

Varulvevinter

En spilbog af Nikolaj Vendelbo Blichfeldt

Bidrag til Gottschalck-skrivekonkurrencen 2022

Regler

I denne historie er du inkvisitor. Du har til opgave at undersøge og fælde dom i sager om 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 hvilken 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.

Hvis en af egenskaberne i løbet af spillet kommer ned på 0 eller går i minus, skal du gå til **66**.

Du kan også vælge at bruge egenskaberne i situationer, hvor intet om dem er anført 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, og vil blive straffet hårdere end du finder rimeligt, 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 til den ene egenskab og derefter en terning og læg til den anden. 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 de tre egenskaber og spille bogen uden at holde regnskab med dem.

Du vil undervejs i historien få mulighed for at samle genstande op, som måske senere kan vise sig nyttige. Du kan bære i alt fire genstande. Genstande der tæller i dette regnskab, er markeret med **fed skrift**. Mindre genstande som mønter, smykker eller nøgler tæller ikke i dette regnskab.

Forhistorie

Vinteren har været den længste i mands minde. Der er ingen tegn på tøvejr, selvom forårsjævndøgnet nærmer sig. Sneen knirker under hestehovene, og vognens hjul hænger ofte fast og må trækkes fri. Du er på rejse for at efterforske et rygte. Efter mange års teologiske og juridiske studier i det kloster, der siden din tidligste ungdom har været dit hjem, er du endelig blevet udnævnt til inkvisitor. Nu har du fået din første sag.

Det siges at landsbyen Bedwald, i den afsides egn, der kaldes Moselandet, er hjemmøgt af et frygteligt væsen. Husdyr er blevet fundet dræbt, med lemlæstelser så voldsomme, at det er svært at tro, at de er påført af noget dyr. Beboerne hvisker at det er et menneske, der gennem en unaturlig pagt med Den Onde, forvandler sig til en glubsk ulv, når fuldmånen sænker sit sølvskær over de sneklædte stubmarker.

Du rejser sammen med en kusk og fire beredne soldater. De er anført af den bryske Petrus, der mistede en hånd i kætterkrigene, men til gengæld fik så meget stridserfaring, at det mere end opvejer tabet. Abbeden har valgt netop ham til at ledsage dig, fordi Petrus er opvokset i Bedwald. Ad omveje har du dog hørt, at Petrus protesterede over opgaven og ikke ønskede nogensinde at se det sted igen. Han råbte angiveligt højere end en jævn soldat ellers ville turde overfor en højtstående gejstlig, men abbeden insisterede.

Inden du forlod klostret, tog abbeden dig til side og advarede dig om at Storinkvisitoren havde vist interesse for den sag, du skal efterforske. Han er kendt som så overdrevent nidkær, at stort set alle han undersøger ender på bålet – og han er kendt for at undersøge bredt, når først han går i gang. Derfor ønsker abbeden at du skynder dig, gennemfører dine undersøgelser og fælder en dom, inden Storinkvisitoren kommer dig i forkøbet. Det vil sandsynligvis kunne redde mange uskyldige liv. Du vil måske have nogle dages forspring, men næppe meget mere, selvom abbeden vil gøre sit for at tale Storinkvisitoren fra at rejse til Bedwald.

De tre unge soldater, der rejser med jer, adlyder Petrus, men du fornemmer, at det mere skyldes frygt end respekt. Du har bemærket, at en af de unge soldater, Anselm, rejser med et stort træskrin i sin sadeltaske. Det besværliggør hans ridt betragteligt. Du har tilbudt at opbevare skrinet i vognen under rejsen. Han afviste dit tilbud i en så anklagende tone, at Petrus måtte sætte ham på plads med mere end bare hårde ord.

Efter en uge på landevejen, begynder du at føle dig dårligt tilpas. Snart har du høj feber. Du falder i en døs, som du kun vågner fra sporadisk. I de få, korte øjeblikke, hvor du er klar i tankerne, slår det dig hvor ubegribeligt et spild dit liv synes at have været, hvis du skal forlade det nu, inden du har fået muligheden for bare en gang at udføre det embede, som du troede var Herrens plan med dig. Febereren får yderligere fat i dig og du driver ind i drømme, hvor du bliver jagtet af en ulv, som skambider dit ansigt. Derpå gennemgår du en smertelig forvandling og bliver selv en ulv, der jager rædselsslagne børn gennem vinterkolde skove. **Gå til 1.**

Du vågner brat af dine feberdrømme. Vinden suser i træerne udenfor vognen. Det svier på din kind, og det føles, som om den er dækket af indtørret blod. Med stort besvær kommer du op at sidde og klatrer ud af vognen. Snefnug hvirvler i vinden. Kusken og de fire soldater er ingen steder at se. Du råber på dem men får intet svar. Soldaternes heste og de fire, der var spændt for vognen, er også borte.

I sneen ved siden af vognen er der store røde plamager. Det er blod. Til højre for vognen, i retning af skoven, er der både fodspor og et spor af blodpletter, som havde flere hårdt sårede personer kæmpet sig den vej. Der er spor af hestehove i flere forskellige retninger. Til venstre for vognen er der noget, der glimter i den sene eftermiddagssol, som endnu trænger gennem huller i skyerne. Du går derhen og ser at det er en guldmønt, der ligger i sneen. Du samler mønten op og ser, at der lidt længere henne ligger endnu en mønt og længere væk endnu en. Der er et helt spor af guldmønter, som leder ind i et buskads til venstre for vejen.

Som du står der alene på den øde snedækkede landevej, får du en fornemmelse af, at dine sanser er skærpede. Du synes du kan lugte blodet i sneen. Måske er det fordi feberen endelig er væk, at alting står så klart. Du får øje på en hare, der forsøger at skjule sig i buskene. Du synes næsten du kan høre dens lille hjertes hastige rytme. En indskydelse får dig til at tage et par skridt over imod den. Haren piler væk mellem buskene. Du mærker en gnavende sult. Du må have sovet i flere dage uden at tage føde til dig. I vognen finder du noget tørret kød, som du hugger i dig så hurtigt, at du bliver dårlig og kaster det hele op igen. Du finder også en simpelt tilvirket pelsfrakke med et ulvehoved som hætte. Det er for koldt til at færdes uden for vognen uden varme klæder, så du tager frakken på, selvom synet af ulvehovedet giver dig kuldegysninger.

Snevejret tager til. Et tungt dække af sorte skyer kommer drivende ude fra horisonten. Det ser ud til at det bliver en nat med snestorm. Og hvem ved om den eller det, som er skyld i soldaterne og kuskens forsvinden, ligger på lur i skoven.

Vil du:

- | | |
|--|----------------------------------|
| Følge blodsporet ind i skoven til højre for vejen? | <u>Gå til 30</u> |
| Følge sporet af guldmønter ind i buskadsset til venstre for vejen? | <u>Gå til 80</u> |
| Fortsætte til fods ad landevejen i retning mod landsbyen Bedwald? | <u>Gå til 21</u> |
| Gå i skjul i vognen og håbe på bedre vejr i morgen? | <u>Gå til 42</u> |

2

Der lyder overraskede råb fra den hytte, hvor Beel blev holdt fanget. Hun er forsvundet i nattens løb. Enten har hun fået umenneskelig styrke af at forvandles til sin ulveskikkelse eller også har nogen skåret hendes reb over. Hvis du ved hvor hendes mors stråtækte hytte ligger, og du ønsker at fortælle det til Storinkvisitoren, gå til 7. Hvis du ikke ved det, eller hvis du vil undlade at fortælle det, gå til 9.

3

Du beslutter, at det sikreste er at lade pøblen få deres vilje. De fører kvinden ud af buret. Hun bliver bundet til en pæl midt i bunken af brænde på engen. Der bliver sat ild til bålet og under rædselsvækkende skrig brænder hendes legeme op. Flammerne slår mod den stålgrå himmel. Der lugter af stegt kød. Du gribes af skam over ikke at have grebet ind og af had til den morderiske pøbel. Det føles som om din sjæl befinder sig på afgrundens rand. Kast en terning for hver af dine egenskaber *tro*, *håb* og *kærlighed*. Antallet af øjne angiver det antal point, du skal trække fra den relevante egenskab. Efter henrettelsen bliver du indkvarteret i en hytte. Gå til 56.

4

Katharyna og Beel bliver fængslet i hver deres hytte. Træk 1 point fra din *kærlighed* for at overhøre en moders bønner om at måtte berolige sin skræmte datter. Men du vil ikke have at de kan hviske og tiske derinde i mørket og afstemme deres forklaringer. Og hvis det skulle være rigtigt at Beel kan forvandles til en ulv, vil du ikke udsætte hendes mor for livsfare, ved at de er fanget sammen om natten. Hvis du har **jernlænken** med dig, kan du vælge at lægge Beel i den. Hvis du lægger lænken på den i forvejen skræmte pige, skal du dog trække yderligere 1 point fra din *kærlighed*. Du kan nu forhøre Petrus og nogle af de vidner, der var til stede da han blev pågrebet. Gå til 85.

5

Petrus virker nærværende og villig til at tale med dig. De ellers så urolige tilhørere er helt tavse, så du tydeligt kan høre hvert eneste ord han siger.

Vil du spørge ham:

Hvad der er sket med de tre unge soldater, der rejste med jer?

Gå til 55

Hvad han lavede på marken om natten, og om det er sandt at han er en varulv?

Gå til 70

6

Hornet har en stærk, klar tone. Du venter på færgemanden. Kort efter kommer en spinkel ung mand med et spøjst gavtyvefjæs til syne på den modsatte bred. Han vinker, går ombord på prammen, og stager sig over til dig.

”Johan Spurv, færgemand til tjeneste. Overfarten koster et guldstykke. Det er en god dag for min forretning. Alle vil tilsyneladende over floden i dag”.

Du spørger hvad han mener med det, foruroliget ved tanken om at Storinkvisitoren måske allerede har overhalet dig. Til din lettelse siger han, at det bare var en enkelt mand tidligere på dagen. Da du spørger hvordan manden så ud, svarer han, at det var en gråskægget kriger, der manglede sin venstre hånd.

Færgemanden forklarer at overfarten er så dyr, fordi han samler midler til at genopbygge den sammenstyrtede bro. Hvis du har en guldmønt, kan du betale med den. Hvis ikke du kan eller vil betale med guld, kan du i stedet betale med en af de genstande du bærer på dig.

Hvis du ikke vil betale for overfarten, beklager Johan at han i så fald ikke kan tage dig med, og stager sig så tilbage til den modsatte bred, hvor han forsvinder ind i skoven.

Du kan tage robåden. Gå til 90. Eller lede efter et vadested. Gå til 68.

Hvis du betaler, går overfarten let, og du står af på den modsatte bred. Du forklarer, at du skal til landsbyen Bedwald. Johan peger og forklarer, at du kan følge vejen. Han kan dog vise dig en genvej gennem skoven, som vil spare dig for en del rejsetid og udmattelse. Vil du tage genvejen sammen med ham? Gå til 48. Eller foretrækker du at tage afsked med ham her og gå ad landevejen? Gå til 19.

7

Du fortæller, at du mener Beel vil forsøge at skjule sig, enten i den bjælkehytte, hvor du blev bidt af hende, eller længere borte i sin mors stråttækte hytte i skoven. Tre af soldaterne rider ud og leder efter hende. Storinkvisitoren beordrer processen sat i bero indtil de er tilbage. Hen under aften kommer de med noget bundet fast bag på den ene hest. Da de kommer nærmere, ser du at det er liget af Beel. Der stikker tre armbrøstbolte ud af hendes ryg. Soldaterne forklarer at de, på deres vej mod den første af de hytter du beskrev, så en ulv inde mellem træerne. De forfulgte den og skød den. Derefter så de med undren og rædsel, hvordan den døde ulv forvandlede sig til det lig af kvinden, som de har bragt med tilbage. Du bemærker hvordan en af armbrøstboltene stritter lige ud af hendes magre ryg, mens de to andre sidder mere skråt. Storinkvisitoren bekendtgør for hele landsbyen at en varulv er pågrebet og uskadeliggjort. Han beordrer liget

halshugget og brændt på bålet. En af soldaterne forestår halshugningen med en bredbladet økse. De orange flammer slår højt mod vinterhimlen, mens de fortærer den stakkels kvindes jordiske rester. Kast to terninger. Hvis summen er lig med eller mindre end din *tro* bevarer du overbevisningen om at have gjort det rigtige. Hvis summen er højere end din *tro*, skal du reducere alle dine egenskaber med 1 point for at have angivet Beel til Storinkvisitoren. Hvis Petrus holdes fanget i landsbyen, kan processen imod ham nu fortsætte, gå til 9. Hvis han er forsvundet, er det nu blevet tid til at søge efter ham, gå til 75.

8

På vej til engen finder du kvinden Beel hængt op på et kors med sølvnagler gennem hænder og fødder. Du beordrer to bønder at tage den døde kvinde ned fra korset. De rækker dig de blodige nagler. Du må reducere dit *håb* med 1 point. Hvor har simple folk skaffet sølv? Du går tilbage til din hytte og opdager at sølvkrucifikset er væk. Nogen må have taget det og smeltet det om. Du mistænker smeden Paulus. Han talte tidligere om sølvnagler, han har en esse og værktøj, og han vil vide hvordan man fremstiller dem.

Vil du:

Gå til smeden og anklage ham for at have dræbt Beel? Gå til 44

Gå til jægeren Arianne med dine beviser for smedens ugerning? Gå til 88

Lade sagen ligge og koncentrere dig om processen mod Petrus? Gå til 85

Hvis du vælger den sidste mulighed, skal du reducere din *tro* og din *kærlighed* med 2 point hver for at lade denne udåd passere.

