

Fyrstinden

En spilbog af Nikolaj Vendelbo Blichfeldt

Bidrag til Gottschalck-skrivekonkurrencen - efteråret 2022

Regler

I denne historie er du en kirkens tjener, med erfaring som inkvisitor. Du har indgående kendskab til kætteri, trolddom, unaturlige væsner og mørkets gerninger.

For at afgøre dit personlige og teologiske temperament, skal du slå terninger. Du har tre egenskaber: *tro*, *håb* og *kærlighed*. For hver egenskab slår du en terning og lægger 4 til for at finde din værdi.

Tro angiver hvor stærk du er i din dedikation til Herren og Hans love.

Håb angiver hvor lyst eller mørkt du ser på jordelivet og dine muligheder i det.

Kærlighed angiver den grad af ømhed du har for dine medmennesker.

De tre egenskaber vil komme i spil undervejs på din rejse. Når det sker, vil det være anført i teksten, hvad du skal gøre.

De tre egenskaber vil falde eller stige undervejs i historien efterhånden som du får eller mister point. De må gerne overstige deres oprindelige værdier. Hvis en af egenskaberne i løbet af spillet kommer ned på 0 eller går i minus, hensynker du i en tilstand af tanketom apati. Din sjæl er fortabt, og din rejse slutter der.

Du kan vælge at bruge egenskaberne i situationer, hvor de ikke nævnes i teksten. Hvis du har svært ved at træffe et valg, kan et slag med to terninger mod en af dine egenskaber måske hjælpe. Hvis du f.eks. opdager at nogen har gjort noget forkert, men du fornemmer at den straf de vil få er alt for hård, kan du vælge at slå for *kærlighed* – hvis du slår under eller lig med din værdi i egenskaben *kærlighed*, vil du lade nåde gå for ret, men hvis du slår over, vil din retfærdighedssans trumfe din medlidenhed, og du ville angive vedkommende. Det kan også være du kommer i en situation, hvor du synes to af dine egenskaber er i konflikt med hinanden. Slå da en terning og læg øjnene til den ene egenskab og slå endnu en terning og læg øjnene til den anden egenskab. Den egenskab som får den største sum, dikterer dit valg.

Find eventuelt selv på flere måder at bruge de tre egenskaber på.

Du kan også vælge kun at bruge egenskaberne når de er nævnt i teksten.

Endelig kan du vælge helt at ignorere egenskaberne.

Nogle af historiens afsnit rummer **kodeord**, som du skal notere. De vil være medvirkende til at bestemme den videre handling.

I løbet af historien vil du få mulighed for at samle genstande op. Hvis du på et tidspunkt ikke ønsker at beholder en eller flere af dem længere, kan du skille dig af med dem ved at slette dem fra dine notater.

Fyrstinden kan spilles som en selvstændig fortsættelse af spilbogen *Varulvevinter*. (Skriv gerne til mig på nik_blich@hotmail.com, så sender jeg den som PDF). Du behøver ikke at have spillet *Varulvevinter* for at spille *Fyrstinden*, men hvis du har, har du stadig de genstande, du havde i slutningen af den historie og kan vælge at tage nogle af dem med på din nye færd. Dine egenskaber har også samme værdier som ved slutningen af historien. Dog må du slå en terning og fordele summen frit på de tre egenskaber, da tiden har læget nogen af dine sjælesår.

Sangen *Livet siger*, som optræder i historien, er min gendigtning af den tyske folkevise *So Spricht das Leben* (forfatter ukendt).

Anbefalet stemningsoundtrack: *Mediæval Bæbes – Worldes Blysse (1998)*

Historien er (meget løst) inspireret af virkelige personer og begivenheder.

Forhistorie

Det er blevet køligere i klostrets dunkle buegange og i de små, spartanske celler. Septembers blå er fortrængt af oktobers grå. Rundt om hjørnet venter novembers koldklamme mørke. Årsdagen for den gamle abbeds død nærmer sig. Pesten tog ham og resten af hans følge på en rejse til klosterkirken i Zerbelung.

Den nye abbed betragter dig med mistænksomhed. Måske skyldes det det nære forhold du havde til hans forgænger, eller måske fornemmer han, at du ikke gav ham de mest glødende anbefalinger, inden han blev udpeget til ny storinkvisitor i jeres orden. Det er længe siden du har haft lejlighed til at forlade klostret for at efterforske sager om mørkets væsner og deres djævelske kræfter. Du venter halvt om halvt at storinkvisitoren snart vil meddele dig, at din tjeneste som inkvisitor ikke længere er påkrævet. Det er bestemt ikke umuligt, at der også vil komme opdigtede anklager imod dig. Flere andre af den gamle abbeds betroede er blevet udrenset på netop den måde.

Denne aften har du sat dig ved en pult i det tomme skriptorium, for endelig at påbegynde den pamflet om dine hårrejsende oplevelser i den varulveplagede landsby Bedwald, som du så længe har udskudt at skrive.

Da du vil spidse gåsefjeren, ryster du på hånden. Kniven smutter og skærer en flænge i din finger. Med en grimasse putter du fingeren i munden for at dulme smerten og suge salt blod fra såret.

Nogen rømmer sig bag dig. Det er klostrets urtemester, den blide kæmpe Broder Sigfried. Han rækker dig et brev. Uden yderligere forklaring vender han sig og går.

Du genkender voksseglet på det sammenfoldede stykke pergament. Det tilhører en af dine ældste og kæreste venner. Broder Gregor og du var novicer sammen for efterhånden så længe siden, at det forekommer at være et andet liv. Han forlod klostret i vanære for mange år siden, da han blev grebet i at gennemføre uortodokse alkymistiske eksperimenter.

[Gå til 1.](#)

Idet du vil bryde seglet, bemærker du, at det allerede har været brudt. Den der har gjort det, har forsøgt at skjule det på kyndig vis, men ikke helt godt nok til, at narre nogen med så skarpe øjne som dine.

Min kæreste ven. Du er den eneste jeg kan stole på – og den eneste jeg kender som har været i nærkontakt med mørkets væsner. Som du ved har jeg altid været tiltrukket af alkymi og medicin. Nu har jeg endelig fået muligheden for at hellige mig de lærde studier.

Efter jeg måtte forlade vores gamle kloster, henslæbte jeg nogle år som landsbydegn, men nu har jeg fået en gunstig stilling hos den storsindede fyrstinde Erzebet af Nebelvels, ikke blot som præst, men også som alkymist. Hun er ekstremt velhavende og har givet mig alle de midler jeg behøver i min søgen efter Livets Vand. Alt ville være såre godt, hvis ikke det var for den frygtelige mistanke, jeg meget mod min gode vilje er begyndt at nære.

For nogen tid siden begyndte unge kvinder på egnen at forsvinde sporløst. Det siges at nogle af deres lig blev fundet blege og tømt for blod. Onde tunger hvisker at fyrstindens tre kammerpiger Dorrotya, Ilona-Jo og Benická ofte er blevet set de steder hvor kvinderne er forsvundet. I begyndelsen var det bondepiger, men nu er også døtre af landadlen begyndt at forsvinde.

Samtidig er fyrstinden undergået en uforklarlig forvandling. Før lignede hun den statelige, midaldrende kvinde hun er, men efter at have isoleret sig med en mystisk fremmed kvinde, der ikke veg fra hendes side, begyndte hun at ligne en purung kvinde igen.

Den fremmede, som kaldte sig Darvulia, blev fundet død for nogle måneder siden. Fyrstinden har siden viet det lokale nonnekloster til denne Darvulia, som hun siger udvirkede mirakler og gav hende ungdommen tilbage med velgørende salver.

Jeg er bange for, at min nådigfrue gør sig skyldig i kætteri ved at behandle den døde kvinde som en helgen. Nu frygter jeg at miste mit embede, hvis min frue anklages og dømmes som kætter, eller hvis det virkelig er sandt, at hun på en eller anden måde, jeg endnu ikke forstår, er i ledtog med mørkets magter.

Samtidig mærker jeg til min foruroligelse, hvordan min vilje til at søge sandheden svækkes dag for dag. For hver gang jeg ser eller tænker på fyrstinden, er det som om mine egne tanker og ønsker fylder mindre i mit sind. Hendes tanker vokser i mig og bliver større end hvad mit hjerte kan rumme. Jeg frygter for min sjæls frelse. Jeg kender ingen anden, der som dig har forstand på mørkets magter. Jeg beder dig derfor komme til Nebelvels så hurtigt som muligt, så vi sammen kan komme til bunds i denne sag.

Altid din hengivne,

Gregor.

Noget ved Gregors valg af ord foruroliger dig. Han lyder som sig selv, men næsten for meget som sig selv. Hvad mener han med at fyrstindens tanker vokser i ham? Du må opsøge din gamle ven og finde ud af hvad der er på færde. Men hvilke farer venter dig på slottet Nebelvels? Og vil abbeden lade dig rejse hvis du spørger om lov? Vil dette brev give dig problemer, hvis nogen ser det?

Vil du:

Brænde brevet i et af de ildfade, der oplyser klostrets skriptorium? [Gå til 15.](#)

Beholde brevet? [Gå til 17.](#)

Du undersøger liget. Under skjorten finder du et smaragdhalssmykke. Du genkender det straks som det røverne brugte til at lokke dig ud fra kroen. Hvis du tager det, skal du trække 1 point fra din *tro*, fordi du stjæler fra en død mand.

Vil du:

Fortsætte ned ad trappen? [Gå til 92](#).

Gå tilbage til den hemmelige gang og tage trappen opad? [Gå til 9](#).

Gå tilbage til den hemmelige gang og gå ud i hallen? [Gå tilbage til 68](#).

Krostuen er varm og tør. Øllet flyder og stemningen er højroset blandt de mange gæster. På en lille forhøjning står to trubadurer, en ung mand med rødsminkede kinder, og en ældre kvinde klædt ud som skelet. Hun spiller hammerdulcimer. De forsøger at overdøve snakken i krostuen med en duet.

Livet siger

Verden er min

Mig priser blomst og farverig fugl

Jeg er dagen og glæden og solen gul

Og døden siger

Verden er min

Dit gyldne lys er forfængeligt pjat

Måne og stjerner synker i evig nat

Og livet siger

Verden er min

Du bygger sarkofager af marmorsten

Men intet kan indespærre kærligheden ren

Og døden siger

Verden er min

Jeg har en grav til både fattig og rig

Jeg har skabt mismod, pest og krig

Og livet siger

Verden er min

I enhver grav er der frugtbar jord

Hvorfra mine frø spirer og gror

Og livet siger

Verden er min

Da den sidste akkord klinger ud, lyder spredt klapsalver. Krogæsterne kaster mønter op til trubadurerne. Husk at slette et guldstykke, hvis du gør det samme.

Hvis du har kodeordet ***Behemoth***, [gå til 4](#).

Hvis ikke, kan du:

Betale et guldstykke for en omgang øl til en gruppe mænd, der sidder ved baren. [Gå til 8](#).

Betale et guldstykke for et værelse, og gå derop for at sove. [Gå til 49](#).

Forlade kroen og gå op imod slottet? [Gå til 44](#).

Tværs gennem rummet får du øje på et velkendt ansigt. Broder Stephan, abbedens betroede håndlanger. Du forsøger at skjule dig bag en træstolpe, men for sent. Han råber dig an. Du ser ingen anden mulighed end at gå over for at hilse på ham. På hans bord står adskillige tomme ølkrus. Ved siden af dem ligger en sort pestlægemaske med langt fugleagtigt næb og små runde glughuller med gennemsigtigt glas. Hans øjne svømmer og hans tale er sløret.

”Du havde nok ikke ventet... at schhe mig. Jeg har ventet... på dig. Det er fordi jeg er schhå klog. Jeg tog en båd. Jeg kunne både nå at drikke og... være klar til du kom. Masken ... de tror jeg er læge folk schhtiller ingen spørgsmål... når jeg har den på. Abbeden har pålagt mig at... finde ud af, hvad det er, du laver her... jeg tror du er ude efter hende fyrstindens penge... er det ikke rigtigt?”

Inden du kan svare, falder han i søvn hen over bordet.

Vil du:

Betale et guldstykke for at give en omgang øl til en gruppe mænd, der sidder oppe ved baren? [Gå til 8.](#)

Betale et guldstykke for et værelse og gå op for at sove? [Gå til 49.](#)

Forlade kroen og gå op imod slottet gennem den regnvåde, blæsende nat? [Gå til 44.](#)

Forsigtigt fjerner du kornseglen og hjælper kvinden op i siddende stilling. Du hælder lidt vand i hende. Hun hoster voldsomt og slår øjnene op. Du hjælper hende ud af kisten og rækker hende din feltflaske. Hun drikker længe og grådigt. Efter at have sundet sig lidt forsøger hun at rejse sig, men hendes ben vil ikke lystre, så hun må støtte sig til dig.

”Jeg skylder dig mit liv. Mit navn er Søster Miranda. Du undrer dig nok over, hvordan jeg er endt i en kiste under jorden”, siger hun.

Først nu registrerer du at hun er klædt i de forrevne rester af en nonnes ordensdragt.

”Hvis ikke jeg skal ende i kisten igen, er jeg nødt til at komme i skjul. Der er en ruin lidt inde i skoven udenfor slotshaven. Der kan jeg være mens jeg kommer til kræfter”.

Du kaster hurtigt graven til igen og hjælper Miranda hen til den mosdækkede ruin. Du spørger hvordan det gik til, at hun blev begravet levende. Hun fortæller at hun som datter af en lokal lavadelig familie var et oplagt valg, da fyrstinde Erzebet søgte en ny kammerpige.

”Fyrstinden er besat af skønhed. Og som De ser, er jeg desværre smukkere end de fleste”.

Hendes familie kendte til rygterne om fyrstinden. De besluttede at beskytte Miranda ved at sende hende i kloster. Men abbedissen på klostret må have stået i ledtog med fyrstinden, for snart blev hun overflyttet til Sankt Darvulias kloster, som ligger i slotshaven på Nebelvels. Der erfarede hun at søstrene fik hyppige besøg af en munk ved navn Broder Gregor, som udsatte dem for medicinske eksperimenter i katakomberne under slottet. Det blev hvisket at Gregor var nekromantiker og at fyrstinden havde beordret ham at skabe en hær af udøde. Hun holder inde og betragter dig med et eftertænksomt udtryk.

”Det er jo dig! Du er Broder Gregors gamle ven”.

Hun opfatter din undren og fortsætter.

”Det var mig der skrev det brev, du modtog på dit kloster. Broder Gregor havde talt om dig, og jeg håbede at du ville komme, hvis du fik indtryk af at han havde brug for dig. Du må hjælpe med at stoppe ham”.

Hun fortsætter sin fortælling.

Der gik ikke lang tid inden fyrstinden fik nys om Miranda og kaldte hende op på slottet. Hun blev kammerpige og var snart fyrstindens nærmeste betroede. Fyrstinden sagde at Miranda mindede hende om hendes elskede veninde Darvulia, som pesten havde taget, og som klostret var viet til. De tre andre kammerpiger, Dorrotya, Ilona-Jo og Benická, hadede hende, fordi hun med det samme havde overhalet dem når det kom til fyrstindens gunst og fortrolighed. Broder Gregor virkede også utilpas med hendes status som betroet. I løbet af sin korte tid på slottet blev Miranda overbevist om at der foregik unævnelige grusomheder og at både fyrstinden, de tre kammerpiger og Broder Gregor var involveret. Hun satte sig for at komme til bunds i det og opdagede at det var sandt, at kammerpigerne bortførte unge kvinder og, at Broder Gregor udførte nekromantiske eksperimenter i katakomberne. Da hun lå på lur i hans laboratorie for at finde ud af hvad der skete med de bortførte unge kvinder, blev hun opdaget. Han bandt hende og tvang en stor, opsvulmet igle ind i hendes mund. Hun besvimeede. Da hun kom til sig selv, var hun i kisten.

