

Brügge, 1250. Grev Phillip af Flandern har indbudt til ridderturning. Turneringens bedste vinder ikke bare hæder og ære, men får også afgørende indflydelse på mange andres liv.

Ridderne har alle fejl og mangler i forhold til ridderidealene. Louis er arrogant og gudløs. Wilhelm er gift men agter ikke sin kone. Konrad har brudt sit vasalløfte. Gaston er gudfrygtig men fej.

Fortællingen udspiller sig i Brügge over den uge, som turneringen varer. Ridderne dyster først mod kålhoveder og stråmænd, derefter ridder mod ridder indtil kun den bedste ridder står tilbage. Lansedyst er en farlig sport og ridderne deltager med livet som indsats.

Mellem kampene kæmpes der om riddernes gunst. Grev Phillip ønsker en værdig arving. Louise drømmer om at blive forført af romantisk kærlighed. Tempelridderen André ønsker riddere til at forsvare det hellige land. Enken Blanche ønsker en ridder til at administrere sit len.

Kan de alle finde en værdig ridder?

En værdig ridder

Et ridderdrama med terninger om ridderidealer og høvisk kærlighed

Af Frederik J. Jensen

4 spillere, 2 timer, 10 terninger

Kolofon

Spildesign Frederik J. Jensen, september 2015
Thoughtful Games
<http://thoughtfulgames.com/worthyknight>

Licens Create Commons Attribution 3.0
<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

© Frederik J. Jensen, 2015

Scenariet er skrevet til Projekt Særimner 2015 og er et remake af fastavalscenariet Dyst fra Fastaval 2009 af Anders Frost Bertelsen, Morten Hougaard, og Kristoffer Rudkjær.

En værdig ridder

Grev Phillip af Flandern har indbudt til ridderturnering. Turneringens bedste vinder ikke bare hæder og ære, men får også afgørende indflydelse på mange andres liv.

I skal hver spille både en ridder og en birolle.

Ridderne har alle fejl og mangler i forhold til ridderidealene. Louis er arrogant og gudløs. Wilhelm er gift men agter ikke sin kone. Konrad har brudt sit vasalløfte. Gaston er gudfrygtig men fej.

Fortællingen udspiller sig i Brügge over den uge, som turneringen varer. Ridderne dystet i tre omgange, første runde mod kålhoveder og stråmænd, derefter ridder mod ridder indtil kun den bedste ridder står tilbage. Lansedyst er en farlig sport og ridderne deltager med livet som indsats.

Mellem kampene kæmper birollerne om riddernes gunst.

Hver af birollerne har noget, de ønsker sig af en ridder. Grev Phillip ønsker en værdig arving. Louise drømmer om at blive forført af romantisk kærlighed. Tempelridderen André ønsker en ridder til at bevogte den hellige grav. Grevens søster Blanche, der er enke, ønsker en ridder til at administrere sit len.

Kan de alle finde en værdig ridder?

I skal finde 10 sekssides terninger frem inden I begynder at spille.

Prolog: Kålhoveder og stråmænd

I prologen skal I vælge roller og prøve jeres ridder af på turneringspladsen.

Begynd spillet med at tale lidt om hvad I ved om riddere og ridderturneringer i middelalderen. Det er ikke meningen at jeres fortælling skal være historisk korrekt.

Find dernæst ud af hvem af jer, der er mest høvisk. Han eller hun får lov at vælge sit par af roller først. Derefter vælger de andre spillere roller efter tur.

De fire par af roller er:

- Grev Phillip og røverridderen Konrad
- Grevens datter Louise og den højadelige ridder Louis
- Grevens søster Blanche og den ulykkeligt gifte ridder Wilhelm
- Tempelridderen André og den dydige ridder Gaston

Læs mere om rollerne på midtersiderne.

Læg terningerne midt på bordet og gennemgå turneringsreglerne.

Nu er I klar til at begynde turneringen. Første runde er en opvisningsrunde, hvor ridderne kæmper mod kålhoveder og stråmænd.

Herolden kalder ridderne ind på turneringsbanen en af gangen.

Beskriv efter tur jeres ridder og fortæl, hvorledes ridderen forsøger at imponere publikum. Rul derefter terningerne og beskriv hvad der sker. Ridder Louis starter.

Turneringsregler

Ridderturneringen udkæmpes i tre runder: Første en opvisningsrunde, hvor ridderne demonstrerer deres evner mod kålhoveder og stråmænd. Derefter dyster de ridder mod ridder i to dueller. Den ridder, der udmærker sig mest i opvisningsrunden udfordrer først. De to vindere dyster mod hinanden tredje og sidste runde.