9

Petrus bliver slæbt ud af sin hytte og processen mod ham går i gang. Du fremlægger sagens stilling, mens Storinkvisitoren sidder bag dig i sin stol. Hans blik brænder på din ryg. Hvem vil du udspørge (hvis du ved hvem de er, og de stadig er i landsbyen):

Arianne? Gå til 57

Katharyna? Gå til 37

Paulus? Gå til 11

Johan Spurv? Gå til 16

10

En af bønderne giver dig en fakkell, så du kan deltage i eftersøgningen. I begyndelsen går du sammen med en gruppe mænd fra landsbyen. På vej gennem et tæt krat kommer du væk fra de andre, og snart er du alene i en lavning omgivet af høje træer. Du råber, men får intet svar. Du prøver at gå tilbage den vej du kom, men indser at du er faret vild. Der er mørkt omkring dig. Snart får du øje på lys, der bevæger sig i det fjerne. Du går i retning af lysene, men må hele tiden ændre retning når bevoksningen bliver for tæt. Du taber lysene af syne. Så hører du en prustende lyd, som fra et stort dyr, ikke langt fra hvor du står. Du lyser omkring dig med faklen. Ude på en sneklædt stubmark står en mand. Han har ikke nogen fakkell, men står med noget i hånden, som du ikke kan se hvad er. Du går nærmere. Manden ser op på dig. Du genkender ham med det samme, trods det dyriske blik i hans øjne. Det er soldaten Petrus. Hans skæg drypper af noget mørkt, som du indser må være blod. Det han står med i hånden, er en død hare. Han synes ikke at genkende dig. Der kommer en dyb snerren fra hans strube, og han tager et langsomt, rovdyrnigende skridt hen imod dig. Du vil råbe om hjælp, men din stemme svigter. Der kommer kun en svag hvisken. Du vil løbe, men står som naglet til jorden.

Du husker hvordan din mor engang fortalte dig om det, der sker, når en hjort er blevet løbet op af ulvene. og den ved, at den ikke længere kan slippe væk. Den ro, der er i dyrets resignation, skal du nu finde i dit hjerte, hvis du skal forlade dette liv med værdighed.

Petrus lader haren falde til jorden og tager endnu et skridt frem imod dig. Han krummer sig sammen, som om han skal til at springe, men i stedet falder han på knæ. Det er som om en forbandelse er brudt. Hans blik virker nu menneskeligt, og han synes at genkende dig. Hulkende fremstammer han nogle usammenhængende ord.

”Det er blodet. Mine ører... jeg kan høre hjerteslagene... det er sulten... tilgiv mig...”

”Rejs dig. Der er ikke noget at tilgive”, hører du dig selv sige.

I samme øjeblik kommer en gruppe mænd fra landsbyen ud på stubmarken med fakler og primitive våben i hænderne.

”Der er varulven! Den angriber præsten!”, råber en af dem.

Før du kan protestere, har de grebet Petrus, tæsket løs på ham og bundet hans arme med et kraftigt reb. Både smeden Paulus og jægeren Arianne er blandt de tililende landsbyboere. Du ser nu tydeligt, at Petrus og

Paulus må være brødre, måske endda tvillinger. Men de synes fremmede for hinanden. Ingen af dem søger øjenkontakt eller tiltaler den anden.

Tilbage i landsbyen vækker det stor opstandelse, da I ankommer. Petrus bliver spærret inde i en hytte for natten. Du hører flere landsbyboere sige, at Peter Stump er tilbage og at han er varulven. Gå til 52.

11

Paulus siger, at han er overbevist om, at hans broder Petrus er den varulv, der har hjem søgt landsbyen. Det må skyldes en pagt indgået med Djævelen. Han opfordrer dig til at lade Petrus underkaste pinsler, for at få ham til at tilstå. Du spørger ham om der er gammelt nag mellem dem, men det benægter han.

Hvem vil du nu udspørge (hvis du ikke allerede har gjort det, og de stadig befinder sig i landsbyen):

Katharyna? Gå til 37

Johan Spurv? Gå til 16

Arianne? Gå til 57

Eller ønsker du at gå direkte til forhøret af Petrus? Gå til 13

12

Inde fra hytten hvor du bliver holdt fanget, hører du lyden af ryttere, der ankommer til landsbyen. Måske er det Storinkvisitoren, der er kommet. Men du kommer i tvivl. Du synes ikke at du har hørt lyden af vognhjul. Ville Storinkvisitoren ikke rejse i en vogn? Du indser, at det kan være Arianne og hendes døtre, der vender hjem fra jagt. Du forbander dig selv for ikke tidligere at have bemærket, om de er blandt de få landsbyboere, som har heste. Hvis du vil råbe på hjælp, gå til 17. Hvis du vil vente og lytte i håb om at finde ud af hvem, det er, som er ankommet, gå til 94.

13

Du forbereder dig på at udspørge Petrus under Storinkvisitorens strenge overvågning. Den gråskæggede soldat fastholder dit blik mens han taler. ”De kender mig som en ærlig mand. Og De skylder mig Deres liv. Husk det når De træffer Deres afgørelse...”

”Ti stille! Du taler kun når du svarer på spørgsmål!”, afbryder Storinkvisitoren og ser over på dig med en utålmodig mine. Vil du spørge Petrus:

Om han står i ledtog med andre varulve, og hvem de i givet fald er? [Gå til 22](#)

Hvor han har skjult de børn, han angiveligt har bortført fra landsbyen? [Gå til 41](#)

14

Du har svært ved at overdøve de mange råb, men til sidst får du ordet. De ophidsede landsbyboere stirrer vredt på dig, mens du tålmodigt forklarer, at de ikke har ret til at føre proces mod mistænkte varulve. Sådanne sager falder under kirkens jurisdiktion. Det er derfor du er kommet.

”Bland dig udenom! Sådant en forpjusket krage. Hold op med at skræppe, hvis du vil beholde dine vinger!”, siger en mand og truer ad dig med en knyttet hånd.

”Se, præsten har sammenvoksede øjenbryn, det er et sikkert tegn på en varulv!” råber en anden ophidset. Flere andre giver ham ret.

Du prøver at tale dem til fornuft, men de har allerede hidset hinanden så meget op, at der ikke er nogen vej tilbage. Mængden griber både dig og den unge kvinde. I bliver bundet til en pæl, der er rejst i bunken af brænde på engen. Du trygler og truer, men intet kan redde dig. Der bliver sat ild til bålet. Du brænder op sammen med Beel...

15

”De forsøgte at gøre modstand og der udbrød kamp. Vi blev grebet af en blodrus. Det var min mor der førte an. Alle i Dunkelwald blev dræbt, ned til det mindste barn. Vi brændte dem for at skjule vores forbrydelse og satte et rygte i omløb om, at der var set omstrejfende landsknægte. Jeg beder om nåde for mine søstre og min moder. Vi gjorde det, der var nødvendigt for at standset udbruddet af varulvesyge. Hvis ikke vi havde slået til så tidligt, kunne det have bredt sig til hele Moselandet og siden til hele riget.”

”Så du erkender, at I slog dem ihjel?”, spørger du.

Arianne bryder ind før datteren kan svare:

”Undskyld mig hvis jeg blander mig i sager, som gemene skytter almindeligvis ikke forstår, men hvis jeg ikke tager meget fejl, er Deres rolle her på stedet ene og alene at efterforske sagen om varulven. Hvis det, der skete i Dunkelwald skal undersøges, så er det ikke Dem, der har bemyndigelse...”

Du må indrømme at Arianne nok har ret. Dit mandat rækker næppe til at dømme i sagen om Dunkelwald. Du og Arianne udveksler sigende blikke. Den sag må du lade fare for nu. Du lader datteren slippe for yderligere spørgsmål.

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

Udspørge Petrus?

Gå til 5

Udspørge Paulus (hvis han stadig er i landsbyen)?

Gå til 61

Trække dig tilbage til din hytte for at tænke over hvad du har hørt?

Gå til 38

16

Du spørger om han under sin strejfen om i skoven og mosen har set mennesker, der kunne forvandles til ulve eller ulve, der kunne forvandles til mennesker. Han svarer, at der er ulve i skoven, men at han aldrig har set dem forvandles. Du spørger, hvad han kan fortælle om Arianne. Han svarer at hun er som en moder for ham, og at hun gør alt hvad hun kan, for at forsvare dem, som hun har kær. Du spørger hvad han kan fortælle om Beel. Han siger at de ofte har mødtes i skoven og at hun ikke gør nogen fortræd. Endelig spørger du om han ude i skoven har set en gråhåret mand med kun en hånd. Han svarer, at det har han. Han fragtede manden over floden for nylig og fik hele tre guldstykker som belønning. Du spørger om manden var urolig under overfarten.

”Det var han ikke”, svarer Johan, ”han var helt rolig. Så han er ikke jeres varulv. Varulve frygter jo vand...”

Storinkvisitoren afbryder ham:

”Overlad du blot de lykantropologiske betragtninger til lærde folk, min søn. Det er et ubestridt faktum, at det kun er i ulveskikkelse, at varulve ikke kan krydse over floder og søer”.

Du spørger om Johan lagde mærke til noget ved manden. Han svarer at manden havde sammenvoksede øjenbryn.

”Lidt ligesom Deres”, siger han og peger på dig.

Du lader ham slippe for yderligere spørgsmål.

Vil du (hvis du ikke allerede har gjort det, og de stadig er i landsbyen):

Afhøre Paulus:

Gå til 11

Afhøre Katharyna:

Gå til 37

Afhøre Arianne:

Gå til 57

Gå videre til afhøringen af Petrus:

Gå til 13

17

Du råber og det afstedkommer straks opstandelse derude. Der er noget der minder om kommandoråb og lyden af løbende mænd i ringbrynjer. Måske er det virkelig Storinkvisitoren og hans følge, der er kommet. Døren til hytten bliver låst op og nogen træder ind til dig. Lyset udefra er blændende, men du når at opfatte, at det er en af Ariannes døtre. Hun har en kniv i hånden. Du lukker øjnene og holder armene op foran dig. Men knivhugget falder aldrig. I stedet hører du en hvislen og den grufulde lyd af stål, der gennemborer kød. Da du åbner øjnene, ligger kvinden på gulvet med en armbrøstbolt i ryggen. Foran dig står en af inkvisitorens soldater i ringbrynje og skinnende hjelm. Han bøjer hovedet til hilsen. Du slår korsets tegn og hvisker en hurtig bøn idet du passerer den unge kvindes lig. Ude i lyset misser du med øjnene og ser Storinkvisitoren og hans følge.

”Det ser ikke ud til at De har formået at vinde almuens hjerter, min kære kollega”, siger Storinkvisitoren og gør et kast mod indgangen til hytten, hvor den døde kvinde ligger.

Du forklarer hvordan Arianne og hendes døtre tog dig til fange da du konfronterede dem med fortidens ugerninger i nabolandsbyen. Storinkvisitoren beordrer dem pågrebet, men det viser sig, at de har forladt landsbyen og ingen ved hvor de er taget hen. Du ser, at der står en ung mand i bondeklæder sammen med Storinkvisitoren.

Har du:

Mødt færgemanden?

Gå til 99

Ikke mødt færgemanden?

Gå til 46

Mødt færgemanden og har du et udestående med ham?

Gå til 91

18

Landsbyboerne ler ad dig: ”Kvinden er jo stum, hvordan vil præsten mon udspørge hende?”

”Ti stille, tåber!”, siger du.

”Hun er ikke stum, jeg har allerede hørt hende tale, og selv hvis hun ikke vil tale, kan hun jo nikke og ryste på hovedet som alle andre”.

Den tilfangetagne kvinde ser indtrængende på dig, men svarer ikke på nogen af de spørgsmål du stiller. Der lyder en mumlen fra folkemængden. Hvis du har mødt en kvinde ved navn Katharyna, gå til 31. Hvis du ikke har mødt nogen med det navn, gå til 98.

19

Du fortsætter din rejse mod Bedwald. På begge sider af vejen er der dybfrossen mosejord så langt øjet rækker. Ved skumringstid får du øje på en simpel bjælkehytte. Der kommer røg fra skorstenen. Du går nærmere. Inde fra hytten kan du høre stemmer. En mand og en kvinde. Da du banker på, forstummer de. Du banker igen, men ingen svarer. Du tager i døren og den går op. Inde i hytten ser du en ung kvinde klædt i en beskidt særk ligge på gulvet i kramper. Hun har fråde om munden. Ud ad en åben bagdør får du et glimt af en mand, som løber bort. Du bøjer dig over kvinden for at tilse hende. Hun snerrer som et vildt dyr og bider dig hårdt i hånden. Så springer hun op og forsvinder hylende ud af hytten, løbende på alle fire, så hurtigt og adræt, at man skulle tro, hun var vant til at bevæge sig på den måde.

Du venter en rum tid for at se om hun eller manden skulle komme tilbage. Da det ikke sker, ser du dig omkring i hytten. Her dufter dejligt af mad og du får øje på en kødstuvning, der står og snurrer over ildstedet. Efter at have spist, undersøger du hytten. Under nogle beskidte klude finder du et smukt forsiret sølvkrucifiks. Det er alt for fornemt til at tilhøre beboerne af så simpel en hytte, så du beslutter at tage det med i håb om at finde den rette ejermand. Læg 1 point til din *tro* så længe denne kunstfærdige påmindelse om Frelserens selvopofrelse er i din varetægt.

Efter at have overnattet i hytten, fortsætter du mod Bedwald gennem moseland og skov. Du kommer til et sted hvor vejen forgrener sig. Mens du står og ser ned ad de to veje, for at beslutte hvilken du skal tage, får du øje på en ulv inde mellem træerne. Den står stille og betragter dig. Lidt efter forsvinder den ud af syne. Det du derefter ser, får dit hjerte til at springe et slag over. Der hvor ulven for et øjeblik siden var, står en menneskeskikkelse halvt skjult i skyggerne. En tidevandsbølge af rædsel skyller ind over dig. Så hører du lyden af en tung malmklokke. Skikkelsen løber bort ind i skoven, som om klokken skræmte den væk. Du ser nu, at vejen mod højre fører hen til en samling halvt sammenstyrtede, sortsvedne huse. Det kunne ligne en forladt landsby. Vejen til venstre fører over en bakke i den retning, som lyden af klokken kommer fra. Vil du gå ind i den forladte landsby? Gå til 50. Eller i retningen af malmklokken? Gå til 77.