Notér kodeordet ***Belladonna***.

Du tager afsked med Miranda og går tilbage imod slottet.

[Gå til 35.](#)

Inden du kan nå at beslutte hvor du vil gå hen, kommer en kutteklædt skikkelse iført en sort pestlægemaske med langt næb og glasglugger gående imod dig i korridoren. Han tager masken af. Det er den nye abbeds betroede mand, Broder Stephan. Han hilser afmålt på dig.

”Forklædningen virker næsten bedre end forventet. De tror virkelig jeg er læge. Jeg har lige tilset en af søstrene fra slottets kloster. Det var ikke pesten, men hun var ikke i nogen god forfatning. Lignede nærmest en levende død”.

Han holder en pause og siger så:

”Jeg skal holde øje med dig og holde abbeden underrettet om dine aktiviteter her på slottet, så gør ikke noget dumt... ved alle helgener, hvor værker mit stakkels hoved dog i dag...”

Han tager masken på igen og fortsætter ned ad korridoren.

[Gå tilbage til 68.](#)

I graver kisten op og fjerner låget. I kisten ligger en ligbleg ung kvinde med langt ravesort hår. Læberne er røde som blod. Over hendes hvide hals er en barberbladsskarp kornsegl spændt fast til kistens side, og en stor hængelås er sat fast om hendes ene ankel. Øjnene er lukkede, men hun rører ganske let på sig.

”Der er ingen tvivl. Det er en vampyr!”, siger Sandor, ”Vi må drive en stage gennem hjertet. Med lidt held, giver det et så voldsomt sæt i uhyret, at kornseglen skiller hovedet fra kroppen, så vi slipper for besværet”.

Du vil vide hvordan han kan være så sikker på, at det ikke bare er en uskyldig kvinde, men han insisterer.

”Hængelåsen forhindrer at vampyren forvandler sig til en tåge og flygter, men hvis hun først vågner, kan selv ikke jeg hamle op med hendes kræfter. Vi må slå til nu mens vi har muligheden”.

Han vender sig for at lede i sin oppakning efter stagen og den træhammer, han skal bruge for at drive stagen gennem hendes hjerte.

Vil du:

Samarbejde om at få det gjort af med hende? [Gå til 55.](#)

Forsøge at slå ham ned bagfra og redde hende? [Gå til 75.](#)

De tager imod øllene og takker dig. Da du nævner historierne om unge kvinder der forsvinder, ændrer stemningen sig. Nogle af mændene ser plagede ud, andre virker vrede.

”Dette sted er forbandet. Djævelen har taget bolig oppe på slottet”.

Hvis du på din rejse var inde i et ensomt beliggende hus, og vil fortælle hvad du så, [gå til 10](#).

Hvis du ikke har været der, eller ikke ønsker at fortælle om det, kan du:

Spørge, hvad de ved om slottet og fyrstinden, [gå til 38](#).

Betale et guldstykke for et værelse og gå op for at sove, [gå til 49](#).

Forlade kroen og gå op imod slottet gennem den regnfulde, blæsende nat, [gå til 44](#).

Købe to krus øl og tage dem med ned til et bord, hvor en kriger i læderrustning netop er ved at spænde sit store slagsværd af bæltet for at sætte sig ned, [gå til 83](#).

Trappen ender ved en dør. Forsigtigt tager du i håndtaget og døren går op. Du kommer ind i et dunkelt kammer med tunge gardiner for vinduet og gobeliner på væggene. Op ad den ene væg står en stor himmelseng med udskårne drager på sengestolperne og sorte draperier.

Da du har sikret dig, at der ikke ligger nogen i sengen, kigger du rundt i resten af rummet. Ved den modsatte væg er der en dør, og på begge sider af døren er der lange hylder med en stor samling kunstfærdige trædukker i fine kjoler.

Ved vinduet står et stort skrivebord, hvorpå der ligger en læderindbunden bog med hængelås.

Du synes at du kan høre stemmer, ganske svagt, bag døren i den modsatte ende af rummet.

Hvis du har en lille sølvnøgle, og vil forsøge at låse bogen op, [gå til 40](#).

Hvis ikke, kan du:

Forsøge at tvinge bogen op, [gå til 24](#).

Forlade rummet den vej du kom og fortsætte ned mod kældrene, [gå til 97](#).

Forlade rummet den vej du kom og gå ned og forlade den hemmelige gang, [gå tilbage til 68](#).

Så snart du nævner ordet ”pest”, bliver der helt stille i krostuen. Det er som om alle øjne hviler på dig.

”Ud! Nu! Din forbandede ulykkesfugl, du får os alle lagt i en tidlig grav!”, brøler krofatter og truer ad dig med en knytnæve.

En af mændene ved baren rejser sig og lægger hånden på skæftet af sin kniv.

Du skynder dig at forlade kroen.

Vil du:

Fortsætte op til slottet gennem den silende regn og den hylende vind? [Gå til 44.](#)

Overnatte i en tom lade lidt oppe ad vejen, og gå op til slottet i morgen. [Gå til 49.](#)

En af mændene kommer hen til dig. Du genkender ham med det samme. Din ungdomsven Gregor har fået langt hår og gråsprængt skæg, men ligner ellers sig selv. Han virker først overrasket over at møde dig her, men smiler så og falder dig om halsen.

”Det glæder mig umådeligt at du er kommet. Jeg havde ikke troet vi skulle mødes igen i dette liv”.

Du kan ikke holde dit blik fra robådene i voldgraven. Gregor forklarer, at de transporterer fornemme madvarer, som skal serveres til det gilde fyrstinde Erzebet vil afholde i anledning af allehelgensdag. Grunden til at de gør det om natten og signalerer med lamper som en flok smuglere, er at lade festmåltidets pragt og omfang forblive en overraskelse for fyrstinden.

Gregor følger dig gennem porten ind på slottet.

”Du må være udmattet efter rejsen. Når du har hvilet, må vi fortælle hinanden om alt, hvad der er sket siden vi så hinanden sidst”.

Du bliver indkvarteret.

[Gå til 68.](#)

Det lykkes dig at finde en trappe, som fører ned til en korridor, der løber forbi nogle fadebure fulde af tørrede skinker og sække med mel. Den næste trappe nedad ender ved en tung egetræsdør. Du tager forsigtigt i håndtaget. Den er låst. Netop som du skal til at vende om hører du en velkendt stemme bag døren.

”Men min kære Dorrotya, forstår du hvad det er, du beder mig om? Det er jo min gamle ven!”

Med tilbageholdt åndedræt bukker du dig ned og kigger ind gennem nøglehullet. Broder Gregor taler med en høj, bredskuldret kvinde, som har ryggen til døren.

”Godt, så må fyrstinden afgøre det. Men der er også en anden sag vi må tale om”, siger kvinden, ”Miranda er forsvundet. Hvis hun er stukket af, og hun går til nådigfruens fjender eller til inkquisitionen... Hekate forbyde det! Så kommer både du og jeg på bålet. Hun må findes. Jeg går ikke ud fra at du ved, hvad der er blevet af det indbildske dukkebarn... du skulle vel ikke have fundet på at...”

”Jeg ved ikke hvor Miranda er, men jeg skal nok fortælle dig det, hvis jeg får nys om det”, svarer Gregor.

Kvinden forlader rummet gennem en dør i den modsatte væg. Du bliver stående og lurer på Gregor, hele tiden på vagt hvis han skulle komme i retning af døren du står bag. Han afklæder sig sin munkekutte og forsvinder ud af dit synsfelt. Lidt efter vender han tilbage med en nihalet kat og begynder at piske sig selv. Du har set nok og lister op ad trappen igen.

[Gå tilbage til 68.](#)

Netop som du er ved at opgive håbet, hører du en skrabende lyd, der langsomt bliver kraftigere. Noget hårdt rammer mod kistelåget. Kort efter bliver det åbnet. I det dunkle månelys ser du Søster Miranda stå over dig. Gispende trækker du den fugtige aftenluft ned i de hungrende lunger. På himlen over jer jager skyerne forbi fuldmånen. Miranda hjælper dig op at stå. Du takker hende for at have reddet dit liv. I er på den overgroede kirkegård, hvor du tidligere fandt hende i en kiste. Du er lettet over stadig at være i live.

Rul en terning og læg resultatet til dit *håb*.

Du hører dæmpede stemmer inde fra den tætte tåge, som har lagt sig over jorden. Bag nogle af de høje træer, der omkranser kirkegården, kan du svagt ane konturerne af en stor gruppe mennesker, der kommer gående i retning op mod slottet.

”Det er landsbyboerne. De marcherer mod slottet. Men jeg er alvorligt bange for, at de ikke har styrken til at modstå fyrstindens vagter og de trolddomskræfter, som både hun og Ilona-Jo behersker. Kom med mig, hvis du ønsker at leve. Vi søger ind i skoven og forlader denne forbandede egn ad de skjulte stier, som kun skovfolket kender”, foreslår Miranda.

Vil du:

Flygte sammen med hende? [Gå til 27.](#)

Tage afsked og gå tilbage til slottet? [Gå til 42.](#)

Der er lige akkurat plads til at du kan skjule dig bag lågen i det rædselsvækkende torturinstrument. Derfra hører du mændene komme ind i laboratoriet. Med tilbageholdt åndedræt hører du, hvordan de læsser bylterne af på gulvet.

”Læg dem op i kisterne”, siger en velkendt stemme.

Der er ingen tvivl. Det er din gamle ven Broder Gregor. De skramler rundt. Så bliver der stille. Alt for stille.

”Der er en rotte i fælden”, siger en grov stemme lige i nærheden.

Før du kan nå at komme ud, lyder knirk, som fra et rustent håndsving. Piggene borer sig ind i dit kød. Du er fanget i jernjomfruens indre! Nogen er begyndt at stramme den mekanisme, der lukker låget. Smerten er ubærlig. Du skriger at de skal lukke dig ud, men får intet andet svar end rå, afstumpet latter. Jernpiggene fortsætter ubønhørligt ind i din krop indtil døden endelig udfrir dig...

Du læser brevet et par gange for at kunne huske indholdet. Så sikrer du dig at du er alene og stikker det ind i et ildfad.

[Gå til 17.](#)

Da du træder ind i skyggen, ser du at det er Broder Sigfried.

”Følg mig”.

Sigfried leder dig ud fra klostret gennem urtehaven.

Udenfor i den kølige natteluft standser han og tager dine bløde skriverhænder i sine kæmpestore bjørnelabber.

”Jeg ved at den færd du har foran dig, er farefuld og kan koste dig både livet og din udødelige sjæl. Det var mig der åbnede brevet. Det er en synd i Herrens øjne, men jeg kunne ikke modstå fristelsen. Der er ikke meget jeg kan gøre for at lette din færd, men måske kan dette og min velsignelse være dig til nytte”.

Han giver dig en hvidløgstranke og et stykke foldet pergament.

”En pamflet om vampyrer”, forklarer Sigfried.

Du kan læse pamfletten når du vil ved at [gå til 29](#). (Husk at notere det nummer du er på, så du kan gå tilbage).

Han fremnumler en velsignelse og I tager afsked.

Læg 1 point til dit *håb*.

[Gå til 67](#).

Du er fast besluttet på at komme Broder Gregor til hjælp. Men kan du regne med at abbeden vil give dig lov til at rejse? Du er langt fra sikker, men bryder dig heller ikke særligt om tanken om at rejse uden tilladelse.

Vil du:

Snige dig ud af klostret og rejse mod Nebelvels? [Gå til 30.](#)

Gå til abbeden og bede om lov til at rejse? [Gå til 60.](#)

Smerten og frygten er for meget for dig, og du råber at du ønsker at tilstå.

Du bliver befriet fra jernjomfruen, ført op i spisesalen og vist hen til din plads som om intet var hændt.

Festmåltidet fortsætter. En ung dreng kommer ind og spiller lut. Tonerne er glatte og sørgmodige som tårer af sølv. Flere overdådige retter kommer på bordet.

Fyrstinden vender sig mod dig.

”Lad os så høre den tilståelse”.

[Gå til 93.](#)

Du vågner i mørke på et hårdt leje. Da du vil sætte dig op, rammer dit hoved imod noget hårdt. Efter at have følt omkring dig, indser du til din rædsel, at du ligger i en lukket kiste. At dømme ud fra lyden når du banker på låget, er den kastet til med jord. Du er levende begravet! Alle dine ejendele på nær dit tøj er væk.

Kast en terning og træk summen fra dit *håb*.

Hvis du har kodeordet *Belladonna*, [gå til 13](#).

Hvis ikke, ender du dine dage i kisten ...

Da du træder ind i den lave stue, mærker du straks, at noget ikke er som det skal være. På simple lejer af halmstrå ligger en mand, en kvinde og tre store børn. Ingen af dem bevæger sig, heller ikke da du rømmer dig højlydt.

Du går over til manden, som ligger på ryggen. Han er død. Huden er dækket af mørke bylder. De andre er også dækket af de ildevarslenende bylder. Pesten har taget dem.

I det samme hører du igen den klagende lyd. Den synes at komme fra en åben dragkiste i den fjerneste ende af rummet.

Vil du:

Gå hen og undersøge dragkisten? [Gå til 61](#).

Forlade det pestbefængte hus? [Gå til 43](#).

”Jeg troede ikke kirkens folk ejede den slags flitterstads. Du burde kunne få en god pris for den, hvis der en dag skulle mangle mønter i kirkebøssen, vil jeg tro”, siger Sandor.

Han tilføjer, at han har tænkt sig at tage op til slottet i morgen tidlig og han foreslår at I følges ad.

Vil du:

Indvillige i at følges i morgen efter at have overnattet på kroen? [Gå til 90.](#)

Afslå og overnatte på kroen for derefter at tage alene derop i morgen? [Gå til 49.](#)

Afslå og begive dig op til slottet alene allerede nu i aften? [Gå til 44.](#)

Det koster et guldstykke at overnatte på kroen.

Med forsigtige skridt krydser du den glatte, gyngende hængebro. Du kommer tørskoet over og går hen til den lave stenbygning. Der er en smal luge i den kraftige, jernbeslåede dør. Du nærmer dig, lyder en hæs kvindestemme derindefra.

”Hjælp mig. Jeg kan se, at De ikke er en af dem. De holder mig spærret inde. Min datter Ursula har taget magten på slottet. Hun udgiver sig for at være mig, og hun er i ledtog med mørkets magter. Jeg er Erzebet, den retmæssige fyrstinde af Nebelvels. Luk mig ud! Nøglen hænger ved siden af døren. De djævle har med vilje hængt den lige akkurat udenfor min rækkevidde som en hån”.

Gennem den smalle luge kan du ane et par øjne under et vildt gråt hår.

Der hænger ganske rigtigt en stor jernnøgle på et søm ved siden af døren.

Vil du:

Låse døren op? [Gå til 63.](#)

Forlade labyrinten? [Gå tilbage til 68.](#)

I går gennem slotshaven. Her passerer I en veltrimmet havelabyrinth af tornebuske. I centrum af labyrinten rejser sig en lund af høje, tætvoxende træer.

Der ligger også en stor bygning udenfor selve slottet. Den ligner et kloster.

I krydser en vindebro over voldgraven for at komme op til slotsporten.

Vagten råber jer an oppe fra brystværnet.

”Hvem der? Og i hvilket ærinde?”

Sandor beder dig føre ordet.

Hvad vil du sige?

”Vi er kommet for at besøge Broder Gregor” [Gå til 59.](#)

”Vi ønsker foretræde for Fyrstinde Erzebet? [Gå til 28.](#)

Du finder en kniv i en af skrivebordets skuffer. Med kniven forsøger du at fjerne det beslag om bogen, som hængelåsen er fastgjort i. Du hører en underlig sydende lyd. Sort, surt stinkende røg står op fra bogen og du træder hurtigt tilbage for ikke at indånde den hvis den skulle være giftig.