I anden og tredje runde dyster ridderne med lanser i tre ridt. Bedst af tre vinder, brudte lanser tælles først, derefter hvor mange ramt. Vippes modstanderen af hesten og bliver man selv siddende, vinder man straks. Greven bestemmer ved uafgjort. I opvisningsrunden rulles terningerne en gang.

Rul 3 terninger, tag summen af de 2 højeste terninger og aflæs resultatet på tabellen:

Sum	Turneringslanse	Krigslanse
12	Du støder din modstander af hesten og han såres	... og din modstander bliver dræbt
10-11	Din lanse splintres på din modstanders skjold, hjelm eller brynje	... og din modstander bliver såret
8-9	Din lanse rammer modstanderens skjold, hjelm eller brynje men splintres ikke	
2-7	Din lanse rammer ikke	

Efter at terningerne er kastet, kan en spiller vende én terning så den i stedet viser 5. Hver spiller kan gøre dette op til tre gange i løbet af spillet. Beskriv hvad der sker i historien.

"Konrad kan stadig smage kysset fra Louise på sine læber" – Louises spiller vender en 2'er til en 5'er.

"I sin sejsikkerhed mister Louis koncentrationen i det afgørende øjeblik" – Wilhelms spiller vender en 6'er til en 5'er.

En såret ridder kan kæmpe videre, men ruller en terning mindre. En ridder med færre end to terninger kan ikke kæmpe og falder af hesten.

En ridder kan vælge at bruge en krigslanse i stedet for en turneringslanse. Enten i smug eller ved at udfordre modstanderen åbent. Kæmpes der videre til fods, kan I gendigte effekterne i tabellen til en duel på sværd, økse eller morgenstjerne.

Grev Phillip af Flandern

Du styrer din familie og dit grevskab med en fast hånd og er ikke bange for at træffe upopulære beslutninger. For eksempel da du giftede din søster Blanche væk mod hendes vilje i en nødvendig politisk alliance.

Du ønsker at finde en værdig ridder til din datter. Louise er dit eneste barn. Med hendes hånd i ægteskab følger derfor også det mægtige grevskab Flandern. Uden en værdig tronfølger truer krig og kaos. Hvem vælger du?

Du kan give en ridder en turneringshest fra din stald.

Grevens datter Louise

Du er enebarn. Din tilværelse er fyldt med balkjoler, blomsterdekorationer og digte om riddere og skønjomfruer.

Du drømmer om at blive forført af en værdig ridder. Hvem vælger du - Den flotte Wilhelm? Den korrekte Gaston? Den selvsikre Louis? Den ukendte Konrad?

Du kan lade din udvalgte føre dine farver i turneringen. Vil din far billige dit valg?

Enken Blanche, grevens søster

Du elskede en gang André. Din bror giftede dig væk til en mand du ikke elskede. Nu er du enke med to døtre og et len i kaos. Et ægteskab med en værdig ridder vil sikre jeres fremtid. Hvem vælger du?

Du kan lade din udvalgte føre dine farver i turneringen.

Elsker du stadig André?

Tempelridderen André

Du og Blanche elskede hinanden. Du bad din barndomsven Grev Phillip om hendes hånd, men han afslog og giftede Blanche væk til en anden.

Du blev tempelridder og har kæmpet i det hellige land i 15 år. Din overordnede har nu givet dig opgaven at drage tilbage til Flandern og finde riddere til at bevogte den hellige grav.

Du kan bede med en værdig ridder i kapellet aftenen før turneringen.

Elsker du stadig Blanche?

Røverridderen Konrad von Ransbach

Den yngste af fem sønner af en ridder fra lavadlen og med ringe fremtidsudsigter. Så du stjal et sværd, en hest og en rustning og stak af. Du har siden ernæret dig ved at opkræve bropenge fra karavaner og flodpramme.

Du ønsker at vinde turneringen og score kassen. Kan du begå dig i grevens hof?

Den højadelige ridder Louis de Neuville

Folk siger at du erobrer kvinder i flæng og slår konkurrenter ihjel i dueller. Du er fuldstændig ligeglad. Du vil vinde turneringen.

For nylig stak du en mand ned i en kirke under messe.

Din familie ønsker at du skal gifte dig og slå dig ned. Er du parat til det?

Den ulykkeligt gifte ridder Wilhelm van Kampenhout

Dit ægteskab med en købmandsdatter er ulykkeligt. Din svigerfars penge sikrer dit vellevned og du foragter din kone for det.

Du er grev Phillips vasal. Du er stormbrust forelsket i grevens datter.