20

Du fortæller Storinkvisitoren, at du mener at Petrus er taget til en bjælkehytte, som du passerede på din vej til landsbyen. Sammen med Storinkvisitoren og en gruppe af hans mænd rider du derhen. På afstand ser du røg

fra hyttens skorsten. Inde i hytten finder I en gammel mand og en gammel kone. Der dufter af kødmad og du ser en stor gryde simre over ildstedet. De forklarer ængsteligt, at de havde hørt, at hytten var forladt og de havde brug for et sted efter deres egen hytte brændte. Den gamle kone byder jer på mad og da Storinkvisitoren ser soldaternes skrupsultne blikke, takker han ja. Du får også en skål kødstuvning. Efter I har spist, kommer du til at kaste et blik på den store jerngryde og ser en halv menneskehånd med tre fingre svømme rundt i stuvningen. Det ser ikke ud til at andre end dig har opdaget det. Du løber udenfor og kaster op i sneen bag hytten. Om du angiver de to gamle menneskeædere og efterlader dem i Storinkvisitorens vold, er op til din samvittighed og ikke en del af denne historie. Der er ingen spor af soldaten Petrus i eller omkring hytten og heller ingen andre steder I leder. De bestialske mord i Bedwald hører op efter hans forsvinden. Du rejser tilbage til dit kloster...

21

Du kan tage nogle af dine ejendele med dig fra vognen. Der er en **bog om lægeurter** og andre nytteplanter (du kan læse i den ved at gå til 87. Husk det nummer du kommer fra), en **bog om varulve** (du kan læse i den ved at gå til 95. Husk det nummer du kommer fra) og en **jernlænke** med hals-, hånd- og fodjern og tilhørende nøgler. Husk at du kun kan have i alt fire genstande med dig. Jernlænken er så tung at den tæller for to genstande.

Efter du har valgt hvilke genstande du vil tage med dig, begynder du at gå ad landevejen i håb om at finde et bedre ly end den udsatte hestevogn. På den måde håber du også at lægge afstand til den eller det, som forårsagede det blodbad, du har set sporene af.

Sneen hvirvler omkring dig og vinden suser. Efter nogle timers vandring løjer stormen af og fuldmånen kommer til syne mellem de hastigt drivende skyer. Da får du øje på noget, som får alle hår på kroppen til at rejse sig. Inde mellem træerne ser du først en, så mindst en håndfuld ulve. De følger dig på afstand. Det er som om de ikke vil ud på landevejen, men holder sig inde mellem stammerne. Et øjeblik synes du også, at du ser en oprejst skikkelse blandt ulvene, men den er hurtigt væk igen, og du er ikke længere sikker på, hvad du så. I et stykke tid ser du ikke noget til ulvene, men du fornemmer at de stadig er nær. Så ser du et svagt lys langt inde mellem træerne til højre for vejen.

Vil du:

Fortsætte ad landevejen?

Gå til 82

Gå ind i skoven i retning af lyset?

Gå til 58

Petrus nægter at kende til andre varulve, selv da soldaterne piner ham med glødende jern.

”Der er ikke andre. De, kære præst, er en god hyrde, men jeg... jeg er ikke noget vildfarent får... jeg er ulven! Djævelen driver sit virke igennem mig. Blev der ikke fundet en ulvepote i en fælde her i nærheden? Og mangler jeg ikke en hånd? Når jeg rammes af forvandlingen, er det sødeste i denne verden små børns skære kød. Intet fryder mig mere end at slå ihjel. Fjorten mænd, kvinder og børn har jeg på min sorte samvittighed. Det var mig der dræbte Bedwalds hunde. Forvandlingen og min rasende styrke kommer fra et mavebælte, som Djævelen gav mig da jeg var ung.”

Du indvender at ulvepoten blev fundet for nylig og derfor ikke er noget bevis, da han ikke har mistet hånden for nylig. Derefter spørger du, hvor han gemmer det omtalte mavebælte.

”Jeg kastede det i en brønd sammen med en dreng jeg havde dræbt. Det er flere år siden. Det var fordi jeg angrede. Nu ville jeg ønske jeg havde beholdt det, så ville jeres lænker ikke kunne holde mig”.

”Vi har hørt nok!”

Storinkvisitoren rejser sig fra sin stol og vifter dig irriteret til side.

Han afsiger sin dom. Petrus – også kendt som Peter Stump, skal afflås sin hud og have knust sine ben, derefter skal han halshugges og til sidst skal hans legeme brændes på bålet. Det skal ske i morgen.

Hvis du er sammensvoren i et komplot med Katharyna og har tænkt dig at føre det til ende, gå til 71.

Hvis ikke, gå til 100.

”Johan er en god dreng. Folk hvisker, at han druknede den gamle færgemand, men det er ikke andet end sladder fra skidne tunger, som jeg håber, vil rådne i deres stinkende munde...”

”Heks! Hun forbander os...”, er der en i mængden, der siger.

Arianne fortsætter ufortrødent.

”... I stedet for at sprede løgne, burde de være taknemmelige for at min fostersøn holder prammen ved lige, så man kan komme over. De penge min Johan tager for overfarten, kommer til at gå til genopførelsen af broen. Vi kommer til at genopføre den bro, om så han skal fragte folk over til han er en olding, og hans børn og børnebørn skal fortsætte arbejdet efter ham. Det er sandt hvad folk siger, at Johan og Beel mødes ude i skoven, men der sker ikke noget upassende mellem dem. De er som bror og søster”.

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

Udspørge Arianne om det, du så i nabolandsbyen (hvis du har været der)? [Gå til 92](#)

Udspørge Paulus (hvis han stadig er i landsbyen)? [Gå til 61](#)

Udspørge Petrus? [Gå til 5](#)

Eller har du gennemført de forhør du ønsker for nu? [Gå til 38](#)

24

Johan Spurv bliver pågrebet af inkvisitoren mænd. Efter at have lyttet til din anklage, beordrer Storinkvisitoren landsbyen ransaget, så dine ejendele kan blive fundet. Der går ikke lang tid før en af soldaterne finder dem i et skur ved siden af Ariannes hus, under den bunke strå, der udgør Johans natteleje når han er i Bedwald. Den unge mand nægter ethvert kendskab til genstandene og græder og trygler. Men Storinkvisitoren viser ingen nåde. Johan bliver dømt og hængt fra en stor ask midt i landsbyen. Du må lægge 1 point til din *tro* fordi retfærdigheden skete fyldest. Men samtidig må du trække 2 point fra din *kærlighed*, fordi retfærdigheden i dette tilfælde var så meget strengere end du ville ønske. [Gå til 83](#).

25

Der lyder overraskede råb og en bonde kommer løbende fra de hytter, der bliver brugt til at indespærre mistænkte.

”Ulven er løs!”.

Nogen har været på spil i nattens løb. Rebene, som Petrus havde været bundet med, lå søndersprængte på gulvet. Hvis Beel er blandt de tilfangetagne er hun også undsluppet. Hvis du ved hvor hendes mors hytte ligger, kan du vælge at fortælle det til Storinkvisitoren, [gå til 7](#). Hvis Beel ikke er blandt de undslupne, eller du ikke kender noget til hendes mors hytte i skoven, eller ikke ønsker at fortælle om det, [gå til 75](#).

26

”Som alle der var til stede så med deres egne øjne, var det min morderiske broder vi fandt der på stubmarken, og som de i tillæg kan bevidne, var han i ved at forvandles fra rovglubsk ulv tilbage til djævlbundet menneske...”

Du afbryder smeden: ”Prøv ikke at lyve for mig. Jeg var selv til stede. Han var menneske, da jeg fandt ham. Loven foreskriver strenge straffe for at afgive falsk vidnesbyrd.”

Vil du:

Lade hans udsagn fare og spørge, hvad han ved om sin broder, der kan belyse sagen? [Gå til 36](#)

Beordre ham arresteret under anklage for falsk vidnesbyrd? [Gå til 59](#)

27

Beel bliver slæbt ud af hytten og hen til engen. Du beordrer den kæde åbnet, der sammenlænker hendes hænder og fødder og tvinger hende til at sidde krumsluttet. Mens en af Storinkvisitorens soldater åbner kæden, lyder der et højt råb ovre fra de hytter, hvor fangerne er blevet holdt spærret inde. ”Peter Stump er væk! Han er forsvundet i nattens løb. Den Onde har givet ham varulvestyrke. Han har sprængt sine reb!”

Landsbyboerne vil iværksætte en eftersøgning, men Storinkvisitoren stopper dem.

”Vi har en mistænkt lige her. Hun skal have sin sag prøvet først”.

Han ser over på dig og nikker.

”Forhør kvinden, så vi kan få afgjort hendes skyld. Den undvegne fange skal vi nok finde”.

Processen mod Beel går i gang. Du stiller spørgsmålene mens Storinkvisitoren sidder bagved. Idet du ikke forventer at hun vil tale, holder du dig til at stille spørgsmål, som hun kan besvare ved at nikke eller ryste på hovedet.

”Har du plejet omgang med Djævlen?”, spørger du.

Beel ser på dig med et blik du tolker som bebrejdende. Hun ryster på hovedet.

”Forvandles du til en ulv ved fuldmåne?”

Hun ryster på hovedet og fnyser hånligt.

”Har du nogensinde set en varulv?”

Hun ryster på hovedet.

”Ved du hvor de bortførte børn befinder sig?”

Hun ser uforstående på dig og trækker på skuldrene, som om hun ikke ved hvad du taler om.

”Er du opfostret af ulve?”

Hun tager en dyb indånding. Tøver længe. Du synes du ser frygt i hendes øjne. Eller er det foragt? Til sidst nikker hun – næsten umærkeligt.

”Aha!” lyder Storinkvisitorens stemme bag dig.

Noget siger dig, at hvis han vælger at tage udspørgerens rolle, vil Beels overlevelseschancer falde drastisk. Du skynder dig at fortsætte.

”Var der nogen af disse ulve, som kunne antage menneskeskikkelse?”

Hun ryster på hovedet. Denne gang er du sikker på, at det er foragt du ser i hendes øjne.

”Du er undskyldt”, siger Storinkvisitoren. Du ånder et lettelsens suk over at han tilsyneladende mener at Beel ikke er skyldig, men så går det op for dig, at ordene er henvendt til dig og ikke hende.

”Jeg tager over herfra”, siger han. Du trækker dig tilbage til den første række af tilhørere.

”Du lider af den faldende syge. Er det ikke sandt?”

Beel ser forskræmt på Storinkvisitoren inden hun nikker.

”Og når du falder i sygens vold, vågner du så ikke bagefter som en ulv? Er det ikke muligt at du faktisk ganske ofte forvandles til en ulv, men ikke selv ved af det, fordi du ikke kan huske det bagefter?”

Beel synker flere gange. Så begynder hun at bevæge læberne. Først kommer der ingen lyd, så en svag hvisken, men til sidst lykkedes det hende at tale med en hæs stemme.

”Sommetider drømmer jeg ... jeg er hos min ulvemoder. Jeg er ... jeg er ikke forvandlet ... jeg husker skoven ... ”

Der går en gysen gennem tilhørerne. De fleste af dem har tydeligvis aldrig hørt hende tale og troede ikke at hun kunne.

”Husker du også Djævelen?”, spørger Storinkvisitoren, ”husker du at han tager form af en stor, grå ulvetæve?”

Beel ryster voldsomt på hovedet.

”Ja eller nej?”, siger Storinkvisitoren, ”svar mig med ord, mit barn”.

”Nej”, svarer Beel.

”Godt. Nu har jeg kun en sidste forespørgsel, hvis du svarer tilfredsstillende, er du fri til at gå”.

Beel ser spørgende på ham. Hun ryster af skræk, tydeligvis bevidst om hans ry for at dødsdømme stort set alle anklagede, der krydser hans vej.

”Fremsig dit Fadervor”, siger han, nærmest blidt.

Beel ser ned i jorden. Rømmer sig flere gange.

Så ser hun op. Hun virker afklaret og rolig.

”Fadervor, du som er i himlene! Helliget vorde dit navn...”

Beel fremsiger bønnen med stadig klarere og stærkere stemme, idet hun hele vejen igennem fastholder Storinkvisitoren blik.

”Mit barn, du er tydeligvis uskyldig. Løs hendes lænker!”, siger Storinkvisitoren.

Beel bliver hjulpet væk af to kvinder fra landsbyen som lægger et varmt tæppe omkring hende. Du må lægge 1 point til hver af dine egenskaber på grund af det uventet nådige udfald af processen mod Beel (medmindre du tror hun er skyldig). Nu er det blevet tid til at lede efter Petrus. Gå til 75.

28

”En forståelig bekymring, men også et udtryk for simple folks enfoldighed”, siger Storinkvisitoren. Han ser på Katharyna og fortsætter:

”Min kære. Hvis Peter Stump virkelig er en varulv, vil han blive brændt på bålet, så hans sjæl kan blive lutret”.

Katharyna træder tilbage i folkemængden og du kan fortsætte med at udspørge vidner. Hvem vil du tale med (hvis du ikke har gjort det, og de stadig er i landsbyen):

Paulus? Gå til 11

Johan? Gå til 16

Arianne? Gå til 57

Eller ønsker du at gå videre til forhøret af Petrus? Gå til 13

29

Afkoget af belladonna er sødligt. Du synker og venter på virkningen. Efter kort tid begynder dit hjerte at slå hurtigt og du sveder kraftigt. Snart ryster du også over hele kroppen. Så mærker du forvandlingen. Dine negle begynder at vokse, og hårene på dine arme bliver til en strid, grå pels. Dine hænder strækkes lange. Alt er smerte. Et blodrødt raseri stiger op i dig. Du ser over på Katharyna og dit blik fikseres af hendes dunkende

halspulsåre. Så med et er det væk, og du er dig selv igen. Dine negle, dine arme, alt er som før. Måske var det bare synet. En voldsom kvalme griber dig, og Katharyna når lige akkurat at stille en tom jerngryde frem, som du kan kaste op i. Lettet over at have overlevet behandlingen, beder du om noget at drikke. Hun rækker dig en træskål med koldt vand som du tømmer i et enkelt drag. Gå til 67.