Da røgen er lettet, ser du at bogens omslag og sider er ætset næsten helt bort. Der er et stort gabende hul hele vejen igennem, så kun meningsløse fragmenter af tekst er bevaret.

Mens du står og ærgrer dig, hører du stemmer lige udenfor døren ved hylderne med dukker. Du skynder dig at forlade kammeret og gå ned ad trappen.

Vil du:

Fortsætte nedad mod kældrene? [Gå til 97.](#)

Forlade den hemmelige gang og gå tilbage ud i hallen? [Gå tilbage til 68.](#)

Da du kommer udenfor, vender den unge kvinde sig imod dig. Hun tager halssmykket af og kaster det til dig. Du griber det instinktivt.

”Du virkede meget interesseret i min smaragdhalskæde inde i krostuen. Kom du herud for at tage den fra mig? Hvis ikke jeg havde givet den frivilligt, ville du så have taget den med vold?”

Et lumsk smil spiller om kvindens læber.

De tre lurvet udseende mænd nærmer sig med bistre miner.

”Mine brødre vil sørge for at du ikke kan gøre mig noget ondt... at du aldrig mere kan gøre nogen noget ondt”.

De griber dig og tvinger dig ned på jorden. En af dem holder dit ansigt ned i en stor mudret vandpyt. Uanset hvor meget du kæmper, kan du ikke komme fri af deres greb.

Netop som du føler at dine lunger vil sprænges, løsnes grebet om dig, og du får dit hoved fri af vandet. Gispende trækker du luft ind.

Du ser en af mændene ligge livløs i mudderet med et stort gabende sår i ryggen.

Den koparrede kriger Sandor kaster sig over de to andre mænd, svingende med sit bloddryppende slagsværd. De trækker deres dolke, men fælder hurtigt den ene med et voldsomt hug, der kløver ansigtet. Den anden vender sig for at løbe væk sammen med den unge kvinde. Sandor griber en kastekniv, som han slynger afsted. Den borer sig dybt ind i kvindens ben. Hun synker sammen med et skrig.

Den sidste overfaldsmand løber væk i mørket.

Sandor går langsomt over mod kvinden, der bandende vander sig, mens hun forgæves forsøger at komme på benene. Han hæver sværdet for at gøre det af med hende.

Vil du:

Råbe at han skal skåne hende? [Gå til 31.](#)

Lade ham gennemføre sit blodige forehavende? [Gå til 70.](#)

Han lyser op i det velkendte smil, du har savnet alle disse år.

”Jeg sørger for at du bliver indkvarteret, men først må du se mit, ja snart vores, laboratorium. Følg med!”

Han leder dig ind på slottet og ned ad en trappe.

I kommer ind i et stort rum fuld af bøger og pergamentruller, mortere med farvede pulvere, boblende kolber, akvarier med store, sorte igler og en foruroligende stor samling af dissekerede rotter med blottede indvolde.

Broder Gregor fortæller begejstret om sine fremskridt udi forskellige medicinske og alkymistiske discipliner.

Efter rundturen bliver du indkvarteret.

[Gå til 68.](#)

Du følger Søster Miranda ind i skoven. I går igennem den månelyste nat for at lægge så stor afstand som muligt mellem jer selv og Nebelvælts inden I bliver nødt til at gøre holdt for at hvile.

I løbet af de næste dage bevæger I jer vestpå, væk fra fyrstindens vidtstrakte jordbesiddelser.

Hvis du har kodeordet **Bergamo**, [gå til 71](#).

Hvis ikke, lærer Miranda dig hvordan man laver sin egen bue og sine egne pile af skovens forhåndenværende materialer. Hun lærer dig også hvordan man opsporer og nedlægger vildt, om end det i begyndelsen kun er hende, der formår at ramme noget.

En eftermiddag i det ravgyldne lys fra den lave sol nedlægger hun et rådyr. I tilbereder dyrekølle over et bål mens årets første sne falder omkring jer. Hvis du stadig har noget hvidløg fra klostrets urtehave, kan du bruge det til at krydre dyrekøllen.

Efter nogle uger i vildniset vurderer Miranda, at I er kommet langt nok væk fra Nebelvælts til at søge ud på landevejen, hvor andre mennesker færdes.

I slutter jer til en gruppe omrejsende gøglere og lever forholdsvis lykkeligt til jeres dages ende...

Porten bliver åbnet. I går ind i slotsgården. En høj, bredskuldret kvinde tager imod jer. Hun er klædt i nittebesat læderbrynje og har det blonde hår sat op i en knold ovenpå hovedet. Hendes kraftig underbid føjer et strejf af stump brutalitet til hendes i forvejen barske udtryk. Længere inde på gårdspladsen står to andre læderklædte kvinder og sparrer med træningssværd.

”Fruen tager ikke imod uindbudte gæster. Hvad vil I her?”, siger kvinden og ser undersøgende på jer.

”Du må være Dorrotya”, siger Sandor, ”jeg har hørt at du er dygtig til at svinge et sværd. Er det sandt?”

”Dygtig nok til at banke selvtilfredsheden ud af en nar som dig!”

Før du kan få et ord indført, har de arrangeret en fægtekamp med træningssværd. Du ser til sammen med de to andre kvinder. Den ene minder om Dorrotya både af statur og hårfarve, mens den anden er lav og sorthåret.

Dorrotya er ganske rigtigt en stærk fægter, men ikke så god som Sandor. Han får hende hurtigt trængt i defensiven med tunge hug, som hun bruger al sin kraft på at parere. Han tvinger hende i knæ, og hun stønner af smerte, da hun bliver ramt over armen og i siden af det sløve træningssværd, men hun giver ikke op.

Så standser Sandor pludselig. Har han alligevel tænkt sig at lade hende slippe for at blive ydmyget?

Med en skramlende lyd ramler hans sværd mod brostenene. Han tager sig til halsen med begge hænder. Nu er det hans tur til at falde på knæ.

Du ser at den lave, mørkhårede kvinde former lydløse ord og gør indviklede kogletegn med hænderne. Hun må have ramt ham med hekseri.

Sandor kollapser på brostenene. Den mørkhårede kvinde går hen imod ham. Hun har trukket en nyredolk.

”Nej, Ilona-Jo! Han har lært sin lektie. Nu trænger han bare til at hvile sig lidt”, siger den anden kvinde, der så til sammen med dig.

Ilona-Jo stikker modvilligt dolken i skeden og griber Sandors livløse krop ved den ene fod. Derefter slæber hun ham, der er næsten to hoveder højere end hende, over brostenene som var han en kludedukke.

Du siger at du er ven af Broder Gregor og at han har bedt dig komme. Dorrotya mumler noget om at han så må tage ansvaret for dig.

Den anden kvinde, der præsenterer sig som Benická, viser dig ind i slottet.

[Gå til 68.](#)

Om Nosferatu - Mørkets Udøde Blodengle

I tider med pest, krig og ulykke hænder det, at nogle af de døde ligger længe i deres grave uden at det forfald indtræffer, som ellers opløser det afsjælede menneskelegeme. Det skyldes at de er faldet under indflydelse af de såkaldte nosferatu, dunkle væsner, over hvis diabolske natur, jeg vil bestræbe mig på at kaste lys.

Nosferatu drages af menneskers sorg og tab, fortrydelse og afmagt. Ofte følger de i det skjulte med hære der drager i krig, og endnu oftere ledsager de pesten.

Beklageligvis er der mange såkaldt lærde, som påstår at nosferatu – eller vampyrer, som de også sommetider kaldes – tidligere var mennesker, og at de, inficeret gennem biddet fra en anden nosferatus rovdyragtige tænder, er genopstået i en tilstand, i hvilken de hverken kan siges at være levende eller døde.

Det er ikke sandt.

Alt peger derimod på, at de er derimod dæmoniske væsner, der kan antage menneskelig form.

Nogle kilder mener de nedstammer fra Natteheksen Lilith, andre at de nedstammer fra den hedenske gudinde Hekate.

Mange af dem siges at være ældre end havene og bjergene, og deres antal vokser gennem æonerne.

Der er etableret almindelig enighed om, at det eneste de stræber efter, er at slukke deres tørst i menneskers blod.

Den eneste måde hvorpå man med sikkerhed kan bekæmpe et sådant helvedesvæsen, er ved at drive en tilspidset stage af asketræ gennem hjertet på den menneskeskikkelse, det har antaget, hvorefter man straks skal skille hovedet fra kroppen. Der er beretninger om at de afhuggede vampyrhoveder kan vågne til live og hjem søge menneskene, flyvende på nattevinden, hvis man ikke stopper deres mundhuler med hvidløg, hvorfor dette er en tilrådelig procedure som led i den generelle bekæmpelse af dem.

Fader Daniel Terúl.

Efter at have taget den pung, som du har skjult bag en løs sten i væggen i din celle (rul en terning og læg 3 til for at bestemme hvor mange guldstykker der er i den), sniger du dig ud gennem de mørke buegange i håbet om at ingen ser eller hører dig.

[Gå til 67.](#)

”Stands! Vis nåde. Hun er jo ganske forsvarsløs! Du fordømmer din udødelige sjæl til helvedes flammer”, råber du og stiller dig mellem Sandor og kvinden.

Han ser på dig med lige dele vantro og irritation. Så bøjer han sig ned over kvinden og trækker kniven ud af hendes ben så blodet pibler. Hun skriger højt, men formår til din overraskelse at komme på benene og humpe væk.

”Næste gang stiller du dig ikke i vejen for mit sværd”, siger Sandor mens han nidstirrer dig. Han tørrer blodet af sit sværd og tilføjer i en mere forsonlig tone: ”lad os håbe der ikke bliver en næste gang”.

Du takker ham for at have reddet dit liv.

Læg 1 point til dit *håb* for at være sluppet så nådigt fra røvernes overfald.

Sandor peger på den guldhalskæde, som du til din egen overraskelse stadig knuger i hånden.

”Er det din?”

Hvad vil du svare?

”Ja”. [Gå til 21.](#)

”Nej”. [Gå til 57.](#)

Du beklager at du ikke har mulighed for at ære den lokale tradition for at give et smykke, da du hverken ejer gods eller guld. Fyrstinde Erzebet rejser sig abrupt, så hendes glas vælter og vinen efterlader en stor rød plamage. Hun stirrer på dig med sammenknebne øjne. Du synes et øjeblik det er som om hendes hjørnetænder har vokset sig lange som et rovdys. Hun fastholder dit blik. Du er paralyseret. Det eneste der fylder dit sind, er hendes rødglødende raseri. Broder Gregor stiller sig mellem dig og fyrstinden. Du kan ikke høre hvad de siger, men du ser hans appellerende fagter.

Kast to terninger.

Hvis summen er lig med eller lavere end 8, har Broder Gregors veltalenhed gjort sin virkning på fyrstinden. Du genvinder magten over din krop og dine tanker. Broder Gregor råder dig til at udbringe en skål til hendes ære for at formilde hende. Da du sætter dig ned efter at have skålet, bliver du svimmel. Smagte den vin ikke lidt underligt? Det sidste du hører inden du mister bevidstheden, er fyrstinden, der siger: ”du kan få det stakkels fjols til dine eksperimenter, Broder Gregor...” [Gå til 19.](#)

Hvis summer er højere end 8 vifter fyrstinden Gregor til side, og to af hendes tjener griber dig og holder dig fast. Fyrstinden omfavner dig og sætter sine lange hjørnetænder i din hals. Grådigt drikker hun det varme blod fra din pulsåre. Både din livskraft og din livsvilje svinder hastigt. Da hun har stillet sin tørst, er du død. Kort efter bevæger din krop sig igen. Denne gang uden din bevidsthed som passager. Nedsunket i et tidløst tussmørke vil den krop, der var din, nu viljeløst tjene fyrstinden...

Porten bliver åbnet og du kommer ind i slotsgården. En høj, bredskuldret kvinde i læderbrynje og med det blonde hår sat op i en knold ovenpå hovedet, tager imod dig. Længere inde på gårdspladsen står to andre læderklædte kvinder og sparrer med træningssværd.

”Du ser fortabt ud. Er du sikker på du er kommet til det rette sted?”, siger hun og ser undersøgende på dig. Hendes kraftige underbid giver hendes ansigtsudtryk et strejf af stump brutalitet.

De to andre kvinder afbryder deres tvekamp og kommer over til jer. Den ene er høj og lys, den anden lav og mørk.

Mens du står og tænker over hvad de skal svare, kommer den lille mørkhårede kvinde hen til dig.

”Jeg er Ilona-Jo. Min søster er så uhøflig, at hun sikkert har glemt at præsentere sig. Hun hedder Dorrotya. Og hende, der gemmer sig omme bag os andre, er Benická, men hende behøver De ikke tage Dem af, hun bider ikke... medmindre vi siger hun skal”, siger hun og skoggerler.

Ilona-Jo tager dig under armen og fører dig hen til et æbletræ, som vokser midt i slotsgården. Hun plukker et smukt rødt æble og rækker det til dig.

”Spis! De må være sulten efter rejsen, og her på Nebelvels gror de forunderligste frugter”.

Vil du:

Spise æblet? [Gå til 77.](#)

Takke nej? [Gå til 34.](#)

Hun kniber øjnene sammen og lader æblet falde på jorden.

”Ved Hekates hvislende ormelokker! Nebelvels’ søde frugter er ikke gode nok til vores højhellige gæst. Men vi har også andre former for gæstfrihed. Er det ikke rigtigt, mine søstre?”

De to andre kvinder kommer nærmere. Deres øjne er formørkede.

Du overvejer om du kan nå at flygte, men da du forsøger at tage et skridt baglæns væk fra Ilona-Jo, kan du ikke få kroppen til at lystre. Du har en fornemmelse af at være en marionetdukke, der bare venter på at Ilona-Jo skal trække i dine strenge. Hun mumler noget uhørligt og gør sælsomme koglertegn med hænderne.

De nærmer sig langsomt alle tre.

En myndig kvindestemme lyder oppe fra et tårnvindue. Stemmen tilhører en høj, rank kvinde i fornem kjole med høj kniplingskrave.

”Piger! I er uforbederlige! Som opdraget af ulve! Sørg for at vores gæst bliver indkvarteret i vestfløjen... uspoleret”.

Du kan igen bevæge dig.

En ligbleg tjenestepige viser dig gennem lange korridorer og op ad stejle trapper.

[Gå til 68.](#)

Du går gennem den fornemme slotshave op mod slottets port. Der ligger en velplejet havelabyrinth af tornebuske. I centrum af labyrinten rejser sig en lund af høje, tætvoxende træer. Der ligger også en stor bygning udenfor selve slottet. Den ligner et kloster.

Du krydser en vindebro over voldgraven for at komme op til slotsporten. Vagten råber dig an oppe fra brystværnet.

”Hvem der? Og i hvilket ærinde?”

Hvad vil du sige?

”Jeg skal besøge min gamle ven Broder Gregor” [Gå til 51.](#)

”Jeg søger foretræde for Fyrstinde Erzebet” [Gå til 33.](#)

Du råber til fyrstindens tjenestefolk at slottet risikerer at brænde. Kort efter kan du lugte røgen.

Sammen løber I ind i slotsgården og etablerer hurtigt en menneskekæde, der sender spande med vand op imod det tårn, hvor flakkende flammeskær i vinduerne afslører, at ilden for alvor er ved at få fat.

Der er stadig lyd af kamptummel udenfor slottet.

Du løber tilbage ud gennem porten, for at finde ud af hvad der sker.

Kampen bølger frem og tilbage derude, men gennem den tætte tåge kan du ikke se om det er landsbyboerne eller de forfærdelige dødningsnonner fra Sankt Darvulias kloster, der har overtaget.

