheder over styrets kompetance, og vi vil bede Dem overveje om De ville være interesseret i at deltage i vores arbejde. Såfremt det er tilfældet, bedes De efterlade et svar bag den løse sten i muren ved Veste Kirkegårds nordvestlige hjørne. Når vi har modtaget Deres svar, vil De blive kontaktet med yderligere information.

Med håb om samarbejde

"Samlingen"