30

Inde mellem træerne stopper blodsporet. Der finder du de lemlæstede lig af tre af soldaterne. De er så slemt tilredte, at du ikke kan se hvem af dem det er. Du må reducere dit *håb* med 1 point på grund af det grusomme syn. Du slår korsets tegn og hvisker en hurtig bøn, som ikke kan skjule din skam over, at du ikke formår at give staklerne en ordentlig begravelse. Det sner kraftigere nu og snart vil ligene være dækket til. Du er for afkræftet til at grave, og jorden er for hård, så du har intet andet valg end at efterlade dem her som føde for ulvene.

Deres sværd sidder stadig i skederne. De nåede end ikke at trække dem og forsvare sig. Du gyser ved tanken om at den eller det, som gjorde det af med dem, måske stadig befinder sig lige i nærheden.

Hvis du vil, kan du tage et **sværd** med dig. Selvom du ikke ved hvordan man bruger våben, kunne der være andre, der kunne få nytte af det. Sværdets skæfte er udformet som den kongelige dobbeltørn og parerstangen som ørnens vinger. Du er som inkvisitor bemyndiget til at udnævne en midlertidig kongelig foged, hvis du står i mangel på bevæbnede folk til at effektuere en eventuel dom du måtte fælde. Et sværd med kongens mærke vil være et kraftfuldt og letforståeligt symbol på en sådan persons midlertidige magtbeføjelse.

Vil du:

Gå tilbage og overnatte i skjul i vognen?

Gå til 42

Gå tilbage for at hente dine ejendele og gå videre ad landevejen?

Gå til 21

31

Du genkender en kvinde der har banet sig vej gennem mængden og står i den forreste række af tilskuere. Det er den kloge kone Katharyna, som hjalp dig i skoven. Hun træder frem og tager ordet.

”Beel er min datter. Hun gør ikke nogen fortræd”.

Der lyder en ophidset mumlen i mængden. Du hører ord som *heks* og *kogleri*. Gå til 45.

32

Varulveprocessen mod soldaten Petrus – også kendt som Peter Stump – kan begynde. Gå til 9.

33

Du løslader Beel. Sammen forlader mor og datter landsbyen. Du kan nu forhøre Petrus og nogle af de vidner, der var til stede, da han blev pågrebet ude på stubmarken. Gå til 85.

34

Hun benægter ethvert kendskab til hvordan beboerne i Dunkelwald er kommet af dage. Du fortæller om dit fund af pilen med de røde styrefjer.

”Sagens alvor”, siger Storinkvisitoren og fikserer sit blik på Arianne, ”tvinger os til at udsætte dig for pinsler så vi kan afprøve om Løgnenes Fyrste driver sit virke gennem dig”.

Arianne stirrer trodsigt på Storinkvisitoren.

”Ja, det var mig. Men jeg var ikke alene. Og hvis I vil dømme alle, skal I også kunne arrestere alle. I er bedre bevæbnet end os, men ville I virkelig kunne overvinde hele landsbyen uden selv at blive dræbt?”

”Det kan være du har ret. Det er jo heller ikke sikkert at din anklage mod dine landsbyfæller er sand. Det er blandt andet det, torturen skal vise”, siger Storinkvisitoren.

Arianne opfordrer landsbyen til oprør. Hun griber efter sin bue, men bliver med det samme ramt af en armbrøstbolt i struben. Enkelte af hendes døtre når at gribe deres buer, men bliver også skudt.

Storinkvisitoren beordrer alle i landsbyen samlet.

”Her bliver kun de skyldige dømt. Alle vil få prøvet deres sag...”, begynder han.

Mængden mumler misbilligende. En mand kaster en sten, som suser lige forbi Storinkvisitorens hoved. Soldaterne reagerer prompte ved at skyde med deres armbrøster ind i folkemængden. Derefter griber de deres sværd og stormer fremad. Skrigende forsøger de paniske landsbyboere at komme væk, men mange bliver ubarmhjertigt slået ihjel. Du ser en soldat løbe frem imod en lille pige, der forsøger at flygte. Du stiller dig i vejen for at tale ham til fornuft, men han hugger dig ned uden tøven. Det sidste du ser, da du ligger på jorden og forbløder, er nogle spredte vintergækker og erantis, der er brudt frem hvor sneen er tørt...

35

Afkoget af stormhat er bittert. Og ekstremt giftigt. Du bliver ramt af voldsomme smerter, først i maven, derefter i hele kroppen. Der løber fråde fra din mund. Til sidst, efter timers pinsler, afløses smerten af en følelse af vægtløshed. Katharyna sidder med dit hoved i skødet og græder over resultatet af sine mangelfulde kundskaber. Da du endelig udånder, er det sidste du mærker en fornemmelse af at svæve højt over skoven...

36

”Det er mange år siden han forlod landsbyen. Dengang var vi også hjem søgt af et blodtørstigt uhyre, der dræbte vores husdyr i staldene. Det var varulvevinter. Og underligt nok ophørte angrebene da min broder Petrus, eller Peter Stump, som han dengang blev kaldt, forlod os for at drage i krig mod kætterne”.

”Hvorfor blev han kaldt Peter Stump?” spørger du.

”Det var hans manglende venstrehånd, der gav anledning til det øgenavn. Han er født med kun en hånd”.

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

Udspørge Arianne?

[Gå til 89](#)

Udspørge Petrus?

[Gå til 5](#)

Trække dig tilbage til din hytte for at tænke over hvad du har hørt?

[Gå til 38](#)

37

”Fortæl hvad du ved om soldaten Petrus, kendt som Peter Stump. Hvordan kender du ham? Hvordan mistede han sin hånd? Er han den varulv, der har hjem søgt Bedwald? Er der flere varulve end ham ude i skovene?”, spørger du.

Katharyna knejser stolt med nakken, mens hun svarer på dine spørgsmål med en mine, der skal vise at hun føler sig højt hævet over hele processen.

”Alle her i landsbyen ved at jeg elskede Peter da vi var unge. Og han elskede mig. De ved også at han forsvandt herfra sporløst den vinter, da hans datter Beel blev født. Der er ingen sammenhæng mellem hans manglende hånd og den ulvepote, som blev fundet i en fælde. Han blev født med kun en hånd. Peter er ikke nogen ulv. Han er en mand, som fylder folk her i byen med skam, fordi det var deres sladder, der drev ham bort. Jeg har ingen anelse om hvad det er, der hjem søger stedet her”.

Da hun har talt ud, træder hun helt hen til dig og hvisker dig i øret.

”Storinkvisitoren er en ulv. Han helmer ikke før vi alle er brændt. Jeg kan redde os. Skaf mig adgang til hvor soldaternes mad bliver tilberedt”.

Katharyna træder tilbage i mængden. Storinkvisitoren kalder dig hen til sig og forlanger at få at vide, hvad det var, hun hviskede til dig. Vil du:

Afslører hendes plan?

[Gå til 69](#)

Sige at hun spurgte, hvad der sker med Petrus, hvis han bliver dømt?

[Gå til 28](#)

38

Du bliver indkvarteret i hytten igen og tænker over dagens begivenheder. Du ville ønske at du kunne finde ud af mere, og har egentlig til hensigt at genoptage forhørene efter en kort pause, men det er som om udmattelsen fra din rejse har fået fat i dig igen, og du bliver overmandet af søvnen. Da du vågner, er du forvirret og i tvivl om hvor du er og hvornår på dagen det er. Du kan høre heste udenfor. Du træder ud i det skarpe morgenlys.

Der er stor opstandelse i landsbyen. Du ser at det er Storinkvisitoren, som er ankommet med sit følge af soldater. Storinkvisitoren ser dig og udbryder: ”Der er De jo, kære kollega. Som De sikkert kan mærke i luften, bringer jeg foråret med mig. Snart vil de døde i jorden atter rådne”.

En ung mand i grønne klæder står sammen med Storinkvisitoren.

Har du mødt færgemanden?

[Gå til 99](#)

Har du mødt færgemanden og har du et udestående med ham?

[Gå til 91](#)

Har du ikke mødt færgemanden?

[Gå til 46](#)

39

Du falder ned i vandet og slår hovedet hårdt mod en sten. Du er ved bevidsthed, men da du prøver at rejse dig, kan du ikke få din krop til at lystre. Dit ene ben spjætter ukontrolleret, men du kan ikke bevæge dig. Du ligger hjælpeløst og ser blodet fra dit hoved blande sig med vandet, mens din livskraft ebber ud...

40

Du foretrækker at have en gruppe våbenføre mænd bag dig inden du udfordrer folkemængdens ret til at føre varulveproces. Derfor tager du det kongelige **sværd** frem og går over til smeden. Han ligner virkelig soldaten Petrus så meget, at de kunne være brødre. Du spørger om han er villig til at indtage et midlertidigt embede som kongelig foged. Han skal sikre, at du kan gennemføre dine undersøgelser af hvad der hjemsøger landsbyen og føre proces mod eventuelle mistænkte. Smeden accepterer og tager sværdet. Han forklarer, at han har syv sønner, som er stærke og kan slå fra sig, hvis det skulle blive nødvendigt. Han vil bevæbne dem og gøre dem til sine medhjælpere under processen, så du kan arbejde i vished om at være under deres beskyttelse.

Paulus siger at han er sikker på at kvinden i buret er den skyldige. Hun blev jo fundet i færd med at fortære en død hjorts kød ude i skoven. Hvordan en spinkel kvinde som hende kan nedlægge en hjort uden brug af våben, er ham en gåde og en anledning til at tro at mørke kræfter er på spil. Han fortæller også, at det rygtes at kvinden plejer upassende tæt omgang med skytten Ariannes fostersøn Johan Spurv. Du skal til at spørge ham hvem Arianne er, men han forudser dit spørgsmål og gør et kast med hovedet i retning af bueskytten med den sammensatte pelskåbe. Du forsikrer Paulus om at du nok skal komme til bunds i sagen. Efter et måltid bestående af en skål tynd grød, bliver du indkvarteret i en simpel hytte. Gå til 56.

41

”De er i Dunkelwald. Under den gamle mølle. Jeg ville ikke dræbe dem, de kære små. Jeg ville bare have at de skulle være mine...”

Storinkvisitoren afbryder straks processen og sender en gruppe af sine mænd til nabolandsbyen. Efter nogen tid kommer de tilbage. Børnene var ganske rigtigt lige der, hvor Petrus sagde de ville være, og de var i live om end noget forkomne og forskræmte. En af drengene udpeger Petrus, som den mand der bortførte dem, og fortæller at han sagde de skulle være hans hvalpe.

Petrus tilstår under pinsler beordret af Storinkvisitoren, at han er varulv og at han gennem årene sin i ulveskikkelse har dræbt ikke færre end fjorten mennesker og et langt større antal husdyr, heriblandt alle hundene i Bedwald. Det var Djævelen, der forårsagede hans forvandling, da han for mange år siden gav Petrus et magisk mavebælte. Bæltet gav Petrus en overmenneskelig styrke, som reddede hans liv i krigen, men det var også forbandet og siden han første gang spændte det om livet, har han ved hver fuldmåne forvandlet sig til en blodtørstig ulv.

”Vi har hørt nok!”

Storinkvisitoren rejser sig fra sin stol og vifter dig irriteret til side.

Han afsiger sin dom. Petrus – også kendt under navnet Peter Stump – skal afflås sin hud og have knust sine knogler, derefter skal han halshugges og til sidst skal hans legeme brændes på bålet. Det skal ske i morgen.

Hvis du er sammensvoren i et komplot med Katharyna og har tænkt dig at føre det til ende, gå til 71.

Hvis du ikke er, gå til 100.

42

Du kryber i skjul i vognen. Det er svært at falde i søvn. Vinden hyler udenfor, og du synes også du kan høre ulvehyl. Du får sovet meget lidt i løbet af natten. Da du vågner, kunne du sværge på at en stor ulveflok var nær ved vognen midt på natten. Næste morgen har vinden lagt sig.

Du kan tage nogle af dine ejendele med dig fra vognen. Der er en **bog om lægeurter** og andre nyttige planter (du kan læse i den ved at gå til 87. Husk det nummer du kommer fra), en **bog om varulve** (du kan læse i den ved at gå til 95. Husk det nummer du kommer fra) og en **jernlænke** med hals-, hånd- og fodjern og tilhørende nøgler. Husk at du kun kan have i alt fire genstande med dig. Jernlænken er så tung, at den tæller for to genstande.

Efter at have valgt de genstande, som du ønsker at tage med dig, fortsætter du til fods ad den snedækkede landevej gennem skoven mod landsbyen Bedwald. Gå til 79.

43

Du fortæller Storinkvisitoren, at du tror Petrus er taget afsted for at hente et skrin fuld af guldmønter, som en af de soldater, der eskorterede dig, havde med sig. Du rider afsted sammen med Storinkvisitoren og en gruppe af hans mænd.

Da I når frem, ser du at vognen stadig står hvor du forlod den på landevejen. Du udpeger den retning, hvor du så sporet af guldmønter. Soldaternes opmærksomhed bliver hurtigt fanget af en våge i den sø, der ligger bag buskadset i den retning du har udpeget. Ved vågens kant ligger det blege lig af din kusk og vugger i det kolde vand. Den røde hue sidder stadig fast på hovedet.

Det har tøet, og isen knager ildevarslenende da en af soldaterne træder ud på den. Han går forsigtigt hen til vågen, men ikke forsigtigt nok, for pludselig brister isen og han falder igennem. Fordi han har været kløgtig nok til at tage sin rustning af inden han gik ud på isen, lykkes det ham at kæmpe sig halvvejs op ad vågen og en af hans kammerater maver sig frem til ham og trækker ham det sidste stykke op.

Efter at han er blevet pakket ind i en af de skindpelse, der lå i vognen og har fået en solid tår brændevin, er han kommet sig så meget, at han kan fortælle hvad han så under vandet. På bunden af søen, som ikke var særlig dyb, så han noget glimte. Da han kiggede nærmere, opdagede han, at der stod et skrin fuld af guldmønter på søens bund.

Med stort besvær lykkes det soldaterne at bjærge skrinet ved hjælp af et reb med en krog. Mange af mønterne falder ud af skrinet undervejs, fordi låget står åbent. Storinkvisitoren genkender indgraveringen på låget og kan fortælle at skrinet stammer fra klosterkirken i Zerbelung, som blev plyndret for nogle måneder siden. Gerningsmændene nøjedes ikke med at stjæle klostrets guldskatte. De dræbte også adskillige af munkene. Du beder soldaterne bjærge kusken, så han kan få en anstændig begravelse, men de nægter. De mangler spader, jorden er stadig for hård og han er en ussel tyv. De mener at søen er et bedre hvilested for ham.