Netop som du kommer ud over vindebroen, ser du fyrstinden løbe alene bort ad en sti, som fører om bag slottet. Ingen andre synes at have set hende.

Du beslutter at følge efter.

[Gå til 80.](#)

Du skynder dig ad korridoren og ned ad trappen. Så lader du dig glide ned under det kolde vand lige netop som mændene kommer roende ind i kælderen.

Du holder dig i skjul indtil de har slæbt deres last op i laboratoriet.

Derefter vader du hen til den fortøjede robåd bag søjlen og ror tilbage ud og over voldgraven.

Regnen er så kraftig, at du mener det godt vil kunne forklare dine gennemblødte klæder.

Du går op på stien.

Vil du:

Vente på at de skal komme ud igen så du kan give dig til kende? [Gå til 11.](#)

Gå tilbage ned mod kroen og overnatte i en tom lade og vente med at besøge slottet til i morgen. [Gå til 49.](#)

”Hun bader i deres blod. De forsvinder og nogle bliver senere fundet, blege og tømt for blod”, siger en af mændene, ”Der kom en heks til slottet og viste fyrstinden, hvordan man kan blande en trolddomsmikstur af unge pigers blod”.

”Fyrsten, siger De? Han døde for mange år siden. Det var dengang osmannerne angreb over Borgo-passet. Det siges at fyrstinden var med ham. Hun blev set gå rundt efter de mest voldsomme slag og give nådestød til sårede og døende fjender. Markerne her på egnen er sået med knogler og gødet med blod”, siger en anden.

”Man ser aldrig noget til søstre på det nonnekloster, der ligger i slotshaven. Bortset fra dengang jeg listede mig derop og kiggede ind gennem en sprække i porten. Det er ikke løgn hvad de siger. Sankt Darvulia-søstre går virkelig rundt splitter nøgne derinde, og en af dem gik med en stor sort gedebuk for enden af en guldkæde”, siger en tredje med så stor iver at ordene falder over hinanden.

”Vrøvl. Du ville aldrig turde at gå derop”, indvender en af de andre.

”Vel ville jeg så! Vi burde samle en styrke af bevæbnede mænd og marchere derop”.

Samtalen udarter sig til et skænderi mellem mændene om hvem der tør og hvem der ikke tør sætte sig op imod fyrstinden. De er temmelig berusede og har snart glemt alt om dig.

Vil du:

Betale et guldstykke for et værelse og gå op for at sove? [Gå til 49](#).

Bestille to krus øl mere og tage dem med ned til et bord, hvor en krigers i læderrustning sidder? [Gå til 83](#).

Forlade kroen og gå op imod slottet gennem den regnvåde, blæsende nat? [Gå til 44](#).

”Fyrstinden står i ledtog med Satan selv! Derom kan der ikke være nogen tvivl. Hun er en heks og en morderske med en ubegribelig blodtørst...”, begynder du.

Derefter opregner du alle de ugerninger, du mener at have belæg for at anklage hende for.

Hvis du har fyrstindens dagbog og brevet som lå i den, kan du fremlægge dem som beviser i sagen.

Hvis du stadig har brevet fra Broder Gregor, kan du bruge det som bevis for at han kendte til sin frues forbrydelser og at han selv bedrev nekromanti og andre sortekunster i sit laboratorium, forbrydelser som vil få ham dømt til døden. Uden brevet vil storinkvisitoren ikke finde, at beviserne i tilstrækkelig grad peger på Broder Gregor, og han vil kun blive idømt en mild straf for ikke at have vist tilstrækkelig agtpågivenhed til at afsløre sin frues rædselsregimente.

Blandt vidnerne mod fyrstinden er en midaldrende adelskvinde, der præsenteres som den retmæssige Fyrstinde Erzebet af Nebelvels. Ligheden med fyrstinden er så slående at de må være nært beslægtede. Hun beretter om hvordan hendes datter Ursula, som hun troede var død som barn, pludselig dukkede op på slottet i selskab med en heks. De konspirerede mod hende og holdt hende fanget i årevis inden hun havde held til at undslippe. Ursula formåede, på udspekuleret vis, at få omgivelserne til at tro, at hun var vampyr og forklaringen på hendes unge fremtoning var, at hun var begyndt at drikke jomfruers blod. Sådan formåede hun at holde befolkningen i et jerngreb af frygt.

Efter vidneudsagn fra nogle af slottets tjenestefolk trækker storinkvisitoren sig tilbage. En time senere kommer han ind i salen og forkynder dommene.

Kammerpigens Dorrotya kendes skyldig i 184 tilfælde af bortførelse samt mord eller medvirken til mord. Hun idømmes dødsstraf ved strangulering efterfulgt af hjul og stejle.

Kammerpigens Ilona-Jo dømmes posthumt for 268 tilfælde af bortførelse og mord eller medvirken til mord, samt for hekseri, kødelig omgang med Djævlen selv, og 124 tilfælde af dødbringende eller invaliderende anvendelse af trolddom. Hendes lig skal i overensstemmelse med loven brændes på bålet.

Kammerpigens Benická frikendes for mord eller medvirken til mord, idet hendes ugerninger vurderes at være begået ufrivilligt, under trusler på livet fra de to andre kammerpiger og fra Ursula, den falske fyrstinde, der udgav sig for at være sin moder Erzebet. For medvirken til 73 tilfælde af bortførelse idømmes hun fire år i tugthus.

Ursula af Nebelvels, der bedragerisk har udgivet sig for at være Fyrstinde Erzebet, bliver kendt skyldig i uretmæssigt at have antaget sin moders identitet, ulovlig indespærring af sin moder, 381 tilfælde af ligskænderi, kætteri i form af uretmæssig og uautoriseret helgenkåring af sin afdøde veninde Darvulia, kødelig omgang med andre kvinder i strid med naturens orden og 666 tilfælde af mord. Hun dømmes tillige for hekseri, djævletilbedelse og nekromanti. Straffen er døden på bålet.

Alt er gråt. Regnen står kraftigt ned over gårdspladsen mens bødlen strangulerer og derefter parterer kammerpigens Dorrotya inden han lægger hendes afskårne kropsdele på hjul og stejle.

Da det er blevet tid til afbrændingen af Ilona-Jos lig og den trodsigt knejsende Ursula, som er bundet til en pæl ryg mod ryg, må bødlen bruge store mængder lampeolie før ilden vil få fat.

Langsomt begynder ilden at fænge. Ursula råber:

”I tror alt bliver som før. At det er gjort med at brænde mig. At dagslyset og småfuglene og blomsterne og jeres dydige jomfrumoder vil sejre. I tager fejl. Vi er legio. Vi er Hekates og Liliths døtre. Vi har drukket menneskenes blod så længe I har vandret på jorden. Mine søstre nærrede sig ved jeres tornekrone frelsers

spydssår i siden da han led og tvivlede på sin herre. Ingen kan stå imod os. Mørket er uendeligt. Lyset svinder. I er intet andet end vores blodkvæg...”

Flammerne slår op omkring hende og hendes ord afløses af rædselsvækkende skrig. Da regnen endelig har slukket ilden, er der ingen rester at se af fyrstinden.

Efter en streng irettesættelse for din natlige forsvinden fra klostret, befaler storinkvisitoren at du rejser tilbage og nedfælder alt du har hørt og set i din tid på Nebelvels. Der er betalt for passage på en flodbåd allerede nu i dag.

Idet du går ombord, vender du dig en sidste gang og ser op mod slottet. Til din store forundring opdager du, at slottet er borte. I dets sted knejser en kulsort, forrevet klippe.

Her ender historien om Fyrstinden ...

... medmindre du har kodeordet *Bergamo*. I så fald, [gå til 71](#).

Med et svagt klik går låsen op.

Det er en dagbog. Du bladrer i den og konstaterer at optegnelserne går flere år tilbage. Det tager dig ikke lang tid at finde nogle interessante passager dateret indenfor det seneste år.

"5. februar. Agathes dag. Har lovet Broder Gregor at finansiere hans lærde studier og give ham midlerne til at grundlægge et universitet. Har lovet ham titel af rektor og æresprofessor ved det nekromantiske fakultet. Måske gik jeg lidt for vidt, da jeg også lovede at lade ham bruge noget af mit blod til sine eksperimenter".

"27. maj. Lucians dag. Min elskede Darvulia døde i går. Har meget at takke hende for, men staklen blev en belastning. Hen imod slutningen bildte hun sig ind at eje mig på den måde, som mænd tror at eje deres hustruer. Havde pesten ikke taget hende, var jeg måske selv blevet nødt til at skaffe hende af vejen. Måske kan hun gøre mere nytte nu. De døde er som regel mere medgørlige end de levende".

"29. juli. Petrus' dag. Tøsen vi tømte for blod i dag, var nummer 600. Nu mangler vi kun 66 før profetien går i opfyldelse og dragen vækkes på voldgravens bund. Når den stiger fra dybet, vil jeg tæmme den med min trolddom og vende dens ildspyende raseri imod rigets verdslige og gejstlige magter. Jeg vil tage magten fra de levende. I kirkerne vil jeg fjerne den korsfæstede tømrersøn og i hans sted lade indsætte statuer af Hekate og Natteheksen Lilith".

"28. oktober. Judas' dag. Miranda er væk! Er jeg gået for hurtigt frem? Blev hun skræmt eller ligefrem frastødt, da jeg tilstod at hun er begyndt at udfylde det tomrum i mit hjerte, som Darvulia efterlod? Kan det tænkes at hun har forladt os? Kunne hun finde på at afsløre mig?"

Mellem bogens sider finder du et brev i en anden håndskrift:

"Jeg, Erzebet af Nebelvels tilstår, ærligt og af egen fri vilje, at have arrangeret bortførelsen af min egen datter, Ursula. Og det, der er meget værre. Drevet af skinsyge over hendes allerede i barndommen åbenbare skønhed, som langt overgår min, betroede jeg min håndgangne mand Petrus det blodige hverv at dræbe hende. Jeg bevidner også at Ursula undslap og er i live. Petrus forbarmede sig over hende og bragte mig et vildsvins hjerte som falsk bevis".

Mens du læser brevet, hører du stemmer, der kommer nærmere. Du er nødt til at komme væk inden nogen kommer ind i sovekammeret opdager dig.

Du kan tage dagbogen og brevet med dig hvis du vil.

Du går tilbage ad den dør, du kom igennem og ned ad trappen indtil du kommer til den hemmelige gang.

Vil du:

Fortsætte ad trappen nedad? [Gå til 97.](#)

Forlade den hemmelige gang? [Gå tilbage til 68.](#)

Da du er kommet nærmere, synes du et øjeblik at du ser en bleg hånd stikke ud fra en af de store bylter de transporterer over voldgraven. Et stykke væk ligger en lille robåd, som de ikke benytter.

Vil du:

Snige dig tilbage til stien for at give dig til kende? [Gå til 11](#).

Ro båden over voldgraven og snige dig efter mændene ind i kældrene? [Gå til 98](#).

Med hastige skridt går du tilbage mod Nebelvels for at fuldføre din mission. Du holder dig væk fra de høje træer, hvor du har set de skikkelser, som Miranda mente var vrede landsbyboere. Du trækker hættens godt ned over ansigtet og går op til porten. Før du kan nå at banke på, bliver en lille dør i porten åbnet. En bleg tjenestepige med vilde øjne vinker dig ind.

”Fyrstinden har beordret alle til at samles oppe på brystværnet straks”.

Du følger efter pigen op ad en trappe, på indersiden af slottets fæstningsmur.

Hvis du har kodeordet *Behemoth*, [gå til 87](#).

Hvis ikke, [gå til 95](#).

Vejen snævrer ind og bugter sig opad gennem den regnvåde skov. Blæsten rusker i bladene og skoven bruser som et hav. I skovbunden ligger mosdækkede kampesten på størrelse med huse. Nogle steder er bladhanget over stien så tæt, at det er som at vandre gennem en tunnel.

Efter nogle timer kommer du ud i åbent land og kan endelig se omridset af slottet i det fjerne. Vejen løber langs en bred flod. Du krydser en solid stenbro over floden. I bunden af dalen, nedenfor den bugtede vej, der fører op til slottet, kan du se en lille landsby.

Regnen og blæsten er taget til. Mørket falder på. Kort efter broen kommer du til et stort bindingsværkshus, hvorfra der strømmer lys, musik og rå latter. Et skilt over døren bekendtgør at du er ankommet til kroen *Svanen og Skrubtudsen*.

Vil du:

Gå ind på kroen? [Gå til 3.](#)

Gå videre op mod slottet? [Gå til 44.](#)

Vejen til slottet snor sig op ad en stejl skråning. Du strider gennem den ruskende regnvejrsmat. Kold og våd ankommer du til en stor overgroet kirkegård omgivet af høje træer. Da du har krydset den, kommer du ind i slotshaven. En tæt tåge, der synes at stige fra voldgraven, ligger omkring slottet.

Idet du passerer en havelabyrinth af tornebuske, ser du et lys oppe ved voldgraven. Lyset bevæger sig langsomt op og ned tre gange. Lidt efter bliver det besvaret af et tilsvarende signal på den anden side af voldgraven.

Forsigtigt går du nærmere. Gennem den tætte tåge ser du silhetterne af fire mænd i færd med at læsse nogle underlige store bylter op i to robåde, som de langsomt begynder at ro over voldgraven imod en åbning i muren lige over vandoverfladen.

Vil du:

Råbe dem an? [Gå til 11.](#)

Liste nærmere for at se hvad der foregår? [Gå til 41.](#)

Du går i panik og når ikke at dukke dig. Det skarpe økseblad skærer sig med voldsom kraft gennem din hals og skiller dit hoved fra kroppen...

Så snart tjenestepigen er forsvundet kommer to rustningsklædte vagter imod dig i korridoren. Den ene griber dig hårdt i armen.

”Følg med!”

Du bliver ført ad trapper og lange korridorer til en stor sal, hvor en kvinde i fornem kjole med høj kniplingskrave står med ryggen til. Da I er næsten helt henne ved hende, vender hun sig om. Vagten slipper sit tag i dig.

Kvindens ansigtet er sminket kridhvidt. De grønne øjne funkler i skæret fra salens fakler og ildfade. Der er noget tomt over hendes blik, som om der bag øjnene ikke er nogen sjæl, men bare et sugende afgrundsdyb.

Hun har et stykke pergament i hånden. Du indser hvad det er, allerede inden du genkender Broder Gregors segl. Du kan ikke lade være med at føle efter i den skjulte lomme i din kutte, men inderst inde ved du godt, at det hun holder, er det er det brev, du har båret med dig. Hjertet synker i dit bryst.

Du vil forklare dig, finde på noget at sige, som kan få hende til at lade dig gå, men der kommer ikke andet end en nervøs stammen. Hun tysser på dig som en moder på et grædende barn og tager dig i sin favn.

Hendes greb er så fast at du ikke ville kunne rive dig løs uanset hvor meget du forsøgte, men du er ikke sikker på om det er hendes arme eller hendes sind, der holder dig fanget. En indre stemme, på en gang fremmed og mere velkendt end dine egne tanker, siger at du altid har tilhørt hende, at du er kommet hjem. Så mærker du tænderne bore sig ind i din hals. Smerten er kortvarig og smelter bort til fordel for en på en gang frydefuld og forfærdelig følelse af overgivelse.

Alt bliver sort.

[Gå til 19.](#)

Du ser dig desperat omkring efter et våben. På et bord ved væggen står nogle store lysestage. Du griber en af dem og holder den over hovedet med begge hænder. De tre dødnings kommer nærmere på slæbende fødder. Stanken af råddenskab er overvældende.

Du svinger den tunge lysestage mod den forreste dødnings maddikeædte ansigt. Slaget slår kæben løs, så den dingler fra nogle trevler, men det stopper ikke dødnings fremmarch.