Du ønsker at vinde turneringen så du ikke behøver at konfrontere dine problemer lige nu.

Den dydige ridder Gaston de Lanzac

Engang gemte du dig i en grøft med din hest under et slag, ligbleg af skræk.

Du lever og ånder for ridderidealene, uden hvilke en ridder ikke er andet end en bandit med en hest. Gennem bønner og daglige rutiner holder du dit hjerte rent og dit udstyr pletfrit. Du glæder dig til turneringen begynder og chancen for at vise at du er den bedste ridder af dem alle.

Du ønsker at vinde turneringen og blive gift med grevens datter som det forventes af enhver god ridder. Eller er det virkelig det du ønsker?

Første akt: Ridder mod ridder

I første akt skal de fire andre roller præsenteres så det bliver klart, hvad de ønsker sig.

Det gør I ved at skiftes til at sætte en scene, hvor I introducerer jeres birolle. En scene kan både fortælles og udspilles med ord og med krop. Den spiller, der sætter scenen, bestemmer hvem der er til stede og hvor scenen foregår. Undervejs i scenen er det også den spiller, der afgør hvad der sker, og hvornår scenen slutter.

Alle spillere er selvfølgelig velkomne til at komme med ideer og forslag. Stil også gerne spørgsmål til spillerne i scenen.

Du kan kun spille en rolle i en scene af gangen, men dine roller kan godt mødes uden for scenen. Du bestemmer hvad din rolle føler, tænker, siger og gør – men det er den spiller, der sætter scenen, der bestemmer, om det din rolle gør lykkes.

Hver af birollerne kan forbedre en ridders chance i turneringen ved at give dem en ekstra terning. Louise og Blanche kan lade en ridder føre deres farver. André kan bede for en ridder og Phillip kan give ridderen bedre udstyr.

Udspil nu de fire scener. Grev Phillips spiller starter.

Derefter er I klar til den første rigtige turneringsrunde. Den ridder der udmærkede sig bedst i opvisningsrunden udfordrer en af de tre andre riddere til lancedyst.

Udkæmp dysten. Husk at rulle ekstra terninger, hvis ridderne har fået hjælp.

Dernæst kæmper de andre to riddere.

”Det er måske ikke helt så let”

Hvis en spiller kommer lige lovligt let omkring problemerne, kan I andre give et benspænd ved at sige ”Det er måske ikke helt så let”. Så skal spilleren rulle en terning og bruge resultatet til at fortsætte scenen:

Slag	Resultat	
6	Ja, og...	Det spilleren ønsker skal ske, sker – og det endda bedre end ventet
4-5	Ja, men...	Det spilleren ønsker skal ske, sker, men ikke helt som ønsket
2-3	Nej, men...	Det spilleren ønsker skal ske, sker ikke, men noget andet lykkes
1	Nej, og...	Det spilleren ønsker skal ske, sker ikke, og det hele er faktisk værre endda

”Ridder Konrad drikker Gaston fuld så Gaston næste morgen ikke kan holde sig siddende på hesten”

– ”Det er måske ikke helt så let...”

– ”Ja, men Konrad er også så bagstiv, at han slet ikke kan komme op på hesten”

”Ridder Gastons høviske tale forfører Louise så hun samme aften opsøger ham i hans telt i smug”

– ”Det er måske ikke helt så let...”

– ”Nej, men Blanche opsøger Gaston i stedet”

”Andrés rolige autoritet vækker et nyt lys i Wilhelm, og han indser at han må søge frelsen i Det Hellige Land”

– ”Det er måske ikke helt så let...”

– ”Nej, og Wilhelm indser at Kirken ikke kan give ham frelse fra hans synder og han smider tempelridderen ud af sit hus”

Anden akt: Den bedste ridder

I anden akt tilspidses situationen. Ikke alle kan få hvad de ønsker og prisen bliver højere.

Den spiller, hvis ridder røg ud af turneringen først, sætter første scene i anden akt. Derefter sætter de andre spillere en scene hver.

Hvis tiden tillader, kan I sætte ekstra scener i anden akt.

Spil tredje og afgørende turneringsrunde, når det er tydeligt, hvad der er på spil for de to tilbageværende riddere og for de fire birøller.

De to vindere fra anden turneringsrunde dyster mod hinanden og en vinder findes.

Epilog: vinderen afslutter historien

Den spiller hvis ridder vandt turneringen fortæller nu hvorledes det hele ender. Finder Grev Phillip en værdig arving? Bliver Louise gift? Bliver Blanche gift? Hvem drager med André til Jerusalem?