I skovbrynet finder I de maltrakterede lig af de tre soldater fra dit følge. Trods ihærdige undersøgelser bliver der ikke fundet nogen spor af, at Petrus skulle være vendt tilbage hertil. Han bliver heller ikke fundet nogen af de andre steder du viser vej til. I opgiver eftersøgningen og rider tilbage til Bedwald, hvor Storinkvisitoren beordrer sine mænd at bryde op. Han tilbyder dig at ride med dem tilbage, men du afslår høfligt. Du vil blive lidt længere i Bedwald for det tilfælde at varulven skulle dukke op igen. De næste uger forløber roligt. Til sidst rejser du tilbage til dit kloster. I de følgende år holder du dig informeret om, hvad der sker i Moselandet, men du hører aldrig igen om varulveangreb på de kanter. Petrus bliver aldrig fundet, men når forskellige egne i riget hjemses af voldsomme mord, ledsages disse ofte af rygter om, at der er blevet set en stor gråskægget mand, der mangler sin venstre hånd...

44

Du går til smedjen og smider de blodige sølvnagler på jordgulvet, idet du beder om en forklaring. Paulus tilstår, at det var ham og hans sønner, der korsfæstede Beel. Med anger i stemmen forklarer han, at det var din bekræftelse af det, han sagde om sølvnagler, der afgjorde sagen. Det fik ham til at sende en af sine sønner til din hytte for at stjæle det sølvkrucifiks, han havde set at du havde. De smeltede det og brugte sølvet til at forsølve nogle jernnagler, som de brugte til at korsfæstelse Beel. Du spørger ham hvordan det kan være ingen hørte Beel skribe i nat. Han skal til at svare, men får så pludselig et forfærdet udtryk i ansigtet. Han tager et skridt frem og råber:

”Nej min søn, gør det ikke!”

Du vender hovedet og ser ud ad øjenkrogen omridset af en skikkelse, der kommer imod dig bagfra med en hævet hammer, men du når ikke at undvige. Du mærker et tungt slag mod tindingen og alt bliver sort. Du vågner aldrig igen...

45

”Kære præst, fortsætter Katharyna, ”de uvidende nokkefår tror, at min datter er en heks eller en varulv, fordi hun lider af den faldende syge. Men hendes lidelse har intet at gøre med forbandelser eller mørke kræfter. Det er bare sådan Vorherre har skabt hende. Når hun falder, husker hun sin barndom blandt ulvene”.

”Forklar dig! Hvad mener du med en barndom blandt ulve?”, siger du.

”Min Beel forsvandt i skoven da hun var lille. Jeg ledte i dagevis uden at finde hende, og måtte opgive hende for død. Men flere år senere kom en stor pige til min hytte i selskab med en ulv. Jeg kunne med det samme kende min Beel. Hun havde ikke længere talens brug, og hun opførte sig som en ulv. Hun var blevet opfostret af skovens ulve. De havde reddet hendes liv, og nu havde de ført hende tilbage til mig. Jeg har siden lært hende at tale, men hun taler sjældent, når der er andre end mig til stede”.

Vil du:

Tage Katharynas ord for gode varer og løslade Beel?

[Gå til 33](#)

Beordre Katharyna arresteret under mistanke for at stå i ledtog med en varulv?

[Gå til 84](#)

46

Storinkvisitoren takker den unge mand for at have vist vej til Bedwald. Han smiler skælmsk og forsvinder ind i den folkemængde, der har forsamlet sig for at betragte de nyankomne. [Gå til 83](#).

47

Du fortæller Storinkvisitoren at du mener, at Petrus har skjult sig i den forladte nabolandsby Dunkelwald. De stjålne børn bliver fundet i et hulrum under den gamle mølle, skræmte og afkræftede, men i live. Den ældste af dem fortæller, at manden, der dræbte deres forældre og bortførte dem, sagde, at de skulle være hans nye hvalpe. Petrus bliver aldrig fundet, men mordene i landsbyen hører op efter hans forsvinden. I de følgende år, når en egn er hjemsogt af voldsomme mord, går der rygter om, at der er blevet set en stor, gråskægget mand, der mangler sin venstre hånd...

48

Johan viser dig en sti som snor sig gennem skoven. Du følger med ham. Da I har passeret en bakke inde i skoven, hvorfra man kan se det flade moseland, beder Johan dig gå lidt i forvejen. Han skal lade vandet. Du går fremad idet du ofte ser dig bagud for at sikre dig, at du ikke mister din vejviser af syne. Da du træder på noget, der ligner en bunke grene dækket af sne, går du lige igennem og falder ned i en jordgrube. Din ene ankel smerter voldsomt fra faldet, men ellers er du ikke kommet alvorligt til skade. Gruben er for dyb til at du kan klatre op. Du råber på Johan. Hans smilende ansigt kommer til syne.

”Når man færdes i skoven, må man se sig for”, siger han og ler lidt for højt.

”Jeg kan hjælpe Dem op, men det kommer til at koste. Hvis De kaster alle Deres ejendele herop og afstår dem til mig, skal jeg hjælpe Dem op”.

Du protesterer og kræver at han hjælper dig uden betaling. Hans ansigt bliver hårdt og alvorligt.

”De kan også nægte...”, siger han og former en snebold, som han kaster i hovedet på dig.

Han samler en sten op, som har samme størrelse som snebolden og vejer den i sin hånd.

Vil du:

Kaste dine ejendele op af gruben og sige at han må få dem?

Gå til 76

Insistere på at han hjælper dig uden betaling?

Gå til 74

49

Du beordrer Arianne pågrebet, men hun og hendes døtre stirrer hvast på de mænd, der nærmer sig. De lægger pile på deres buestreng. Ingen tør nærme sig de truende kvinder.

”Det ser ud til at du har lagt dig ud med en modstander, du ikke kan overvinde, lille præst. Smid den skræppende krage ind i stenhytten og lås døren!”, siger Arianne.

Du bliver grebet af hendes døtre, og trods dine bønner, er der ingen i landsbyen, der kommer dig til hjælp. Du bliver låst inde. Arianne sværger, at hvis du forsøger at få nogen til at lukke dig ud, vil hun skære halsen over på dig og smide dit lig i skoven som føde for ulvene. Gå til 12.

50

Landsbyen har tydeligvis været forladt nogen tid, og flere af hytterne er brændt ned. Inde i en halvt sammenstyrtet hytte gør du et rædselsvækkende fund. Her ligger menneskeknogler spredt på gulvet og op ad en væg står en hel stabel sortsvedne menneskekranier. På væggen er der tegnet et stort potespor fra en ulv. Ved siden af har nogen skrevet med kul:

Om dagen skjult bag solen

Om natten på lur bag månen

Pelsen er grå som fjeldet

Gabet salvet i ufødtes blod

Rystet går du udenfor. På vej ud af dette ildevarslende sted fanger dit blik noget rødt, der stikker op ad sneen. Du undersøger det nærmere og finder en knækket pil med røde styrefjer. Ude på vejen fortsætter du i den retning lyden af klokken kommer fra. Gå til 77.

51

Katharyna og Beel bliver fængslet i samme hytte, så moderen kan berolige sin skræmte datter. Du må lægge 1 point til din *kærlighed* for at have vist dem denne flig af omsorg. Hvis du har **jernlænken** med dig, kan du vælge at lægge Beel i lænker, så hun, hvis hun virkelig er en varulv, ikke kan flænse sin moder til døde, hvis hun forvandles i løbet af natten. Hvis du allerede har beordret lænken lagt på Petrus, kan du beordre den fjernet fra ham og lagt på Beel. Hvis du vælger at lægge lænken på den i forvejen rystede Beel mister du dog det point, som du lige har lagt til din *kærlighed*. Du kan nu fortsætte dagens afhøringer. Gå til 85.

52

Næste morgen samles folk på engen. Dine undersøgelser af de blodige og mystiske hændelser kan begynde. Har du:

Gjort jægeren Arianne til midlertidig kongelig foged?

Gå til 63

Gjort smeden Paulus til midlertidig kongelig foged?

Gå til 8

Ikke gjort nogen af dem til foged?

Gå til 85

53

Hvis Beel er en af dem, der holdes fanget og mistænkes i varulvesagen, gå til 2. Hvis Beel ikke længere er blandt de anklagede, gå til 32.

54

Du passerer forbi den unge mand og siger, så kun han hører det:

”Jeg har ikke glemt, hvad du gjorde ude i skoven. Men jeg tilgiver dig. For din sjæls skyld må vi håbe at Herren er lige så tilgivende”.

Du har med al sandsynlighed lige reddet ham fra at blive henrettet. Lidt efter kommer han tilbage med de ting, han tog fra dig i skoven. Læg 2 point til din *kærlighed* som belønning for den medmenneskelighed, det er lykkedes dig at finde i dit indre og 1 point til dit *håb* fordi du har fået dine ejendele tilbage. Gå til 83.

55

”Det hele begyndte med det skrin Anselm havde i sin sadeltaske. Det husker De nok. Jeg spurgte ham, hvad det indeholdt. Det var mens De lå i vognen med feber. Fra det øjeblik jeg havde spurgt, ændrede de tre sig, og der gik ikke længe inden de forsøgte at angribe mig. Men de havde forregnet sig. Det lykkedes mig at nedkæmpe dem, måske fordi deres sag var uretfærdig og Herren holdt hånden over mig. Det var som om jeg blev grebet af et guddommeligt raseri. Jeg følte min styrke mangedobles. Jeg husker ikke hvordan jeg dræbte dem, blot at raseriet greb mig. Bagefter lå de døde på jorden. Skræmt af min gerning flygtede jeg ind i skoven. Her strejfede jeg omkring halvt ude af mig selv af vrede og fortrydelse. Måske havde jeg kunnet true de fjolser til at give op, men jeg splittede dem bare ad, som var de dukker af strå... tilgiv mig... Efter raseriet havde fået tag i mig, skænkede jeg ikke længere skrinet en tanke. Jeg ved ikke hvad der var i det. Måske var det tyvekoster fra overfaldet på klosterkirken i Zerbelung, som alle talte om ved vintersolhverv”.

Petrus holder inde og ser spørgende på dig.

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

Spørge hvad der skete ude på stubmarken?

Gå til 70

Afslutte forhøret og udspørge Arianne?

Gå til 89

Afslutte forhøret og udspørge Paulus (hvis han stadig er i landsbyen)?

Gå til 61

Eller har du nu foretaget alle de afhøringer du ønsker for nu?

Gå til 38

Da du har hvilet lidt, dukker en lille gruppe landsbyboere op ved din hytte. Du byder dem indenfor. Blandt dem er jægeren Arianne og smeden Paulus. De spørger ivrigt til din viden om varulve og til hvordan varulveprocesser sædvanligvis foregår. I stedet for at indrømme at dette er din første proces af nogen art, svarer du vagt og undvigende. Paulus spørger om det er rigtigt, at en varulv kan blive løst fra sin forbandelse, hvis den i sin menneskeskikkelse bliver fæstnet til et kors ved hjælp af sølvnagler. Du svarer at du tvivler på denne brutale behandlingsform, men at det er rigtigt, at den er beskrevet i litteraturen om varulve. Bagefter tænker du, at sådanne betragtninger nok er spildt på Moselandets simple folk. Efter en række lignende spørgsmål, lader de dig endelig slippe. Det er blevet mørkt udenfor. Du hænger sølvkrucifikset på et søm på indersiden af døren, som beskyttelse mod Djævelens medsammensvorne og går til ro for natten. Du falder hurtigt i søvn...

... Du vågner om natten ved lyden af råb udenfor. Du klæder dig på så hurtigt som du kan og løber ud af hytten. Skyerne er drevet bort. Landsbyen er badet i fuldmånens dystre sølvlys. Der er vild opstandelse. Folk løber forvildet rundt mellem husene og din første indskydelse er, at der må være brand. En rædselsslagen kvinde løber forbi dig og råber:

”Der er blod over det hele! De er døde alle sammen! Varulven har slået til igen!”.

Du ser at folk stimler sammen omkring en hytte lidt væk. De bærer på fakler og simple bondevåben. Da du kommer derover, bliver du mødt af et grusomt syn. Foran hytten ligger resterne af fire menneskekroppe. En af dem har fået hovedet flået af. Det er en bonde, hans kone og deres to store børn. Konens svangre mave er flænset op og et ufødt barn er fjernet. Jægeren Arianne står med armene om en grædende gammel kone. Hun ser dig komme og siger:

”Bedste-Irmgard har lige fortalt mig, hvordan varulven kom og tog hendes tre yngste børnebørn. Den havde en stor sæk, som den puttede dem i. Da hendes datter og svigersøn forsøgte at standse den, blev de slået ihjel, og den samme skæbne led de store børn”.

Den gamle kone ser op på dig.

”Hjælp os kære præst! Bed for os. Bed for alle de fortabte sjæle i Bedwald. Før eller siden kommer ulven efter os alle!”

”Jeg skal gøre hvad jeg kan, og med Herrens hjælp vil jeg finde varulven. Fortæl mig, hvordan kunne en ulv bære en sæk? Hvordan så varulven ud?” spørger du.

”Den lignede ... en mand. En mand fra landsbyen. Den lignede smeden Paulus. Den forvandlede ... lignede en ulv, men på to ben ... så løb den bort ud i mosen på alle fire”.

Alles øjne falder på smeden Paulus, som står i flokken foran hytten.

”I mistænker vel ikke mig? Der er mindst fire her, som kan sværge på, at de har spillet terninger sammen med mig i smedjen den halve nat”.

Fire mænd træder frem og sværger at han taler sandt.

”Jeg mente ikke, at det var Paulus”, præciserer Bedste-Irmgard, ”bæstet lignede ham bare, da det stadig var en mand, måske er det...”

”Vi kan ikke spille mere tid med at diskutere hvem der ligner hvem”, siger Paulus, ”vi er nødt til at lede efter de små stakler. Måske er de stadig i live”.