Du fortryder din strategi og vender dig for at flygte, men du snubler over en løs sten i gulvet. Så er de tre levende lig over dig. De griber om dine arme og ben. Du er stadig i live mens deres frygtelige savtakkede tænder flår lunser af dit kød.

Kort efter er du død. Når Gregor finder dit afsjælede (og afgnavede) legeme, vil hans sortekunster vække det til at gå igen, men denne gang uden din bevidsthed som passager...

Der går nogle dage før det bliver din tur til at vidne i sagen mod fyrstinden, hendes kammerpiger og hendes alkymist.

Broder Gregor og de to overlevende kammerpiger er spærret inde i hver sit lille jernbur, der er blevet fragtet ind i slottets spisesal. Storinkvisitoren har fået den indrettet med bænkerækker hvorfra lokalbefolkningen kan overvære processen.

Da du træder frem for at vidne, bemærker du at Broder Gregor og de to kammerpiger ser voldsomt forslåede ud. Fyrstinden er lænket på hænder og fødder med en spinkel sølvkæde. Hun er bleg og trodsig, knejser stolt med nakken. Omkring hende på gulvet er strøet en cirkel af noget, der ligner brødkrummer.

Storinkvisitoren henvender sig til dig:

”Fortæl os alt hvad du ved om denne kvinde, som kalder sig Fyrstinde Erzebet af Nebelvels. Fortæl om hendes ugerninger. Undlad ingen detaljer om hendes pagt med mørkets kræfter eller om den ubegribelige blodtørst, med hvilken hun terroriserede en hel landsdel. Hvilke forbrydelser har hun gjort sig skyldig i?”

Vil du sige at hun er:

Skyldig i hekseri og mord på hundredvis af unge piger, hvis blod hun drak eller påførte sin hud for at holde sig evigt ung? [Gå til 39.](#)

En vampyr - et levende dødt dæmonisk væsen, der gennem en urgammel og naturstridig pagt med Natteheksen Lilith næres af de levendes blod? [Gå til 100.](#)

Uskyldig i alle anklager og offer for et komplot iværksat af hendes alkymist, som ønsker at få fingre i hendes enorme rigdomme? [Gå til 74.](#)

Efter en urolig nat, hvor stormens susen og regnens trommen har forstyrret din søvn, står du op og begiver dig mod slottet. Vejen snor sig op ad en stejl skråning.

Efter en times tid ankommer du til en vidtstrakt, tilgroet kirkegård omgivet af høje, skyggefulde træer. Idet du passerer forbi en grav, der ser ud til at være tildækket for nylig, hører du noget. Ganske svage bankelyde. Er det banken mod et kistelåg, dæmpet af den jord, som er kastet ovenpå? Eller det dine overspændte sanser, der spiller dig et puds?

Tæt ved den nyligt tildækkede grav ser du en spade.

Vil du:

Grave for at se hvad der gemmer sig dernede? [Gå til 86.](#)

Skynde dig videre? [Gå til 35.](#)

Havelabyrintens hække er høje, tætte og fulde af spidse torne. Efter at være endt i adskillige blindgyder, lykkes det endelig at komme dybere ind, ganske nær ved den lille lund i labyrintens centrum.

Du når frem til et sted hvor stien breder sig lidt ud.

Foran dig står en marmorstatue af en muskelsvulmende mand med hoved som en rasende tyr. Minotaurus! I sin højre hånd holder statuen en kæmpestor, dobbeltbladet økse. Du ser at det er en ægte økse med skinnende, skarpt stålblad.

Stien deler sig og løber videre ind i labyrinten på hver sin side af statuen.

Vil du:

Gå venstre om statuen? [Gå til 72.](#)

Gå højre om statuen? [Gå til 96.](#)

Forlade labyrinten? [Gå tilbage til 68.](#)

Porten bliver åbnet og du går ind i slotsgården. Her står din gamle ven. Hans hår er blevet langt, og skægget er gråsprængt. I den fjerneste ende af slotsgården står to kvinder i læderbrynjer og sparrer med træningssværd mens en tredje kigger på.

Gregor spærrer øjnene op, da han genkender dig. Efter en kort tøven omfavner han dig.

”Min kære ven, hvad laver du dog her?”

Hvis du har brevet, som du modtog på klostret, kan du tage det frem og spørge om det ikke er ham, der har skrevet det. [Gå til 81.](#)

Hvis du ikke har brevet, kan du i stedet fortælle om det. [Gå til 64.](#)

Hvis du ikke vil nævne brevet, kan du sige, at du har fået nok af klosterlivet og er kommet for at studere alkymi sammen med ham. [Gå til 26.](#)

Du sikrer dig at der ikke er nogen, der ser dig, og går så hen til portrættet af Fyrst Istvan. Den brysk udseende mand er klædt i pladerustning og står foran en tungt pansret hest. Du følger hans blikks sigtelinje og trykker forsigtigt forskellige steder på væggen overfor maleriet.

Til sidst lykkes det at finde mekanismen. En skjult dør glider op og afslører en kort gang, der ender ved to stejle trapper. Den ene fører nedad og den anden opad.

Vil du:

Tage trappen opad? [Gå til 9.](#)

Tage trappen nedad? [Gå til 97.](#)

Fortryde og gå tilbage til hallen? [Gå tilbage til 68.](#)

Du efterlader Sandors lig på trappeafsatsen.

Vil du:

Gå nedad? [Gå til 92.](#)

Gå opad? [Gå til 9.](#)

Det lykkes at bevare fatningen og du dukker dig for det susende økseblad, men den pludselige bevægelse og din halvvejs fastklemte fod får dig til at miste balancen. Du ramler ind i en busk og mærker hvordan lange torne trænger ind i din arm og din side.

Da du rejser dig, sortner det for dine øjne...

... du kommer til dig selv, liggende på slotspladsen. Din gamle ven Broder Gregor sidder hos dig. Bag ham står en kammerpige med rynkede bryn, som synes at overvåge jeres samtale.

”Godt at se dig vågen. Jeg havde nær troet at vores gensyn... nå men du ser ud til at have det bedre. Tornene gift ser ikke ud til at have gjort varig skade på dig”.

Broder Gregor forklarer at labyrinten huser fyrstinde Erzebets gamle amme, som desværre er blevet ramt af spedalskhed og som derfor må leve afsondret fra verden.

Han hjælper dig på benene og viser dig hen til en bænk på gårdspladsen, hvor du kan komme til hægterne. Kammerpigen følger jer tæt, så du har ingen muligheder for at tale fortroligt med Gregor, før han forlader dig.

Du er lidt omtåget og dine knæ er bløde, men du lever.

Læg 1 point til dit *håb* for at have overlevet mødet med minotauren.

[Gå til 89.](#)

Sandor beder dig holde stagen mod kvindens bryst, så han kan banke den igennem hendes hjerte med træhammeren. Du ryster på hænderne, men formår at holde stagen nogenlunde stille. Han hamrer til med stor kraft og spidsen trænger dybt ind. Hele hendes krop ryster voldsomt. Han hamrer til igen og igen. Rystelserne hører op.

Han trækker hende ud af kisten. Med et sværdhug skiller han hovedet fra kroppen.

Hvis du har noget hvidløg, kan du vælge at stoppe det ind i munden på det afhuggede hoved.

I lægger liget tilbage i kisten og graver den ned igen.

Rul to terninger.

Hvis summen er lavere end eller lig med din *tro*, bevarer du overbevisningen om at I har gjort det rigtige.

Hvis summen er højere end din *tro*, begynder du at tvivle. Har I dræbt en uskyldig kvinde? Træk 2 point fra din *tro* og 2 point fra din *kærlighed*.

Da den sidste jord er kastet på graven, fortsætter I op imod slottet.

[Gå til 23.](#)

”Hvis De ikke vil tale frivilligt ... hm... har De nogensinde set en jernjomfru indefra?”, siger fyrstinden.

Du bliver grebet og ført ned i slottets kælder og placeret i en frygtelig opretstående jernkiste med spidse pigge i låget. Kisten bliver lukket gradvist længere i ved at fyrstindens bøddel drejer på et håndsving. Du mærker en stikkende smerte da piggene borer sig gennem din hud.

Hvis du virkelig har set den unge kvinde, du talte om, skal du kaste fire terninger.

Hvis summen er lige med eller mindre end summen af din *tro* og dit *håb*, kan du holde stand på trods af smerten og undlade at angive hende, [gå til 76](#).

Hvis summen af terningerne er højere end summen af din *tro* og dit *håb*, kan du ikke holde stand, [gå til 18](#).

Du kan også vælge frivilligt at angive hende, uanset terningkastets udfald, [gå til 18](#).

Hvis du ikke har noget reelt at tilstå om en smuk ung kvinde med ravesort hår, piner de dig uden ophør, trods dine forskellige desperate opdigtede tilståelser. Til sidst bliver bøddlen overivrig og glemmer at holde igen. Jernpiggen gennemborer dit kød og dine indvolde så dybt at du dør ...

”Kvinden kastede den til mig lige inden de overfaldt mig, men det var ikke oprigtigt ment, det var for at lokke mig i en fælde, så jeg kan ikke med rette påstå, at det er min”.

”Så slår vi ’guldstjerne eller rosenkrans’ om den”, siger Sandor og kaster et guldstykke op i luften.

Rul en terning.

1-3: Du vinder. Smaragdhalskæden er din.

4-6: Sandor vinder smaragdhalskæden.

Du kan også vælge frivilligt at afgive halskæden til ham.

Hvis du taber eller afgiver smykket, notér kodeordet ***Beelzebub***.

Sandor siger, at han vil tage op til slottet i morgen tidlig.

Han foreslår at I følges derop.

Vil du:

Indvillige i at følges i morgen efter at have overnattet på kroen? [Gå til 90](#).

Afslå og overnatte på kroen, for at tage alene derop i morgen? [Gå til 49](#).

Afslå og begive dig op til slottet alene her til aften? [Gå til 44](#).

Det koster et guldstykke at overnatte på kroen.

Fyrstinden fortrækker ikke en mine, men halsmusklerne spændes så kniplingskraven buler ud. Efter et øjeblik synes hun at genvinde selvbeherskelsen. Hun smiler afmålt.

”Og hvor monstro befinder denne kvinde sig henne? Jeg ved udmærket hvem det er, De sigter til. De mener altså at den tøs er smukkere end...”

Hun fnyser rasende.

”Sig mig hvor hun er! De skal blive belønnet. Forhold mig Deres viden og De vil fortryde det bitterligt”.

Hvis du ved hvor den kvinde du beskriver er, og du vil sige det, [gå til 93](#).

Hvis du ikke har mødt sådan en kvinde eller ikke vil sige, hvor hun er, [gå til 56](#).

Porten bliver åbnet. I kommer ind i slotsgården. Her står din gamle ven. Han har fået langt hår og gråsprængt skæg siden I sås sidst.

I den fjerneste ende af slotsgården står to kvinder i læderbrynjer og sparrer med træningssværd, mens en tredje kigger på.

Broder Gregor spærre øjnene op, da han endelig genkender dig.

”Min kære ven, hvad laver du dog her?”

Netop som du skal til at minde Gregor om det brev, han har sendt dig, tager Sandor ordet.

”Vi er kommet for at undersøge en alvorlig sag. Hvad kender du til...”

Du skynder dig at afbryde ham, ved at sige noget om, hvor vidunderligt det er, endelig at være genforenet. Broder Gregor virker forvirret. Du signalerer diskret til Sandor, at han ikke skal sige mere. Han synes at fange budskabet.

Broder Gregor leder jer ind på slottet, hvor I bliver indkvarteret på hvert sit kammer.

[Gå til 68.](#)

Abbeden sukker dybt.

”Under ingen omstændigheder. Din plads er her og din pligt overfor dette kloster er af langt højere vigtighed end din pludselige trang til at gense en rastløs munk, der har forladt os til fordel for den verdslige verdens fristelser. Du bliver hvor du er, og du gør som jeg har sagt. Ulydighed fører lige lukt til Helvedes porte. Det er alt hvad der er at sige om den sag”.

Notér kodeordet *Behemoth*.

Du ærgrer dig over at må undvære abbedens tilladelse, men er fast besluttet på at rejse.

Du går tilbage og henter den pung, du har skjult bag en løs sten i væggen i din celle. Rul en terning og læg 3 til for at se hvor mange guldstykker du har i den.

Så sniger du dig ud gennem de mørke kloster gange i håbet om at ingen opdager dig.

Idet du lister mod den nærmeste udgang, hører du et ”pst!” og ser en stor, mørk skikkelse halvt skjult i skyggerne af en buegang.

Vil du:

Gå derhen? [Gå til 16](#).

Skynde dig væk fra klostret? [Gå til 67](#).

Du går hen og kigger i dragkisten. Der ligger et spædbarn svøbt i gråt klæde. De gnistrende blå øjne fanger dine, og efter at have betragtet dig en tid smiler barnet.

Du tager forsigtigt om den lille, varme krop og bærer spædbarnet ud af huset.

Kast en terning.

Hvis du slår 1-2, notér kodeordet ***Bergamo***.

Hvis du slår 3-6, notér kodeordet ***Baphomet***.

Du fortsætter din rejse mod Nebelvels, nu med et forældreløst spædbarn i favnen.

[Gå til 88.](#)

Da du gør soldaterne opmærksomme på Ilona-Jos kogende fægter, støder en af dem resolut sit spyd gennem hendes åbne mund og dybt ind i hendes hjerne. Gnisten i hendes øjne slukkes.

Soldaterne pågriber fyrstinden. Hendes tjenestefolk smider våbnene. Snart er de levende døde nonner nedkæmpet.

Storinkvisitoren og hans følge af soldater og munke indkvarterer sig på slottet. Næste dag skal processen mod fyrstinden begynde. Storinkvisitoren beordrer dig at blive og vidne.

For at sikre at du ikke stikker af, posterer han en soldat foran døren til dit kammer.

[Gå til 48.](#)

Kvinden kommer ud i lyset. Hendes klæder er beskidte og hun stinker som om hendes seneste bad ligger flere år tilbage, hvad det muligvis også gør. Men der er ingen tvivl om, at der inde bag snavset gemmer sig en rank og statelig kvinde, der har været vant til guldsmykker, edderdunsdyner og magt over mange mennesker.

Du ledsager hende ud af labyrinten.

”Er du kommet for at standse Ursula? Nogen er nødt til at gøre det. Hun ender med at dræbe hver eneste unge kvinde i hele denne del af kongeriget før hun har stillet sin blodtørst. Jeg ved hvordan du kan komme op til hendes sovekammer, som rettelig burde være mit, uden at skulle forbi de tre hadefulde kællinger, som uden tvivl bevogter hende. Der er en hemmelig gang. I hallen overfor portrættet af min salig oldefar, Fyrst Istvan. Hans blik er fikseret på indgangen. Jeg vender tilbage med flere soldater end hendes smuldrende dødninge kan modstå, og så river jeg sløret af den lille bedrager. Sørg for at holde dig i live indtil da”, siger kvinden.

Hun går med overraskende hastige skridt væk fra slotshaven og er snart forsvundet ind i skoven.

Notér kodeordet *Báthory*.

[Gå tilbage til 68.](#)

Da du fortæller om brevet spærrer Broder Gregor øjnene op.

”Jeg har aldrig sendt sådan et brev. Er du sikker på at du genkendte seglet og håndskriften som mine? Jeg forsikrer dig, at det ikke er mig, der har skrevet det”.

Efter en anspændt stilhed, siger Broder Gregor med en lethed, der føles påtaget:

”Nå, men pyt nu med det brev. Det vigtige er at du er her nu. Herren har velsignet os med en mulighed for at genforenes. Jeg er sikker på at min nådigfrue vil byde dig velkommen som en æret gæst”.

Broder Gregor viser dig ind på slottet, så du kan blive indkvarteret.

[Gå til 68.](#)

Over bygningens hovedindgang er der en stenplade med inskriptionen *Sankt Darvulias Kloster*. Der er ingen mennesker at se.

Du banker på døren.

En lille luge i porten går op. En nonne med sygelig, pergamentagtig hud stirrer på dig. Du når ikke at sige noget før en dyrisk knurren lyder fra hende. Øjnene er blodsprængte og virker underligt tomme. Hendes tænder er savtaktede. Uden et ord smækker hun lugen i.

Du banker på igen, men denne gang bliver der ikke lukket op.

[Gå tilbage til 68.](#)

Knivens skarpe æg skærer gennem din halspulsåre. Blodet sprøjter ud i rummet og syder højt når det rammer flammerne.

Du falder sammen i fyrstindens arme. Hun lader dukken og kniven falde på gulvet og vugger dig blidt, som var du et lille barn, mens ilden får tag i himmelsengens draperier og gobelinerne på væggen.

Livskraften forlader din krop med voldsom hast. Det sidste du registrerer, inden manden med leen nådigt kommer dig i møde, er hvordan fyrstinden grådigt suger blodet fra det gabende sår i din hals, mens flammerne lukker sig om jer begge...

Rejsen går ad stadig mere mudrede landeveje gennem regndryppende, mørke skove. Vinden bruser i de efterårsbrune trækroner. Hver dag synes vådere og koldere end den foregående.

Undervejs nyder du godt af simple folks gæstfrihed. Andre gange må du tage til takke med forladte skure eller hytter langs vejen.

Som du nærmer dig Nebelvels tårner sneklædte tinder bag trætoppene.

Da milestenene langs den opblødte vej endelig signalerer, at der kun er få dage til du når din rejses dunkle mål, kommer du til et øde beliggende hus.

Du får øje på en stor grå ulv mellem træerne bag det simple træhus. Den vender blikket mod dig. Du står som naglet til jorden. Efter at have betragtet dig et øjeblik vender ulven rundt og løber ind i skoven.

Først nu lægger du mærke til, at husets dør står og klapper i vinden. Så hører du en anden, svagere lyd inde fra huset. Det minder lidt om gråd, som fra et spædbarn, eller måske lyden af en stridslysten kat.

Vil du:

Gå ind i huset? [Gå til 20.](#)

Skynde dig videre ad landevejen? [Gå til 43.](#)

Dit kammer på slottet er lille, men bekvemt. Der er en seng, et bord, en stol og et værelse med udsigt over slotshaven. Da du er blevet ladet alene, venter du lidt inden du prøver døren ud til korridoren. Den er låst. Du råber, at der må være sket en fejl. Nogen er kommet til at låse dig inde. Der kommer intet svar. Vinduet er for lille til at klatre ud ad, og der er alligevel alt for langt ned, hvis det skulle lykkes dig at klemme dig ud.

Du er træt og falder i søvn kort efter du har lagt dig på sengen.

Da du vågner, er der mørkt i kammeret. Du hører et ulvehyl i det fjerne og snart svarer en hel ulveflokk. Skyerne glider fra fuldmånen. Slotshaven udenfor ligger badet i sølvlys. Mens du står ved vinduet og kigger ud, aner du en skygge, der bevæger sig forbi udenfor på muren. Fuldt af undren og bange anelser åbner du vinduet og kigger ud. Der ser du en menneskeskikkelse, der klatrer ned ad muren som var den et firben. Skikkelsen forsvinder rundt om et hjørne. Du gnider dine øjne i vantro over hvad du har set. Så hylles månen igen i skyer og det er for mørkt til at se noget udenfor.

Du lukker vinduet og går tilbage til sengen.

Da du vågner igen, har du ingen fornemmelse af hvor længe du har sovet. Solskin står ind i kammeret. I det gyldne modlys ser du ud på slotshaven med klostret og den kunstfærdige løvlabyrinth af tornebuske. I midten af labyrinten mellem de tæt sammenvoksede træer ser du en dam dækket af alger. En hængebro fører over dammen hen til en lille, lav stenbygning. Mens du står ved vinduet og forsøger at indprente dig vejen gennem labyrinten, hører du døren gå op bag dig.

En nervøs tjenestepige med ligbleg hud og to små røde mærker på siden af halsen, bekendtgør at fyrstinden vil se dig ved middagsbordet om en time. Du spørger hvorfor døren var låst. Hun hvisker med frygt i stemmen, at det var for din egen beskyttelse. Natten rummer unævnelige rædsler. Hun hæver stemmen igen og siger at du som fyrstindens ærede gæst naturligvis er velkommen til at se dig omkring på slottet og i haven indtil maden er serveret. Idet hun forlader kammeret, passerer hun tæt forbi dig og hvisker.

”Løb for livet, kom væk herfra mens De stadig kan!”

Du gyser over det dystre råd og den frygt du fornemmer i pigens stemme, men har ikke tænkt dig at forlade Nebelvels, før du er kommet til bunds i, hvad der foregår.

Hvis du stadig bærer brevet fra Broder Gregor, [gå til 46](#).

Hvis du ikke har brevet, men derimod har kodeordet *Behemoth*, [gå til 6](#).

Hvis du hverken har brevet eller kodeordet, har du nu en time til at se dig omkring.

Vil du (hvis du ikke allerede har gjort det):

Finde en bænk i slotsgården og hvile dig inden middagen? [Gå til 89](#).

Lede efter en vej ned i kældrene? [Gå til 12](#).

Lede efter en vej op i tårnet? [Gå til 84](#).

Udforske havelabyrinten? [Gå til 50](#).

Besøge klostret i slotshaven? [Gå til 65](#).

Da fyrstinden ser halssmykket, lyser hun op i et smil. En kammerpige fæstner det om hendes hals. Fyrstinden råber på et spejl, som bliver bragt straks efter. Hun er godt tilfreds med hvad hun ser, og hun takker dig for din velvalgte gave, mens hun fingererer ved smaragdvedhængen.

Læg 1 point til dit *håb*.

”På Deres rejse gennem vores egn, må de have set kvinder af enhver stand og statur. Men sig mig, hvem af de kvinder, er den skønneste?”, spørger fyrstinden.

Hvad vil du svare?

”De, Fyrstinde Erzebet, er den skønneste kvinde jeg nogensinde har set...”. [Gå til 82.](#)

”På min rejse hertil så jeg en umådeligt smuk ung kvinde med ravesort hår og blodrøde læber...”. [Gå til 58.](#)

Sandor hugger til med slagsværdet. Kvinden vægrer for sig. Begge hendes hænder bliver hugget af og lander med kvalmende plask i en vandpyt. Blodet står ud fra underarmstumperne i hidsige sprøjt. Med et tungt, knasende sværdstød gennemborer han hendes brystkasse. Hun udånder, gurglende i blodspyt.

Træk 1 point fra din *kærlighed* for at have ladet den forsvarsløse kvinde dø, men læg samtidig 1 point til dit *håb* for at være sluppet nådigt fra røvernes overfald.

Du takker Sandor for at have reddet dit liv.

Han peger på det guldsmykke du til din overraskelse stadig knuger i hånden.

”Er det din halskæde?”

Hvad vil du svare?

”Ja” [Gå til 21.](#)

”Nej” [Gå til 57.](#)

Da du vågner næste morgen, føler du dig skidt tilpas. Du opdager en mørk, smertefuld byld i armhulen. Fuldt af bange anelser, tager du tøjet af og finder adskillige andre mørke bylder rundt omkring på kroppen. Der er ikke noget at tage fejl af. Pesten.

Du skynder dig at bryde op, og søger alene dybt ind i skoven, hvor du ikke risikerer at smitte nogen. I en ensom lysning finder du en forladt hytte, hvor du lever dine sidste få dage i store smerter inden du, som så mange andre i disse ulyksalige tider, bukker under for Den Sorte Død...

Forsigtigt kanter du dig forbi minotaurstatuen og fortsætter.

Snart munder stien ud i en lille tætvoxende lund midt i labyrinten. Omkranset af de sammenfildrede træer ligger en dam, som er dækket af alger. Alt synes oldgammelt og stillestående. En hængebro fører over dammen til en lille mosovergroet, kryptlignende stenbygning.

Hængebroens planker har samme algegrønne farve som dammen. De ser glatte ud.

Vil du:

Krydse broen? [Gå til 22.](#)

Forlade labyrinten? [Gå tilbage til 68.](#)

Neden for trappen ligger en livløs skikkelse med ansigtet nedad. Da du kommer nærmere, genkender du Sandor. Du vender ham om for at se om han stadig er i live. Han stønner svagt, men øjnene forbliver lukkede. Han er bleg, og panden er kold mod din hånd. På siden af hans hals er der to små, runde sår.

”Hvad er der sket? Hvem har gjort dette mod dig?”, spørger du.

I stedet for at svare, trykker han en lille genstand i din hånd. En sølvnøgle.

”Hendes dagbog...”, hvisker han svagt. Så griber han hårdt om din arm og øjeblikket efter udånder han med et langt hjælpeløst suk.

Hvis du har kodeordet *Beelzebub*, [gå til 2](#).

Hvis ikke, [gå til 53](#).

”Fyrstinden er uskyldig. Mistanken om hekseri og vampyrisme har sin oprindelse hos hendes alkymist og skriftefader, Broder Gregor. Men den er bare et påskud, opdigtet i håbet om at få del i rovet, når inkquisitionen efter domfældelsen beslaglægger hendes rigdomme. Det er Gregor selv, der bedriver mørkets gerninger i slottets kældre. Det er ham og ikke hans uskyldige nådigfrue, der stræber efter at vække de døde fra deres evige søvn”, siger du.

Det næste vidne er en midaldrende adelskvinde, der ser underligt velkendt ud. Hun præsenterer sig som den retmæssige Fyrstinde Erzebet af Nebelvels. Ligheden med fyrstinden er så slående, at de må være nært beslægtede. Hun beretter om hvordan hendes datter Ursula, som hun troede var død som en ung pige, pludselig dukkede op på slottet i selskab med en heks. De konspirerede mod hende og holdt hende fanget i årevis inden hun havde held til at undslippe. Ursula lod som om hun var vampyr for at kunne forklare hvorfor hun, fruén på slottet, pludselig begyndte at se årtier yngre ud. Samtidig lod det hende holde befolkningen i et jerngreb af frygt.

Efter vidneudsagn fra nogle af slottets tjenestefolk, trækker storinkvisitoren sig tilbage. En time senere kommer han ind i salen og forkynder dommene.

Kammerpigen Dorrotya kendes skyldig i 666 tilfælde af bortførelse samt mord eller medvirken til mord. Hun idømmes dødsstraf ved strangulering efterfulgt af hjul og stejle.

Kammerpigen Benická frikendes for mord og medvirken til mord, da hendes ugerninger vurderes at være begået ufrivilligt, under trusler på livet fra de to andre kammerpiger og fra den falske fyrstinde. For medvirken til 93 tilfælde af bortførelse idømmes hun fire år i tugthus.

Kammerpigen Ilona-Jo dømmes posthumt for 650 tilfælde af bortførelse samt mord eller medvirken til mord, samt for hekseri, kødelig omgang med Djævlen, og 124 tilfælde af dødbringende eller invaliderende trolddom. Hendes lig skal i overensstemmelse med loven brændes på bålet.

Ursula af Nebelvels bliver kendt skyldig i uretmæssigt at have antaget sin moder Erzebeths identitet, ulovlig indespærring af sin moder, 402 tilfælde af ligskænderi, kætteri i form af uretmæssig og uautoriseret helgenkåring af sin afdøde veninde Darvulia, 666 tilfælde af medvirken til bortførelse og mord. Hun idømmes livsvarig indespærring i et lille tårnværelse på slottet, som mures til, så den eneste kontakt med omverdenen foregår gennem en lille luge.

Hvis du har kodeordet **Bergamo**, [gå til 71](#).

Hvis ikke, får du ansættelse af den genindsatte retmæssige fyrstinde Erzebet som slotskirkens nye præst. De næste fire år går du hver søndag ad de lange trapper op til tårnværelset for at høre Ursulas skriftemål. Ikke sjældent omhandler det nogle af de hundredvis af uskyldige liv hun erkender at have taget.

En varm og solrig augustsøndag kommer der intet svar fra hende, da du som sædvanlig melder din ankomst ved den tilmurede dør.

Muren bliver brudt ned.

Kammeret er støvet og tæt dækket af lag på lag af spindelvæv. Klædt i den fineste brokadekjole dækket af støv, ligger det indtørrede lig af en kvinde, der ser ud til at have ligget der i årevis...

Du griber en stor sten og banker den ind i baghovedet på Sandor. Et øjeblik står han og svajer. Du overvejer, med rystende hænder, om du er nødt til at slå en gang til, men så falder han om på jorden og ligger livløs. Du ser blod løbe fra det sted du ramte ham.

Nervøs for, om du er kommet til at slå ham ihjel, holder du en hånd under hans næse. Du fornemmer at han trækker vejret.

Med stort besvær får du trukket den tunge krop ind mellem nogle buske.

[Gå til 5.](#)

Din viljestyrke er virkelig imponerende. Selv da piggene borer sig dybt ind i dit kød, undlader du at angive Miranda. Det eneste du giver bøddlen, er dine skrig.

Broder Gregor er blandt dem, som ser til, mens du bliver pint. Han opfordrer dig til at tilstå. Du vil blive tilgivet, og kan slutte dig til ham i hans videnskabelige arbejde.

Da du endnu en gang nægter, ryster han opgivende på hovedet.

”Så må du desværre gøre nytte på en anden måde, min ven. Selvom du skal dø, er du ikke færdig med at vandre på denne jord. Du kan se frem til at blive en af mine udøde ligædere...”

Du tager en bid af æblet. Det er sødt og sprødt. Efter et par bidder standser du. Der er en ganske svag bitter bismag, som på ingen måde minder om æble.

Du bliver svimmel.

En tæt tåge kommer rullende ind i slotsgården og indhyller dig.

Det sorter for dine øjne.

[Gå til 19.](#)

Mens kampen bølger frem og tilbage udenfor slottet, begynder flammer at slikke op ad det tårn, hvor den brændende pil ramte ind gennem et vindue. Snart har flammerne fat i store dele af slottets mange tømmerkonstruktioner. Tjenestefolkene forsøger at danne en brandkæde og sende spande med vand frem til tårnet, men det er for sent. De kan ikke hamle op med flammerne.

Imens raser kampene mellem landsbyboerne og de levende døde Sankt Darvulia-søstre stadig udenfor voldgraven.

Du får øje på fyrstinden. Hun kommer løbende over broen og ind over gårdspladsen. Ingen landsbyboere synes at have set hende.

Du følger med ind på gårdspladsen og ser at hun løber forbi sine måbende tjenestefolk og ind i slottets hovedbygning, som allerede er omspændt af flammer.

Vil du:

Følge hende ind i den brændende bygning? [Gå til 85.](#)

Blive udenfor? [Gå til 79.](#)

Slottet går op i flammer. Gennem brølet fra ilden lyder forfærdelige skrig. En skikkelse kommer til syne i et vindue. Det er fyrstinden. Hendes kjole står i brand. Hun kaster sig ud fra vinduet. Da dit blik falder på det sted, hvor hendes krop burde være knust mod brostenene, er der intet at se.

De ophidsede landsbyboere strømmer ind på gårdspladsen og søger forgæves efter hende indtil branden griber så meget om sig, at I alle må trække ud på den anden side af voldgraven.

Dødningsnonnerne ligger livløse i slotshavens våde græs, nedkæmpet af landsbyboerne. Deres kroppe begynder at opløses med en hast, som var hvert øjeblik et år. Snart er der ikke andre rester af dem end støv og deres sorte og hvide ordensdragter.