Ingen synes at ville forfølge mistanken mod Paulus. Hvis den umælende kvinde Beel stadig holdes fanget, bliver det hurtigt slået fast, at hun ikke er sluppet fri og altså ikke står bag nattens blodbad.

Der bliver organiseret eftersøgningshold, som hver får ansvaret for at lede i forskellige dele af mosen og skoven omkring landsbyen. Hvis du vil deltage i eftersøgningen, gå til 10. Hvis du er kommet til skade med dit ben, eller hvis du ikke ønsker at deltage i eftersøgningen, gå til 96.

57

Hvis du har været i nabolandsbyen Dunkelwald, kan du stille hende spørgsmål om det, du så der, gå til 34. Hvis du ikke har været der, eller ikke ønsker at tale om det, kan du spørge, hvad hun ved om Petrus og anklagerne mod ham, gå til 62.

58

Du strider gennem den mørke skov i retning af lyset. Det er vanskeligt at komme fremad på grund af sneen og den tætte bevoksning. Du bliver udmattet og frygter at du ikke har kræfter nok til at nå hele vejen frem til det sted lyset kommer fra. Du sætter dig op ad et træ for at hvile. Hvis du bare lige kan komme lidt til kræfter, kan du måske kæmpe dig frem til lyset. Netop som du er ved at døse hen, hører du smældet fra en gren der knækker lige bag dig. Du springer op og løber alt hvad du kan i retning af lyset. Efter mindre end ti skridt snubler du og hamrer siden af hovedet hårdt mod den frosne jord. Alt bliver sort ...

... da du slår øjnene op, befinder dig i en varm hytte. Der kommer klart sollys ind gennem de små skårede vinduer. Tørrede planter hænger ned overalt fra den kuppel af strå, som udgør hyttens lave loft. De fylder luften med krydrede dufte, der minder dig om klostrets urtehave. En lang kvinde med gråsprængt hår står bøjet over dig med en skål dampende suppe, som du taknemmeligt tager imod.

”Jeg er Katharyna. Du kan sikkert ikke huske det. Men jeg fandt dig i skoven i nat. Du har jamret i søvne. Noget om varulvens bid, og om at du er smittet med varulvesygen. Men du har ikke feber. Jeg har behandlet en mindre skramme på dit ben, som godt kunne stamme fra et bid. Hvis du virkelig tror, det stammer fra en varulv, så kender jeg kun til to lægeurter, som – om forsynet vil det – kan frelse dig. Belladonna og stormhat. Den gode nyhed er, at jeg har begge urter i min samling. Den dårlige er at begge er så giftige, at det ikke er helt ufarligt at indtage dem. Jeg husker desværre ikke hvilken af dem, der er mest virksom eller hvilken, der er giftigst.”

Vil du:

Drikke et afkog af stormhat?

[Gå til 35](#)

Drikke et afkog af belladonna?

[Gå til 29](#)

Takke nej til behandling?

[Gå til 67](#)

59

Tre af de største mænd i landsbyen går frem for at gribe Paulus. Før de kan nå det, har to af smedens sønner trukket lange daggert, som de holder truende frem foran sig. Da en af mændene tager endnu et skridt fremad, hugger smedens ene søn ud efter ham og tilføjer ham en grim flænge i armen. Nu trækker også Paulus en daggert. Arianne og hendes døtre griber deres buer, lægger pile på strengene og sigter på smeden og hans sønner.

”Paulus og hans sønner har sat sig uden for loven. Ingen kan vide hvad deres næste handling bliver, hvis vi lader det fare”, siger Arianne.

”Vores landsby var ikke regeret af amazoner sidst jeg så efter”, hvisler smeden og hæver sin daggert.

”I kan alle se og høre hvor galt det er fat med Paulus og hans sønner. Vi er nødt til at stoppe dem inden de begynder at slå os allesammen ihjel”, siger Arianne og sigter mod smedens bryst. Hun skæver spørgende over på dig.

Vil du:

Nikke godkendende til Arianne?

[Gå til 78](#)

Stille dig imellem og beordre kvinderne at sænke deres buer?

Gå til 73

60

Du dykker ned i det iskolde vand. Skrinet er for tungt til at du kan få det op, men du får fat i en håndfuld guldmønter. Da du gispende kommer op og kaster guld på isen, har du ikke flere kræfter tilbage. Du er for svag til at hale dig selv op. Gang på gang glider du tilbage ned i vågen. Dine kræfter svinder. Skyerne skilles et kort øjeblik og du aner igen det røde flammeskær... måske er du allerede død... måske er det skærsilden... så kold som du er nu, vil du byde dens hede omfavnelser velkommen...

61

Du begynder dit forhør af smeden Paulus. Hvis du selv var med ud at søge i nat, gå til 26. Hvis du var i landsbyen, da Petrus blev pågrebet, gå til 65.

62

Hun fortæller at hun og hendes døtre går på jagt i skovene. Det er dem, der holder landsbyen forsynet med kød og vinterklæder. Sommetider ser de ulve i skovene, men de er aldrig stødt på et væsen, der kan forvandle sig fra menneske til ulv. Hun mener at de beboere, der gennem tiden er forsvundet og de husdyr, der er blevet dræbt, er ofre for stimænd eller omstrejfende landsknægte. Der er ingen unaturlige uhyrer i Moselandet, kun onde mennesker og deres gerninger.

Du spørger om hun dermed mener at Petrus er uskyldig. Hun svarer at det ikke er noget hun kan afgøre. Han kan jo meget vel være skyldig i mord uden at have en indgået en djævelpakt, der forvandler ham til en ulv. Måske er han bare ond, eller måske tror han selv, at han er en varulv. Folk her i Moselandet tror de underligste ting, og han ville ikke være den første til at have den slags tanker.

Du spørger, hvad hun så ude på stubmarken da Petrus blev fanget. Var der noget, der kunne indikere at han virkelig var en varulv? Hun svarer at han havde blod i skægget, men at det, så vidt hun kunne regne ud, måtte stamme fra en hare han havde fanget.

Du spørger om der er andet, som kan være af betydning for at afgøre spørgsmålet om hans skyld. Hun svarer at der ikke er mere, men at du skal vide, at der er mange i landsbyen, som helst så, at han aldrig var vendt tilbage. Du påpeger at du nok selv skal vurdere de enkelte vidners troværdighed og meddeler hende at forhøret er slut.

Hvem vil du nu udspørge (hvis du ikke allerede har gjort det, og de stadig befinder sig i landsbyen):

Katharyna? [Gå til 37](#)

Paulus? [Gå til 11](#)

Johan Spurv? [Gå til 16](#)

Eller ønsker du at gå direkte til forhøret af Petrus? [Gå til 13](#)

63

Den umælende kvinde Beel bliver ført ud på engen og låst inde i det bur, der står der. Du forsikrer den urolige folkemængde om, at du nok skal komme til bunds i sagen og udrede alle skyldsspørgsmål, der måtte knytte sig til den.

”Men hvad med Peter Stump, han er varulv, han skal også prøves!”, råber en mand utålmodigt.

”Alting til sin tid”, svarer du. [Gå til 18.](#)

64

Du råber på hjælp og venter på at nogen skal komme. Du bønfaller Herren om at blive undsat. Efter hvad der føles som timer i den kolde skov, kommer en person til syne. Det er en lang kvinde med gråsprængt hår. Med kyndig hånd får hun befriet dig fra fælden. Hun vasker såret med sne. Bagefter river hun et stykke af sin særk og bruger det til at lægge en forbindelse om dit ben. Læg 1 point til dit *håb* og 1 point til din *tro* for at være sluppet fra denne farefulde situation i god behold.

”Mit navn er Katharyna. Jeg bor her i skoven. Til dit held er det mig, folk her på egnen kommer til, når de har brug for lægekunst”, siger kvinden.

Du siger at du leder efter landsbyen Bedwald. Hun fortæller, at du skal krydse en flod, og forklarer hvor du kan gøre det sikkert. Der er en bro, som er styrtet sammen for længe siden, men der hvor broen stod, er der en færge. Færgemanden tager sig godt betalt: et helt guldstykke, men han skulle være glad for en tuskhandel, så det skulle være muligt at spare guldstykket. Hun fortæller, at der også er et vadested lidt længere oppe ad floden. Det er mere risikabelt at krydse der, men man slipper for at betale. Du takker for de gode råd og tager afsked med hende. [Gå til 79.](#)

65

”Da vi fandt min morderiske broder på stubmarken, var han i ulveskikkelse i færd med at forvandles tilbage til den fortabte mand han er. Blodet fra hans ulyksalige ofre dryppede endnu fra hans skæg. Hvor han har gemt de små børn, ville han ikke afsløre, selvom vi slog ham mange gange, for at få det ud af ham. Den eneste måde vi kan redde dem, er ved at udsætte ham for pinsler, så han afslører hvor han har gemt dem. Mange af de redskaber jeg bruger til daglig som smed, kan gøre fyldest som instrumenter ved et forhør. Jeg stiller mig gerne til tjeneste som bøddel, selvom min sjæl krymper sig ved tanken om at være nødsaget til at pine det selvsamme menneske, med hvem jeg delte den trange plads i moderskødet, hvor nedrig og forbryderisk han end måtte være i dag”.

Du afbryder smeden og forsikrer både ham og de tilhørende om, at du nok selv skal afgøre, om det er nødvendigt at udsætte den mistænkte for pinsler, for at hjælpe en tilståelse på vej.

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

Høre vidneudsagn fra Arianne?

[Gå til 89](#)

Afhøre Petrus?

[Gå til 5](#)

Gå til din hytte for at tænke over hvad du har hørt?

[Gå til 38](#)

66

Du falder på knæ, lægger hovedet bagover og hyler. Overbevist om at du selv er den varulv, der har hjem søgt Bedwald, snerrer du dyrisk af enhver der nærmer sig. Du bliver overmandet og bundet. Fordi du ikke svarer på de spørgsmål, du bliver stillet, bliver du underkastet pinsler. Du har mistet talens brug og er overbevist om, at du fortjener al den straf du få, selv da de brækker dine ben med køller og piner dig med glødende tænger. Da du endelig udånder, halshugger de dit afsjælede legeme og brænder det på bålet...

67

I går sammen ud af den primitive stråhytte. Katharyna ønsker dig held og lykke med dit forehavende i Bedwald. Du undrer dig over, at hun ved hvor du skal hen. Hun ser din rynkede pande og forklarer, at du talte om det i søvne. Hun fortæller dig hvordan du kommer til det bedste sted at krydse floden. Der er en bro, som ganske vist er styrtet sammen for længe siden, men der, hvor broen stod, er der nu en færge. Færgemanden tager en høj pris: et helt guldstykke, men han holder angiveligt af en tuskhandel, så måske kan du spare guldstykket. Hun fortæller også, hvor der er et vadested lidt længere oppe ad floden. Der skal man

balancere på sten for at komme over, men til gengæld koster det ikke noget. Du takker for de gode råd, tager afsked med hende og fortsætter din rejse. Gå til 79.

68

Du vandrer langs bredden og finder et vadested markeret med en varde. Det burde være muligt at komme over på den række af sten, der stikker op ad vandet, men de er glatte og det kommer til at kræve et par sikre fødder. Hvis du har **jernlænken** med dig, er du nødt til at efterlade den her, hvis du vil gøre dig forhåbninger om at klare dig sikkert over. Hvis dit ben er skadet, er det for vanskeligt at krydse her.

Du kan fortryde og gå tilbage til broen. Gå til 79.

Hvis du gør forsøget på at krydse floden via de udlagte sten, skal du kaste to terninger. Hvis summen er lig med eller mindre end dit *håb* formår du at bevare roen og kommer sikkert over. Gå til 19. Hvis summen er højere end dit *håb* gør frygten dine fødder usikre. Du glider og falder i vandet. Gå til 39.

69

”Hun fortalte mig at hun planlægger at myrde Deres Excellence med gift”, svarer du.

Katharynas ansigt stivner i en grimasse af vildt had. Hun griber en lille, mørk knold fra en lomme i sit skørt og sluger den før nogen kan standse hende. Et øjeblik senere ligger hun på jorden og vrider sig, mens boblende fråde løber ud ad hendes mund. Kort efter er hun død. Liget bliver slæbt bort. Da opstandelsen er ebbet ud, kan du fortsætte dine forhør. Hvem vil du udspørge (hvis du ikke allerede har gjort det og de stadig er i landsbyen):

Paulus? Gå til 11

Johan? Gå til 16

Arianne? Gå til 57

Eller har du hørt nok vidner og vil videre til forhøret af Petrus? Gå til 13

”Jeg var sulten. Det er svært at finde føde i skoven og i mosen. Jeg fangede en hare. Fordi jeg hverken havde brænde eller fyrtøj, ja så måtte jeg æde kræet råt. Det var det, jeg var i færd med, da I kom”.

Du spørger ham om det er sandt, hvad landsbyboerne siger: at han er en varulv, og at han har indgået en pagt med Den Onde selv.

”Nej. Jeg er bare en mand, der forsvarer sig, når han bliver angrebet, og som skaffer føde, når han er sulten. Jeg kender ikke noget til nogen Djævpagt. De eneste djævle her, er alle de påståelige nokkefår, der bræger op om at vi andre er ulve, bare fordi vi ikke er som dem, bare fordi vi... tro mig, det er ikke mig, der er farlig, det er deres brægen... den er en dødbringende lyd”, siger han og peger på folkemængden.

Der bliver smidt en sten imod ham, og du må kalde mængden til ro og minde om, at det kun er dig, der har bemyndigelse til at udspørge og dømme.

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

Spørge hvad der skete med de tre andre soldater i dit følge?

[Gå til 55](#)

Udspørge jægeren Arianne?

[Gå til 89](#)

Udspørge smeden Paulus (hvis han stadig er i landsbyen)?

[Gå til 61](#)

Eller har du foretaget alle de afhøringer du ønsker for nu?

[Gå til 38](#)

Efter dagens proces byder landsbyen deres fornemme gæster på det bedste fra deres spisekamre. Du viser diskret Katharyna ind hvor maden til soldaterne bliver tilberedt, og hun hælder i hemmelighed et pulver i gryderne. Lidt inde i middagen begynder de første soldater at tage sig til halsen. Der løber fråde fra deres munde og snart falder de alle døende om på jorden. Storinkvisitoren har ikke rørt sin mad og er derfor uskadt. Han rejser sig, ser forfærdet over på dig og siger:

”Den skyldige må findes...”