Fyrstindens lig er ikke at se nogen steder. Også Broder Gregor er sporløst forsvundet. To af fyrstindens kammerpiger, Dorrotya og Ilona-Jo, er blandt de dræbte.

Ilden synes at brænde med en unaturlig kraft. Inden natten er omme, vil slottet være reduceret til en rygende ruin.

Du følges med landsbyboerne ad den stejle sti ned til landsbyen og bliver indkvarteret i en faldefærdig stald, hvor en håndfuld køer roligt betragter dig med deres store, blide øjne.

Hvis du har kodeordet *Bergamo*, [gå til 71](#).

Hvis ikke, går du næste morgen op til slottet og finder til din overraskelse ikke den afsvedne ruin, du havde ventet. Der hvor slottet lå, rejser sig en forvreden klippe. Slotshaven er tilgroet, som havde den ikke været tilset i årtier. Sankt Darvulias kloster er en mosbegroet ruintomt.

Du tilbringer formiddagen med at lede efter spor af de seneste dages begivenheder. Det eneste du finder, er en smukt forarbejdet lille trædukke med en kunstfærdig brokadekjole og ægte menneskehår på hovedet. Den ansigtstræk synes nøje modelleret efter fyrstinden. Du kan tage den med dig hvis du vil.

Nede i landsbyen fortæller du om, hvad du har set, men ingen vil høre på dig. De slår korsets tegn og formaner dig om aldrig igen at omtale det forbandede sted.

Du beslutter at drage tilbage til dit kloster i håbet om, at abbeden har tilgivet, at du rejste uden hans tilladelse. Vejene er for mudrede at rejse ad på denne årstid, men måske kan du finde en pram eller flodbåd med plads til en passager...

Fyrstinden løber ad den bugtede sti. Du forsøger at holde hende indenfor synsvidde, men det er ikke let når alt er hyllet i tæt tåge. Stien leder stejlt opad til en forrevet klippe, der stikker op gennem tågen. Hun standser først da hun står ved klippekanten.

Flere klippetoppe stikker op af tågen længere fremme, som en kæde af øer i et hav af drivende hvidt. Selvom tågen gør det vanskeligt at bedømme, hvor langt der er ned, fornemmer du at klippen, I står på, hæver sig højt over landskabet.

Du kommer til at sparke til en løs sten og fyrstinden vender sig imod dig.

”Jeg ved hvorfor De er fulgt efter mig. De vil holde mig hen med snak indtil Deres kumpaner kommer og griber mig og driver en stage gennem mit hjerte. De tror jeg er et dæmonisk væsen og ikke et fromt, kristent menneske som De selv”.

Du forsikrer hende om at det ikke er tilfældet. Alt hvad du ønsker er at kende sandheden om hvad der foregår på Nebelvelds og hvorfor så mange unge kvinder er forsvundet på egnen.

Fyrstinden ler højt.

”Sandheden ligger langt hinsides Deres fatteevne. Broder Gregor har fat i noget mørkt og ufatteligt smukt med sine nekromantiske studier, noget som vil forandre verden for altid...”

Du spørger om det er sandt, at hun drikker menneskeblod for at holde sig evigt ung.

Hun blotter sine rovdyragtige hjørnetænder i et diabolisk smil.

”Jeg drikker menneskenes frygt, deres sorg og deres fortvivlelse. Jeg beruses af det øjeblik, hvor de indser, at der ikke er nogen Gud. Har De nogensinde drukket et døende pigebarns blod direkte fra halspulsåren? Der er ikke noget i denne verden som overgår det”.

Der lyder ophidsede stemmer. Bag dig kommer en gruppe bevæbnede bønder til syne. En af dem sigter på fyrstinden med en langbue.

I næste nu træder fyrstinden ud over klippekanten og falder lydløst ned i den tågehvirvlende afgrund.

Med bankende hjerte løber du tilbage og finder en sti, der fører ned til det flade område nedenfor klippen. Fyrstinden er ingen steder at se. Har hendes krop opløst sig efter hun blev knust mod jorden? Eller er hun måske fløjet bort i den tågefulde nat?

Du går tilbage mod slottet blot for at opdage, at der hvor det lå, er der nu en stor formation af rå klipper, hvis omrids minder om slottets. Måske er det virkelig sandt, det man siger, om at Nebelvelds blev skabt på en enkelt nat af fyrstindens dragedræbende forfader, og at det kun ville blive stående så længe hans efterkommere residerede der.

Her ender historien om Fyrstinden...

... medmindre du har kodeordet **Bergamo**, i så fald, [gå til 71](#).

Broder Gregor læser brevet med rystende hænder.

”Det er ikke mig der har skrevet det, men håndskriften er en god efterligning. Hvem kan have haft til hensigt at bedrage os begge på denne måde? Og hvorfor?”

Du spørger om det der står i brevet, er sandt. Broder Gregor forklarer at han ganske rigtigt er ansat som alkymist, men at han ikke nærer nogen mistanke mod sin nådigfrue. Så vidt han ved, er Sankt Darvulia helgenkåret af selveste paven i Rom, som i øvrigt skulle have tætte forbindelser til visse grene af fyrstindens familie. Omgang med mørkets magter er ikke noget, han har set spor af i sin tid på slottet.

Broder Gregor stikker brevet ind i et af de blussende ildfade, som er tændt rundt omkring i slotsgården. Du åbner munden for at beklage dig, men han tysser på dig og gør et kast med hovedet i retningen af en tjenestepige, der nærmer sig.

Broder Gregor går over og taler med tjenestepigen, hvorefter hun forlader jer.

Gregor siger, at et værelse er gjort klar.

Han leder dig ind på slottet.

[Gå til 68.](#)

Hun smiler smigret og stirrer selvforelsket på sin refleksion i det spejl, kammerpigen stadig holder op.

Tjenere kommer ind med flere overdådige retter. På et fad foran dig ligger en overskåren frugt hvis indre glimter som hundrede juveler. Det må være et granatæble. Du husker at have læst om denne vidunderlige frugt i et af klostrets mange botaniske værker.

Efter middagen kommer en af kammerpigerne hen til fyrstinden og hvisker hende noget i øret. Fyrstinden rejser sig og klapper to gange i hænderne. Alle tier og ser op på hende. Du ser Broder Gregor skynde sig bort ned ad en korridor.

”Det lader til at vi har ubudne gæster. Følg med mig op til brystværnet, sørg for at være bevæbnede”, siger fyrstinden.

Hvis du har kodeordet *Behemoth*, [gå til 87](#).

Hvis ikke, [gå til 95](#).

Da du stiller et krus øl på bordet foran manden, lyser hans koparrede ansigt op i et smil. I skåler. Han præsenterer sig som Sandor, og spørger hvad der bringer dig til dette sted. Da du tøver et øjeblik med at svare, fortæller han, at der går rygter om at de udøde huserer på egnen. Unge kvinder er forsvundet på det seneste. Nogle bliver fundet døde, tømt for blod. Det er hans kald i denne verden at bekæmpe enhver inkarnation af djævlens monstrøse tjenere. Hekse, vampyrer, varulve, trolde, gengangere og elverfolk. Han er på jagt efter dem alle.

Han fortæller at han har tænkt sig at aflægge slottet et besøg. Han har en mistanke om at fyrstinden ved noget om hvad det er, der foregår. Rygtet siger, at hun i sin ungdom havde en elsker, som var varulv. Det er muligt, at elskeren har sået et djævelsk frø i hende, som nu er begyndt at spire.

Du siger at du også har tænkt dig at undersøge, hvad der foregår på slottet. Han nikker anerkendende og smiler. Så drikker han resten af øllen i et stort drag og stiller kruset fra sig med et hårdt klask ned i bordpladen.

”Tak for skænken. Nu skal jeg ud og pisse som et vandfald”, forkynder han og spænder sværdet på sit bælte inden han forlader krostuen.

Du ser rundt i krostuen. I et hjørne sidder en ung kvinde. Dit blik bliver fanget af et prægtigt guldsmykke med et grønt juvelvedhæng, der glimter på hendes bryst. En gruppe lurvet udseende mænd i nærheden synes også at have fået øje på smykket. Kvinden kan tilsyneladende mærke deres blikke, for hun skynder sig at trække sin kjole sammen, så den skjuler smykket. Hun ser sig nervøst omkring, rejser sig og forlader krostuen. Kort efter rejser de tre lurvede mænd sig også og går udenfor.

Vil du:

Følge efter for at advare hende? [Gå til 25.](#)

Betale et guldstykke for et værelse og gå op og sove? [Gå til 49.](#)

Blive og drikke din øl, og gå videre op mod slottet lidt senere i aften? [Gå til 44.](#)

I din søgen efter en vej op i tårnet passerer du gennem en prægtig, højloftet hall, hvor væggene er prydet af mandshøje, livagtige portrætter af fyrstindens strengt udseende forfædre og formødre.

Hvis du har kodeordet *Báthory*, [gå til 52](#).

Hvis ikke, finder du for enden af hallen en trappe op.

Desværre ender den ved en solid egetræsdør, som er låst. Du kan ikke komme videre.

[Gå tilbage til 68](#).

Uden tanke for dit eget liv løber du ind i den brændende bygning for at redde fyrstinden. Hun forsvinder op ad en trappe. Du finder hende siddende i sit sovekammer på kanten af en stor himmelseng med en kunstfærdigt udformet trædukke i favnen, nynnende en vuggevis. Flammerne har allerede fat flere steder i kammeret.

”Kom med mig. Vi kan stadig nå at slippe ud”, siger du og rækker hånden ud imod hende.

Overraskende adræt springer hun op. Du ser for sent, at hun i hånden har en lang tynd nyredolk. Hun hugger ud efter din hals.

Kast en terning.

1-2: du bliver ramt, [gå til 66](#).

3-6: dolken suser tæt forbi uden at ramme dig. Du vender dig og flygter ud af det brændende kammer og ned i slotsgården, [gå til 79](#).

Kisten ligger ikke særlig dybt. Snart kan du fjerne låget. I kisten ligger en ligbleg ung kvinde med langt ravn sort hår. Læberne er røde som blod. Over hendes hvide hals er en barberbladsskarp kornsegl spændt fast til kistens side. En stor hængelås er sat fast om hendes ankel. Øjnene er lukkede, men hun rører ganske let på sig.

Vil du:

Skynde dig at lukke kisten igen, kaste den til med jord og forlade kirkegården? [Gå til 35.](#)

Hjælpe hende? [Gå til 5.](#)

Oppe fra brystværnet ser du en gruppe soldater i ringbrynjer bevæbnet med sværd, spyd og armbrøster. De marcherer ud af den tåge, som stiger fra voldgraven. Bag dem er en større styrke i simple klæder med fakler og bondevåben som høtyve og økser. Det må være landsbyboerne, der har grebet til våben. Sammen med soldaterne kommer en mindre gruppe mænd i munkekutter anført af en mand klædt i rød ordensdragt. Du genkender din abbed. Dragten signalerer at han er her i sin egenskab af storinkvisitor.

”Vagterne er flygtet, vi er forsvarsløse”, siger en tjenestepige med vilde øjne.

”I Herrens navn, byder jeg Dem, Fyrstinde Erzebet af Nebelvels, at komme herud og svare på de anklager om ugudelige ugerninger og blodige grusomheder, som klæber til Deres navn”, bekendtgør storinkvisitoren.

Fyrstinden står på brystværnet. En hård, stolt og bleg skikkelse. Bag hende står en tjener med en lanse hvorfra fyrstindens slægtsbanner vajer i nattevinden. En rød drage på en baggrund af sort og sølv. Hun beordrer porten åbnet og vandrer trodsigt over vindebroen med sine tjenestefolk efter sig for at møde storinkvisitoren og hans folk. Du går lige bag hende ved siden af kammerpigen Ilona-Jo. De to andre kammerpiger har afklædt sig deres festkjoler og åbenbaret nittebesatte læderrustninger. De går tæt ved deres frue, parat til at drage deres slagsværd.

Tågen samler sig og er snart så tæt, at du kun kan se gruppen af soldater og munke. Landbyboerne bag dem er skjult i tågen.

Storinkvisitoren træder frem foran sine mænd og beordrer fyrstinden at gøre det samme. Længe står de og taler dæmpet under fire øjne.

Der opstår uro et sted ude i tågen. To soldater går frem og trækker storinkvisitoren med sig tilbage, væk fra fyrstinden. Du hører kamptummel og underlige gutturale hvæselyde. Ud af tågen kommer en flok nonner i deres sorte og hvide ordensdragter. De svinger med lange daggerter. At dømme ud fra deres halvt opløste ansigter, er de udøde, der er stået ud af deres kister.

”Pågrib fyrstinden!” råber storinkvisitoren og en gruppe soldater begynder at hugge de dødningsnonner ned, som stiller sig i vejen for dem.

Kort efter er fyrstinden omringet af fire soldater. Deres kaptajn står med en lænke med håndjern og byder hende at række sine håndled frem. Ud af øjenkrogen ser du, at Ilona-Jo står og mumler mens hun bevæger hænderne i underlige, manende trolddomsmønstre.

Du vil advare soldaterne om at hun er ved at kaste en besværgelse, men hun gennemskuer dig og gør en håndbevægelse i din retning.

Kast to terninger.

Hvis summen er mindre end eller lig med din *tro*, kan du modstå den trolddom hun retter mod dig, [gå til 62](#).

Hvis summen er højere end din *tro*, gør besværgelsen dig midlertidigt stum, [gå til 94](#).

Efter nogen tid på vejen møder du to gamlinge i slidte klæder. Da I passerer hinanden, spærrer de begge øjnene op i forundring.

”Det er jo Gerners den yngste, De har der på armen, hvis jeg ikke tager meget fejl. Jeg var jo jordemor for det lille skravl”, siger den gamle kvinde.

”Og resten af familien?”, spørger hun spagt, som om hun kender svaret.

”Pesten”, svarer du.

Da de tilbyder at tage sig af barnet, rækker du det forsigtigt over til den gamle kvinde.

”Den vej De vandrer ad, fører mod Nebelvels. Derfor er det min pligt at advare Dem. Tag Dem i agt for fyrstinden. Hun er ikke et menneske som De og jeg. Hun bringer pesten, og det der er værre, med sig. Man siger at hendes forfader byggede slottet på en enkelt nat efter at have besejret en drage, som holdt til der. Slottet er altid hyllet i tåger fordi dragens skelet ligger dybt dernede under vandet og ulmer. Det siges også at der er en labyrint oppe ved slottet, og at den eneste måde at komme levende igennem den er at holde sig tæt på minotaurens økse”, siger hun.

Du tager afsked med dem i forvisning om at de nok skal tage sig godt af det lille barn.

Da de er kommet lidt ned ad vejen, råber du efter dem: ”Hvad hedder barnet?”

”Wilhelmina”, svarer den gamle kone, ”husk hende i Deres aftenbønner”.

Læg 1 point til din *tro* og 2 point til din *kærlighed*.

[Gå til 43.](#)

Du sidder i slotsgården og tænker dine oplevelser igennem. Før du ved af det, hører du klosterkirkens klokke.

En tjenestepige kommer og fører dig til spisesalen.

Langbordet er dækket op med stege, frugtfade, vinkarafler og dampende suppeterriner. Der er prægtige vinglas og tallerkner i sølv. Der sidder allerede en snes mennesker om bordet. Du bliver vist til en ledig plads tæt ved det endnu tomme højsæde for bordenden. Broder Gregor sidder på pladsen ved siden af dig. Overfor sidder en lille kvinde iført en sort pestlægemaske og med en granatrød halsklud bundet om halsen.

”Hvad er det dog for en mundering du er iført ved højbordet, kære Ilona-Jo?”, siger en dyb, myndig stemme.

En høj kvinde i fornem brokadekjole kommer langsomt skridende hen til bordet. Hendes ansigt er sminket kridhvidt og hendes hals er dækket af en høj kniplingskrave. Det lange rødbrune hår er sat op i en kompliceret frisure med fletninger snoet om hovedet, tilføjet perler og fjer. Fyrstinden sætter sig i højsædet.

Ilona-Jo fjerner pestlægemasken.

”Ham jeg tog den fra har ikke brug for den... ikke længere. Han har ikke brug for noget som helst længere...”

Hun fingerer distræt ved halskluden og tilføjer: ”det samme gælder ham den koparrede...”

Fyrstinden sender hende et hårdt blik og hun tier.

Broder Gregor læner sig over til dig og hvisker at forfængelighed er blandt fyrstindens mest fremtrædende synder. Det er lokal skik, at besøgende til slottet forærer hende et kostbart smykke eller en anden fornem prydenstand.

Fyrstinden byder dig velkommen og tilføjer at Gregor ofte taler om dig.

Har du:

En smaragdhalskæde? [Gå til 69.](#)

Et sølvkrucifiks? [Gå til 99.](#)

Ingen af delene - eller vil du ikke forære hende noget? [Gå til 32.](#)

Næste morgen mødes du med Sandor i krostuen. Han har bundet et granatrødt tørklæde om halsen. I bæltet har han sit slagsværd og på ryggen bærer han en armbrøst.

Notér kodeordet *Blodfred*.

I begiver jer op til slottet. Vinden har lagt sig og regnen er hørt op. Stien snor sig stejlt opad.

Efter en times tid ankommer I til en vidtstrakt, tilgroet kirkegård omgivet af høje træer. Idet I passerer forbi en tildækket grav, der ser ud til at være gravet for nylig, hører du noget. Ganske svage bankelyde. Er det banken mod et kistelåg dæmpet af den jord, som er kastet ovenpå kisten? Eller dine overspændte sanser, der spiller dig et puds?

Tæt ved den nyligt tildækkede grav ligger en spade.

Vil du:

Sige at du hørte bankelyde fra jorden? [Gå til 7](#).

Ignorere lydene og fortsætte tværs over kirkegården? [Gå til 23](#).

Det lykkes dig at komme ned i en kiste og få trukket låget på inden mændene kommer ind i laboratoriet. Med tilbageholdt åndedræt hører du hvordan de lægger bylterne af på gulvet.

”Læg dem op i kisterne”, siger en velkendt stemme.

Det er din gamle ven Broder Gregor.

Du hører dem skramle rundt.

”Den kiste mangler at blive sømmet til”, siger Gregor.

Til din rædsel hører du hvordan nogen begynder at banke søm i låget på den kiste du ligger i. Du kæmper for at skubbe låget op, men manden har tilsyneladende sat sig på kistelåget og du kan ikke få det op. Du skriger af dine lungers fulde kraft og slår løs på låget.

Kort efter bliver det fjernet. En stor mørkskægget mand stirrer ned på dig. Idet du sætter dig op for at komme ud af kisten, bliver du ramt af tungt slag i bagehovedet.

Alt bliver sort.

[Gå til 19.](#)

Neden for trappen kommer du ind i en fugtig korridor, som ender ved en dør. Du lytter ved døren. Ikke en lyd. Forsigtigt åbner du døren og træder ind i et stort rum oplyst af fakler. Du hører en skurren bag dig og ser en bogreol glide for, så den skjuler den dør du kom ind ad.

Rummet er kun svagt oplyst, så du kan ikke se hvor langt det strækker sig foran dig.

Ved den ene væg står en stor metalkiste med lange pigge på indersiden af det åbne låg. En jernjomfru!

Rundt omkring i rummet ligger kister på gulvet.

Med en gysen registrerer du, at der også ligger tre livløse menneskeskikkelser på gulvet. Da du kommer nærmere, kan du se at det er lig i en fremskreden grad af opløsning. Tænderne er savtakkede og neglene lange og kloagtige. Maddiker vrider sig på de stinkende kadavere.

Du kan ikke undgå at udstøde et skrig, da et af ligene spærre øjnene op og begynder at rejse sig. Det taler med en tør, raspende stemme.

”Dræb mig! ... munken ... han vil nedsænke os tasmørket... dræb mig! ... før sulten kommer igen...”

De to andre lig begynder også langsomt at komme på benene.

Vil du:

Flygte fra de levende lig ved at skubbe bogreolen til side og tage trappen videre opad? [Gå til 9.](#)

Flygte fra de levende lig ved at skubbe bogreolen til side og gå tilbage ud i hallen? [Gå tilbage til 68.](#)

Se dig om efter noget at bekæmpe dem med? [Gå til 47.](#)

Du fortæller hvordan du fandt Miranda levende begravet på kirkegården og at hun gemmer sig i den sammenfaldne ruin i skoven. Fyrstinden virker tilfreds med dit svar. Hun beordrer kammerpigen Dorrotya afsted.

Middagen fortsætter. Nye retter bliver båret ind. Fasan, påfugl, vildsvin.

Efter nogen tid kommer Dorrotya ind i spisesalen med Miranda i lænker. Hun har fået mere farve i kinderne siden du fandt hende. Hun stirrer trodsigt på fyrstinden.

Idet hun bliver ført forbi dig, spytter hun dig i ansigtet og hvæser.

”Cassius! Brutus! Judas! Helvedes nederste, iskolde, edderdryppende kreds venter på dig!”

Træk 1 point fra din *tro*, 1 point fra dit *håb* og 2 point fra din *kærlighed* for dit forræderi.

Fyrstinden rejser sig og tager fat om hagen på Miranda og tvinger hendes ansigt opad imod skæret fra salens mange lysekroner.

”Så mødes vi igen min elskede Miranda. Skøn er du hinsides enhver tvivl, men vores gæst tager fejl. Mig kan du ikke hamle op med. Det kan ingen dødelig. Og snart kan du end ikke hamle op med Dorrotyas dumme troldefjæs”.

Du ser en nervøs trækning gå gennem Dorrotyas ansigt da hendes frue nedgør hende, men hun genvinder hurtigt selvkontrollen og parerer øjeblikkeligt ordre, da fyrstinden byder hende at føre Miranda bort.

Efter middagen kommer en tjenestepige og hvisker fyrstinden i øret. Fyrstinden rejser sig og klapper to gange i hænderne. Alle tier og ser op på hende. Du ser Broder Gregor skynde sig bort ned ad en korridor.

”Det lader til at vi har ubudne gæster. Følg med mig op til brystværnet... og sørg for at være bevæbnede”, siger hun.

Hvis du har kodeordet *Behemoth*, [gå til 87](#).

Hvis ikke, [gå til 95](#).

Ilona-Jo gør nogle manende håndbevægelser og puster i retning af soldaterne. Den hvirvlende tåge samler sig og tager form som en sværm af vingede dragevæsner, der snor sig omkring dem. Soldaterne slår vildt omkring sig for at ramme tågeuhyrerne, der ikke synes at kunne bekæmpes med jordiske våben. Mens de er distraherede, kaster de knivsvingende dødningsnonner sig over dem, vildt huggende med deres lange daggertter.

Ud af øjenkrogen ser du, at fyrstinden har taget flugten. Mens hendes sværdsvingende kammerpiger holder en gruppe soldater stangen, løber hun bort ad en sti, som fører om bag slottet.

Optaget som de er af at kæmpe, synes ingen andre at have set hende løbe.

Du følger efter hende.

[Gå til 80.](#)

Oppe fra brystværnet ser du, at der ud af den tåge, som stiger fra voldgraven, kommer en stor flok i simple klæder med fakler og bondevåben som høtyve og økser. Det må være landsbyboerne, der har grebet til våben.

”Vagterne er flygtet, vi er forsvarsløse”, siger en tjenestepige med vilde øjne.

Stolt, hård og bleg står fyrstinden ved brystværnet foran en tjener, der holder en lanse, hvorfra fyrstindens slægtsbanner vajer i nattevinden. En rød drage på en baggrund af sølv og sort.

”Hæv vindebroen, lad ikke den beskidte pøbel komme ind på slottet”, råber hun.

Men det er for sent. Før nogen kan nå at hæve vindebroen, strømmer landsbyboerne over og står foran porten. En gruppe bærer på en kraftig rambuk, som vil kunne splintre porten.

”Send fyrstinden ud til os, så lader vi resten af jer leve”, siger en mand, som har stillet sig op foran de andre og synes at være deres leder.

”Åbn porten! Jeg går ud og håndterer de simple kreaturer”, beordrer fyrstinden.

En gruppe af hendes tjenestefolk følger med hende ud gennem porten. Du går lige bag hende ved siden af den mørkhårede kammerpige Ilona-Jo. De to andre kammerpiger har afklædt sig deres festkjoler og åbenbaret nittebesatte læderrustninger. De går tæt ved deres frue klar til at drage deres slagsværd.

”Grib heksen! På bålet med hende!” brøler en af landsbyboerne og flere stemmer i.

Der lyder kamptummel og gutturale hvæs inde fra tågen. Nogen angriber landsbyboerne bagfra. Ud af tågen kommer nonner løbende i deres sorte og hvide ordensdragter. De svinger med lange daggertter imod landsbyboerne. De har ansigter som dødninge, der er stået ud af deres kister.

Der er kamp på alle sider af dig.

De to rustningsklædte kammerpiger har trukket deres sværd og hugger alle ned, der forsøger at nærme sig fyrstinden. Flammende pile kommer susende ud af tågen. Nogle rammer fyrstindens tjenestefolk, der skrigende segner om, andre preller af mod slottets mure.

Du ser en af de brændende pile forsvinde ind ad et loftsvindue på slottet. Der synes ikke at være andre end dig, der har bemærket det.

Vil du:

Advare fyrstindens folk om brandfaren? [Gå til 36.](#)

Tie stille? [Gå til 78.](#)

Der lyder et svagt klik da din fod træder ned og bliver fanget i en fordybning skjult under gruset. Det bliver fulgt af en skurrende lyd, idet minotaurstatuen snurrer lynhurtigt rundt på sin sokkel. Du forsøger at trække din fod fri af fordybningen, men det er forgæves. Øksen suser imod dig på højde med din hals!

Kast to terninger.

Hvis summen er lavere end eller lig med dit *håb*, [gå til 54](#).

Hvis summen er højere end dit *håb*, [gå til 45](#).

Hvis du har kodeordet *Blodfred*, [gå til 73](#).

Hvis ikke, [gå til 92](#).

Du ror med langsomme, forsigtige åretag over voldgraven og lader robåden glide ind i slottets oversvømmede kældre. Du skjuler dig i robåden bag en stor stensøjle og venter på at mændene ror tilbage ud i voldgraven. Da de har passeret dig, fortøjer du robåden bag søjlen og lader dig glide ned i det kolde vand. Det går dig til brystet.

Du vader gennem de oversvømmede kælderrum og finder en trappe, der fører op ad vandet til en korridor, som munder ud i et stort rum oplyst af ildfade. Rotter piler frem og tilbage over gulvet.

En voldsom stank af død slår dig i møde. På gulvet ligger åbne kister med lig i forskellige stadier af opløsning. Der er også en del tomme kister.

Der er bogreoler, mærkelige instrumenter og kolber med boblende væsker, og store kar fulde af sorte igler.

I en niche står et forfærdeligt torturinstrument, som du kender fra de mest rædselssvælgende bøger i dit klostres bibliotek. Det er en stor opretstående jernkiste med sylespidse pigge på indersiden af låget, som står halvt åbent.

Mens du gysende står og betragter jernjomfruen, hører du stemmer fra korridoren. Mændene kommer denne vej, og til din forfærdelse, synes der ikke at være andre veje ud fra laboratoriet.

Vil du:

Skynde dig ud i korridoren og søge skjul i den oversvømmede kælder? [Gå til 37.](#)

Gemme dig i en af de tomme kister og trække låget på? [Gå til 91.](#)

Gemme dig i den halvt lukkede jernjomfru? [Gå til 14.](#)

Fyrstinden betragter sølvkrucifikset med en kølig mine.

”Et smukt og uomgængeligt bevis på den urokkelige fromhed og dyd, som repræsenteres af Frelseren og den hellige kirke. Jeg vil knuge det mod mit bævende bryst, mens jeg anråber Herren i mine aftenbønner”, siger fyrstinden med en kunstig sødme i stemmen.

En kammerpige hænger krucifikset om hendes hals. En af de andre kammerpiger kommer med et spejl, så fyrstinden kan beundre sin gave. Hun smiler kortvarigt for sig selv, før hun vender sig mod dig med et spørgsmål.

”På Deres rejse gennem vores bjergrige hjemegn, må de have bemærket at kvinderne her er skønnere end i resten af riget. Men sig mig, hvem af dem du har mødt, er den skønneste?”

Hvad vil du svare?

”De, Fyrstinde Erzebet, er den skønneste kvinde jeg nogensinde har set...”. [Gå til 82.](#)

”På min rejse så jeg en umådeligt smuk ung kvinde med ravesort hår og blodrøde læber...” [Gå til 58.](#)

”Det væsen, der står foran os, er ikke et menneske”, begynder du.

Derefter opregner du alle dine oplevelser på slottet, og de forfærdelige konklusioner, de har tvunget dig til at drage.

Dit vidneudsagn fremkalder chokerede udbrud blandt tilhørerne.

Hvis du har fyrstindens dagbog og brevet, som lå i den, kan du fremlægge dem som beviser i sagen.

Hvis du stadig har det brev fra Broder Gregor, som du modtog på klostret, kan du bruge det som bevis for, at han vidste, at hans frue var en blodsugende vampyr, og at han selv bedrev nekromanti og andre sortekunster i sit laboratorium, forbrydelser, som vil få ham dømt til døden. Uden brevet vil storinkvisitoren ikke finde at beviserne i tilstrækkelig grad peger på Broder Gregor, og han vil kun blive idømt en fængselsstraf for, uvidende om tingenes sande tilstand, at have tjent en dæmon fra Helvede.

Blandt vidnerne mod fyrstinden er en midaldrende adelskvinde, der ser underligt bekendt ud. Hun præsenteres som den retmæssige Fyrstinde Erzebet af Nebelvels. Ligheden med fyrstinden er så slående, at de må være nært beslægtede. Hun beretter om hvordan hendes datter Ursula, som hun troede var død for mange år siden, dukkede op på slottet i selskab med en heks. Ursula og heksen konspirerede mod hende og holdt hende fanget i årevis inden det lykkedes hende at undslippe. Hun bedyrer, at hun ikke vidste at datteren var vampyr, men at det ikke undrer hende.

”Der er ingen tid at spilde”, siger storinkvisitoren. ”Herrens dom er klar. Det dæmoniske væsen, der udgav sig for at være Fyrstinde Erzebet, er stadig til umiddelbar fare for os alle. Det må udslettes øjeblikkeligt. Ryd salen og bring bødlen ind. Mind ham om at medbringe en spids stage af asketræ, en hammer og en økse, der er skarp nok til at skille et hoved fra en hals... og hvidløg og vievand, sørg for at vi får bragt masser af hvidløg og vievand!”

Du er ikke blandt de få, der har adgang til salen, mens henrettelsen finder sted.

Bagefter overhører du en af storinkvisitorens soldater sige, at da de halshuggede fyrstindens lig, opløstes det i et rødtligt tågeslør, som længe blev hængende over gulvet i salen.

Efter en streng irettesættelse for din natlige forsvinden fra klostret, befaler storinkvisitoren at du rejser tilbage og nedfælder alt du har hørt og set i din tid på Nebelvels. Der er betalt for passage på en flodbåd allerede nu i dag.

Idet du går ombord, vender du dig en sidste gang og ser op mod slottet. Til din store forundring ser du, at slottet er borte. Nu knejser i stedet en kulsort, forrevet klippe.

Her ender historien om Fyrstinden...

... medmindre du har kodeordet *Bergamo*. I så fald, [gå til 71](#).