”... lige her”, svarer Katharyna og træder frem foran ham.

”Grib hende!” råber Storinkvisitoren, men landsbyboerne bliver hvor de er.

”Grib ham!” siger Katharyna og peger på Storinkvisitoren.

”Han kom hertil med hensigt om at dømme så mange af os, som han kunne slippe afsted med, som varulve. Han ville have fået mindst den halve landsby henrettet, hvis han havde fået lov at gennemføre sin proces”, siger hun.

Du protesterer, men da hun tilbyder, at du kan komme på anklagebænken sammen med ham, tier du stille.

Hun beordrer ham klædt af og pisket. Så bliver han tvunget til at løbe spidsrod mellem to lange rækker af landsbyboere, som slår løs på ham med kæppe. Da han bagefter falder om i sneen, er han stadig i live, men hans forstand synes at have forladt ham. Landsbyboerne giver dig en hest, så du kan ride derfra med den halvdøde Storinkvisitor. Idet I rider ud af Bedwald ser du, hvordan forhøret af Petrus bliver genoptaget på engen. Du tilbringer en god del af rejsen med at tænke over, hvordan du skal forklare, hvad der er sket, når du kommer tilbage til klostret...

72

Du fortæller Storinkvisitoren, at du tror, at Petrus skjuler sig i den kloge kone Katharynas hytte ude i skoven. Du rider afsted sammen med Storinkvisitoren og en gruppe af hans mænd. Forsigtigt nærmer I jer hytten. Soldaterne med ladte armbrøster. Da I er næsten henne ved døren, lyder en underlige slæbende lyd derindefra, og ud kommer en mystisk brølende skabning med gevir på hovedet. Soldaterne affyrer deres armbrøster.

Det går op for dig, at det I så var en død hjort, som Petrus holdt op foran sig som skjold. Han springer frem og flækker den forreste soldats ansigt med et mægtigt sidelæns hug fra en tømmerøkse. De andre soldater smider deres armbrøster og griber deres sværd. Inden de alle har fået trukket sværdene, har han gjort det af med endnu en af dem. De fire overlevende soldater kredser om ham med hævede sværd, mens han brøler og gør voldsomme udfald mod dem med sin økse. Petrus får gjort det af med endnu to af soldaterne. Du ser over mod din hest og overvejer om du kan nå at slippe væk hvis han også besejrer de sidste to. Storinkvisitoren er allerede i sadlen. Men så falder Petrus på knæ, svækket af de mange sår soldaterne har fået tilføjet ham. Den blodige økse falder fra hans hænder. En af soldaterne træder frem for at give ham nådestødet, men du stopper ham.

Med blodet løbende fra begge mundvige fremsiger Petrus hostende sin tilståelse. Han fortæller, at han for mange år siden, da han var på vej i krig, mødte en mand ved en korsvej. Manden tilbød ham et forhekset mavebælte, som ville give ham overmenneskelig styrke og sikre, at han overlevede krigen på trods af, at han kun havde sin ene hånd. Petrus tog imod bæltet og indså først da de var ved at tage afsked, at manden ikke havde bedt om noget til gengæld. Da Petrus spurgte hvad prisen for bæltet var, lo manden onskabsfuldt og svarede ”kød og blod, sjæl og ånd”. Så forsvandt han ned ad vejen. Bagefter så Petrus at de fodspor, manden

havde efterladt på den mudrede landevej, ikke lignede spor fra støvler, men derimod fra klove. Når han spændte mavebæltet, blev han ganske rigtigt opfyldt af overmenneskelige styrke, men også af et vældigt og ukontrollerbart raseri. Han dræbte flere af sine soldaterkammerater i deres lejr, hvorefter han forvandlede til en ulv og flygtede ud i skovene. Siden skiftede han ofte form mellem ulv og menneske og levede alene blandt dyrene. De mennesker han mødte på sin vej, slog han ihjel, hvis han kunne slippe afsted med det, og det gav ham stor nydelse at gøre det. Ofte åd han også deres kød og drak deres blod.

Han tilstår at have bortført børnene fra den familie han dræbte i Bedwald. Han forklarer, at de er skjult i ruinerne af den gamle mølle i den forladte nabolandsby Dunkelwald. Da han har fortalt det udånder han.

Liget bliver bragt tilbage til Bedwald, hvor det bliver lemlæstet og brændt på bålet til skræk og advarsel. Børnene bliver fundet i et hulrum under den gamle mølle i nabolandsbyen, skræmte og afkræftede, men i live. Du forlader Bedwald sammen med Storinkvisitørens følge og rejser tilbage til klostret. På dine gamle dage udarbejder du i klostrets skriptorium pamfletten *Om De Drabelige Og Sørgelige Tildragelser I Sagen om Varulven Fra Bedwald*. I en kort periode efter din død bliver den en af de mest udbredte tekster i hele riget...

73

Arianne og hendes døtre sænker deres våben. Smeden og hans sønner bliver skånet. De bliver drevet ud af byen. Arianne siger som afskedshilsen, at enhver frit kan slå dem ihjel, hvis de nogensinde vover at vende tilbage. Du overvejer et at belære hende om, at det ikke er i overensstemmelse med gældende lov, men finder det klogest at lade være. Nu kan processen fortsætte.

Vil du (hvis du ikke har gjort det):

Udspørge Arianne?

[Gå til 89](#)

Udspørge Petrus?

[Gå til 5](#)

Trække dig tilbage til din hytte for at tænke over hvad du har hørt?

[Gå til 38](#)

74

Johan rynker brynene og skærer tænder. Så kaster han stenen. Du forsøger at undvige, men bliver ramt hårdt på skulderen. Han samler endnu en sten op og kaster. Denne gang rammer han dig på benet. Da du råber, at du går med på hans pris, holder han inde. Du kaster dine ejendele op til ham. Men i stedet for at holde sit

løfte, kaster han endnu en sten imod dig. Den smadrer ind i din mund, så dine tænder knuses. Den næste sten rammer dig i tindingen og alt bliver sort...

75

Der er stor opstandelse i landsbyen over at den mistænkte varulv er forsvundet. I tankerne gennemgår du de forskellige steder, hvor Petrus kunne gemme sig. Vil du sige til inkvisitoren, at du tror:

Han er taget tilbage efter noget guld, du så glimte i sneen udenfor din vogn? [Gå til 43](#)

Han skjuler sig i den bjælkehytte, hvor du blev bidt af Beel? [Gå til 20](#)

Han skjuler sig i Katharynas stråhytte? [Gå til 72](#)

Han er i den forladte landsby på vejen til Bedwald? [Gå til 47](#)

76

Johan forlader hullet. Efter et øjeblik kommer han tilbage med et reb, som han binder til et træ. Han kaster rebet ned til dig, så du kan klatre op. Mens du klatrer forsvinder han ind mellem træerne med dine ejendele. Hvis du havde **jernkæden** med dig, har han efterladt den, måske fordi den var for tung. Du følger den smalle skovsti og kommer ud i det åbne moseland. [Gå til 19](#).

77

Du ankommer til Bedwald. Det er et fattigt sted. Hytterne er små og skæve med tørvetage dækket af sne. Ved siden af stien ind til byen ligger en gravplads. Du ser at klokken du hørte, ikke hænger i en kirke, men på et stativ af grove rafter. Klokken er forstummet og du føler, at der er noget galt med lydbilledet i landsbyen. Det går op for dig hvad der mangler. Du er ikke blevet mødt af en eneste gøende hund. Det er første gang i dit liv, du kommer ind i en landsby uden at høre hunde.

En folkemængde, der ser ud til at udgøre det meste af landsbyens befolkning, er forsamlet på en eng, hvor der er stablet ved til et stort bål. Der står et bur, hvori en kvinde er spærret inde.

Da du kommer nærmere, bliver du mødt af en bonde, der hilser på dig.

”De må være den nye præst. Vi var lige ved at tro, at der aldrig ville komme en efterfølger. Den gamle blev jo... gal... gik i mosen, ser De...”

Du forklarer at du ikke er den nye præst, men derimod en inkvisitor udsendt for at efterforske forlydender om at landsbyen er hjemsogt af et uhyre.

”I så fald kommer De for sent. Vi har selv fanget uhyret. Men De kan overvære, at vi brænder bæstet på bålet. Det er godt, at De har ladet den hætte hænge ned på ryggen, ellers havde vi jo taget Dem for en varulv”, siger han og peger på din pelsfrakke.

Du svarer, uden skam over at lyve, at pelsen stammer fra den seneste varulv du afslørede. Han ser måbende på dig, nikker så bifaldende og sender dig et tandfattigt smil.

”Sædvanligvis ville det være landsbyøverst, som tog imod fine gæster som Dem, men vores landsbyøverst blev taget af soten, og da der blev holdt afstemning om hans efterfølger, var der stemmelighed mellem smeden Paulus og skytten Arianne. Nu foreskriver landsbyens sædvane, at der først stemmes igen når sneen er borte”.

Du spørger om der ikke er nogen hunde i landsbyen.

”Vi har mistet dem i løbet af vinteren, nogle forsvandt, andre blev fundet døde med tegn på forgiftning”.

Da du kommer over til buret, genkender du fangen. Det er den unge kvinde, der bed dig i hånden. Hendes ansigt er smurt ind i blod og hendes blik er vildt. Hun synes ikke at genkende dig. En kraftig mand med en smeds læderforklæde er ved at afgive vidnesbyrd. Du synes han ser bekendt ud. Et øjeblik er du overbevist om at det er Petrus, lederen af de soldater, som rejste med dig. Men så ser du, at han, i modsætning til Petrus, stadig har begge sine hænder. Han præsenterer sig som Paulus, og forklarer, at kvinden blev fundet knælende over en hjort, hvis kød hun var ved at fortære, som var hun et dyr. Du noterer dig at hun ser forslået ud. En kvinde tager ordet. Hun er klædt i en besynderlig pels, sat sammen af pelse fra mange forskellige smådyr, og bærer et kogger pile med røde styrefjer.

”Beel er ikke nogen varulv. Det påstås at hun er opfostret af ulve, men selv hvis det er sandt, er det ikke noget bevis. Sæt hende fri, så følger jeg hende hjem til hendes mor i skoven”, siger kvinden.

Omkring hende står en gruppe unge kvinder, der alle bærer lignende pelse og har pilekoggere på ryggen. De nikker bifaldende mens hun taler. Der lyder en ophidset mumlen i mængden.

En mand træder frem med en ulvepote i hånden og fortæller, at den er blevet fundet i en ulvefælde udenfor byen. Han mener varulven må være en person, der mangler en hånd eller en fod.

”Brænd varulven!” råber en ung mand, som ligner smeden så meget, at det må være hans søn. De fleste synes at være enige og snart råber store dele af menneskemængden taktfast:

”Brænd varulven, brænd varulven, brænd varulven!”

Vil du:

Kræve at de sætter kvinden fri? [Gå til 14](#)

Lade være med at blande dig? [Gå til 3](#)

Hvis du har et **sværd** med dig, kan du også:

Give sværdet til smeden, udnævne ham til kongelig foged, og overtage processen: [Gå til 40](#)

Give sværdet til bueskytten, udnævne hende til kongelig foged, og overtage processen: [Gå til 81](#)

78

Pilene forlader buestrengene og finder deres mål. Smeden og hans sønner synker sammen på jorden. Sønnen er døde på stedet. Paulus er dødeligt såret.

”Forbandet være jer alle! I dårer ... er skyld i... hele riget ... varulvenes jagtmarker...”, fremstammer smeden hadefuldt inden han udånder.

Du skynder dig at tage ordet og forkynder at drabene var selvforsvar og at ingen har ret til at anklage eller forfølge Arianne og hendes døtre for dem. Inderst inde tror du dog ikke på dine egne ord. Smeden og hans sønner havde ingen chance overfor de dygtige og koldblodige bueskytter. Dit hjerte skælver af tvivl og skyld over at have tilladt denne henrettelse uden en rettergang. Kast en terning for hver af dine egenskaber, *tro*, *håb* og *kærlighed*. Antallet af øjne viser hvor mange point, du skal trække fra den relevante egenskab. Når ligene af smeden og hans sønner er blevet slæbt væk, kan afhøringerne fortsætte.

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

Afhøre Petrus? [Gå til 5](#)

Afhøre Arianne? [Gå til 89](#)

Trække dig tilbage til din hytte for at tænke over hvad du har erfaret? [Gå til 38](#)

79

Efterhånden tynder det ud mellem træerne og du kommer til en flod. Den er bred og strømmer så kraftigt, at den ikke er frosset til. Vejen ender i resterne af en bro, der tilsyneladende er styrtet sammen for længe siden. Der ligger bunker af murbrokker på begge sider af floden. På denne bred ligger en ramponeret gammel

robåd. På den modsatte bred ligger en større pram trukket op i sneen. Der står et skilt ved bredden med ordet *færge*. Et snoet oksehorn er gjort fast til skiltet med en kæde.

Vil du:

Blæse i hornet for at tilkalde færgemanden?

Gå til 6

Ro over floden i båden?

Gå til 90

Vandre langs bredden for at finde et vadested?

Gå til 68

80

Du følger sporet af guldmønter gennem buskadset. Da du kommer ud på den anden side, står du ved bredden af en tilfrossen sø. Der ligger endnu en guldmønt ude på isen. Der er et sæt fodspor i det tynde lag af sne der dækker isen. Du samler mønten op og har nu i alt syv guldmønter. Længere fremme er der en våge, en mørk plet i alt det hvide. Fodsporene leder derhen. Forsigtigt går du nærmere, idet du lytter efter om isens knagen bliver faretruende. Da du er kommet tættere på vågen, går en gysen igennem dig.

Der ligger en livløs skikkelse i vandet. Underkroppen er skjult af isen, men overkroppen er synlig gennem vågen. Du genkender kuskens røde hue, som stadig sidder på hans hoved. Du lægger dig ned og maver dig forsigtigt hen til vågen. Skyerne glider til side, og den lave sol hyller den tilfrosne sø i et flammeskær. Nær ved den ulyksalige kusks lig ligger der på bunden af søen et træskrin, som står åbent, og du kan se at det er fuld af guldmønter.

Skyerne trækker for solen igen og sneen falder hvirvlende i det tiltagende tasmørke. Det bliver gradvist vanskeligere at se skrinet, og hvor dybt nede det egentlig ligger, om end du vil vurdere at søen på dette sted ikke er dybere, end at du næsten vil kunne bunde.

Vil du:

Dykke ned i den iskolde sø og forsøge at bjærge gulds-katten?

Gå til 60

Gå tilbage til vognen og søge ly for natten?

Gå til 42

Gå tilbage for at hente dine ejendele og gå videre ad landevejen?

Gå til 21

81

Du foretrækker at have en gruppe våbenføre kvinder bag dig inden du udfordrer folkemængdens ret til at føre varulveproces. Derfor tager du **sværdet** frem og går over til bueskytten. Du spørger om hun er villig til at indtage et midlertidigt embede som kongelig foged. Hendes opgave består i at sikre at du kan gennemføre dine undersøgelser af rygterne om uhyret og føre proces mod eventuelle mistænkte. Kvinden accepterer og tager sværdet.

”Mit navn er Arianne. Jeg og mine døtre er landsbyens jægere. Du har måske også mødt min fostersøn, Johan Spurv. Han er færgemand nede ved floden”.

Der er stadig folk i mængden, der mumler, at kvinden i buret er skyldig og skal brændes. Arianne trækker sværdet og holder det op i luften.

”Ingen anden end inkvisitoren har ret til at undersøge og afgøre den sag. Enhver, der vil blande sig i processen, skal først forbi mig og denne bidske klinge! Beel er ingen varulv, og desuden er det er ikke ufarligt at anklage andre for at være hekse eller varulve”, siger hun.

”Du af alle burde vide det”, siger en stemme i mængden.

Du kan ikke se hvem det er, men det fører til en del urolig mumlen.

”Ariannes evner som varulvejæger ender med at kalde Herrens straf ned over os alle”, siger en mager mand med brune tænder, og flere andre giver ham ret.

Du undrer dig over bemærkningerne, men beslutter dig for at vente med at stille spørgsmål. Efterhånden dør mængdens mumlen ud. Du forsikrer dem om at du nok skal komme til bunds i sagen. Efter et måltid bestående af en tynd grød, bliver du indkvarteret i en simpel hytte. Gå til 56.

82

Du fortsætter ad landevejen. Efter en lang og anstrengende nat ser du til din lettelse solen stige mellem træerne. Tæt ved vejen, ser du noget, der ligner en lærredsbylt, og du beslutter at undersøge det. Da du har taget ganske få skridt ind i skoven, mærker du en skarp smerte. En ulvefælde er klappet sammen om dit ben. Du falder om i skovbunden. Du kan ikke komme fri af fælden. Den gnaver sig længere ind i dit ben jo mere du bevæger dig. Du råber på hjælp så højt du kan i håbet om, at en venlig sjæl hører dig, før dine råb tiltrækker vilde dyr eller det der er værre. Kast en terning. Hvis resultat bliver 1 eller 2, gå til 93; 3 eller 4, gå til 64; 5 eller 6, gå til 86.

83

Landsbyens beboere samles på engen. Du sætter Storinkvisitoren ind i sagen. Han tager plads i en fornemt ornamenteret stol, som hans følge har medbragt. Du stiller dig i folkemængden og venter på at han skal forhøre det første vidne, men Storinkvisitoren vinker dig frem og siger, at siden du har påbegyndt processen, skal du også have mulighed for at føre den til ende. Du ser overrasket på ham. Han smiler alfaderligt, som om han havde ventet din overraskelse. Det går op for dig, at han ikke har sagt noget om hvem, der skal fælde dom. Du har på fornemmelsen, at han blot lader dig fortsætte forhørene for sin egen underholdnings skyld, og at han kan finde på at kaste dig til side og fortsætte på egen hånd når som helst. Der lyder en forventningsfuld mumlen i folkemængden. Har du beordret nogen lagt i jernlænker?

- Hvis ikke: [Gå til 25](#)
- Er Beel i jernlænker? [Gå til 27](#)
- Er Petrus i jernlænker? [Gå til 53](#)

84

Du beordrer Katharyna låst inde. Hun trygler om i det mindste at måtte være under arrest i samme hytte som datteren, så hun kan berolige hende. Hvis du vil du lade hende få sin vilje, [gå til 51](#). Hvis du mener det er bedre, at de bliver holdt fanget hver for sig, [gå til 4](#).

85

Petrus bliver ført frem. Han er bundet og forslået. Hvis du har en **jernlænke**, kan du beordre ham lagt i den, så han ikke kan forsøge at stikke af. Hvis han virkelig er en varulv, vil hans umenneskelige styrke måske kunne lade ham sprænge rebet. Hvis du har beordret kæden lagt på Beel kan du ombestemme dig og beordre den lagt på Petrus i stedet.

Dagens forhør kan begynde. Hvem vil du udspørge (hvis de stadig er i landsbyen):

- Petrus? [Gå til 5](#)
- Arianne? [Gå til 89](#)
- Paulus? [Gå til 61](#)

Når du har foretaget alle de afhøringer du ønsker for nu, [gå til 38](#).

Du råber højt på hjælp og venter. Der kommer ikke nogen. Måske er det nærmeste menneske flere mil væk. Så hører du sagte fodtrin i skovbunden. En ung kvinde kommer til syne. Hun er klædt i en beskidt, forrevent særk. Hendes ansigt er magert og sodet, og hendes hår er en stor sammenfiltret klump. Hun går hen imod dig med en nysgerrig mine. Du bønfalder hende om at hjælpe dig. Hun ser ud som om hun forstår, hvad du siger, men hun svarer ikke. Så stivner hun, og et øjeblik efter ligger hun i kramper på jorden. Hun må være ramt af den faldende syge. Der er medlemmer af inkquisitionen, som mener, at rystelserne er et heksetegn; et symptom på at Den Onde selv har besat den stakkels synder.

Rystelserne dør hen, og hun ser op på dig. Det er som om det menneskelige, der før var i hendes blik, er væk, og det er et dyr, der betragter dig. Hun kommer op på alle fire og hyler som en ulv. Du hører ulvehyl, der svarer hendes, foruroligende nær. Så forsvinder hun ind mellem stammerne på hænder og fødder. Du råber på hjælp igen, men ingen kommer. Til sidst beslutter du at forsøge at komme fri selv, men du besvimer af smerterne fra jerntænderne, der flænses dit ben. Du vågner aldrig igen...

Du slår op i *Herbarium Over Nyttige, Lægende og Giftige Planter Og Deres Mangeartede Virkninger*. Du har en vag erindring om at klostrets gartner, Broder Sigfred har vist dig rundt i klostrets urtehøve og udpeget belladonna og stormhat som urter, der har at gøre med varulve. Ved at bladere rundt i bogen finder du fragmentariske oplysninger om de to planter:

... Afkog af belladonnabær indtages i sydens lande af fruentimmere, som ønsker at øge deres naturlige skønhed, da en af plantens kendte virkninger er at forstørre øjets pupiller og dermed kvindens dejlighed ...

... Ved besmittelse med varulvesygen er belladonna en sikker kur, men doseringen er altafgørende, da for stort indtag medfører forgiftning ... den romerske kejserinde Livia Drusilla anvendte saft af belladonna til at myrde sin ægtemand, kejser Augustus ...

... Smøres belladonna på sår, forhindrer planten at den tilskadekomne rammes af kødråddenskab ...

... Stormhat kendes på sine blåviolette blade ... alle dele af planten er giftige for mennesker ... ganske små mængder medfører døden ...

... Blandet med fedtet fra et spædbarn anvendes stormhat i den salve, som sætter hekse i stand til at flyve til deres sabbatter med Den Beklovede ...

... En amulet af slangeskind indeholdende tørrede blade af stormhat siges at kunne holde varulve på afstand ...

... Blade af stormhat kan have dødelig virkning ved selv den mindste kontakt med huden ...

... Stormhat kan forhindre, at den som bides af en varulv selv forvandles til en varulv ...

Gå nu tilbage til det nummer du kom fra.

88

Du opsøger Arianne og forelægger hende de blodige sølvnagler og din mistanke mod smeden. Hun og hendes døtre tager deres våben og går til smedjen. Du følger efter. Men nogen må have set dem samles, for da I kommer derhen, er både Paulus og hans sønner forsvundet. En mand hævder at have set dem løbe ind i skoven. Paulus har efterladt sværdet i smedjen. Arianne tager det op og udråber sig selv til kongelig foged.

Da I kommer ud fra smedjen, forkynder hun for Bedwald, at smeden Paulus og hans sønner er fredløse og frit kan dræbes af enhver, hvis de vender tilbage til landsbyen. Du overvejer at protestere over dette forsøg på at tage loven i egen hånd, men vurderer at det er bedst at tie.

Du sørger for at Beel får en anstændig begravelse. Der bliver tændt et bål, som tør jorden op på det sted, der er udset til hende på landsbyens gravplads. Du fremsiger en bøn, mens de kaster hullet til. Du kan nu forhøre Petrus og nogle af de vidner, der var til stede ude på stubmarken, da han blev pågrebet. Gå til 85.

89

Du udspørger jægeren Arianne. Hun forklarer at hun ikke kunne se tydeligt, hvad der skete, da Petrus blev pågrebet. Hun tror, at blodet i hans skæg skyldtes, at de første, der nåede frem til stubmarken, slog løs på ham.

Vil du:

Spørge hende om det, du så i den forladte landsby på din vej (hvis du har været der)? Gå til 92

Udspørge hende om hendes fostersøn (hvis du har mødt ham eller hørt om ham)? Gå til 23

Udspørge Petrus? Gå til 5

Udspørge Paulus?

Gå til 61

Trække dig tilbage og tænke over hvad du har hørt indtil nu?

Gå til 38

90

Båden er i en elendig forfatning, men der ligger et par åre i den. Du tror på at den kan klare turen over floden og klatrer ombord, skubber fra med den ene åre og begynder at ro. Båden begynder hurtigt at tage vand ind. Kast en terning. Hvis du slår 1-2, synker båden midt ude i floden. Gå til 97. Hvis du slår 3-6, kan du lige akkurat nå at springe i land på den modsatte bred inden båden forsvinder under vandet. Gå til 19.

91

Du genkender den rovgriske unge mand, som lokkede dig i en fælde i skoven. Han er tydeligt nervøs over at se dig igen. Hvis du vil fortælle Storinkvisitoren, hvad Johan har gjort, gå til 24. Hvis du vil lade nåde gå for ret og undlade at angive ham, gå til 54.

92

”Jeg passerede forbi en forladt landsby på vejen hertil”, siger du, ”det så ud som om mange af beboerne, hvis ikke dem alle, var blevet dræbt og siden brændt. Imellem de sammenfaldne hytter fandt jeg en pil med røde styrefjer, ligesom dem du og dine døtre bruger. Hvordan forklarer du det?”

”Nogen må have anbragt den der, for at kaste mistanke på os”, svarer hun prompte.

”Ingen ved, hvad der skete med det ulyksalige sted. Jeg tror det var omstrefjende landsknægte, men eftersom ingen af os så hvad der skete...”, fortsætter hun.

Hun bliver afbrudt af en af de unge pelsklædte kvinder.

”Tilgiv min moder. Tilgiv os. Det hun siger... er ikke sandheden”.

Arianne råber, at datteren skal tie stille. Du hæver en myndig hånd og beder den unge kvinde fortsætte.

”Det var dengang dyrene begyndte at forsvinde fra markerne og staldene, og vi fandt deres blodige rester. Vi opdagede, at der var nogen i Dunkelwald, som mødtes i skoven. De kravlede på alle fire og hylede mod månen. Vi troede de ville forvandles til varulve. Derfor samledes vi – altså os de kalder amazoner – med våben i hånd og tog derhen for at arrestere dem. Det var min mor, der førte an...”

Der lyder ophidsede udråb fra folkemængden. Arianne bliver hvid i ansigtet og hendes kæber spændes.

Vil du:

Udspørge datteren yderligere for at finde ud af mere om hvad der skete? [Gå til 15](#)

Beordre Arianne pågrebet for falsk vidnesbyrd? [Gå til 49](#)

93

Du råber på hjælp og venter håbefuldt. Du beder til Herren om at måtte blive undsat. Efter lang tid hører du nogen fløjte en munter melodi. En spinkel ung mand kommer til syne mellem træerne.

”De ser ud som om De kunne bruge noget hjælp”, siger han med et skælmsk smil.

Han befrier dig fra ulvefældens jernkæber. Du bruger et stykke af din kutte til at lægge en forbindelse. Læg 1 point til dit *håb* og 1 point til din *tro* for at være sluppet fra denne farefulde situation i god behold.

Han præsenterer sig som Johan Spurv. Du forklarer, at du var på vej til landsbyen Bedwald, da du gik i ulvefælden.

”Ja man skal se sig for når man færdes i skoven”, svarer han og tilføjer: ”Alle vil til Bedwald for tiden. Der er ellers ikke meget at komme efter Jeg kan hjælpe Dem over floden. Det er mig, der er færgemand, her på stedet. Fordi De er kommet til skade, skal overfarten ikke koste Dem noget i dag”.

Du spørger hvad han mener med, at alle vil til Bedwald, foruroliget ved tanken om at Storinkvisitoren måske har overhalet dig. Til din lettelse siger han, at det bare var en enkelt mand tidligere på dagen. Da du spørger hvordan manden så ud, svarer han, at det var vejrbitd kriger med blod på tøjet. Han manglede en hånd.

Han leder dig ned til floden, hvor I går ombord på hans pram. Da han har staget jer sikkert over på den anden, side peger han:

”Det er vejen mod Bedwald. Det vil tage Dem en dags tid at nå frem til fods, eller to sådan som Deres ben er tilredt. Men jeg kan vise Dem en genvej gennem skoven”.

Vil du:

Følges med ham ad genvejen gennem skoven? [Gå til 48](#)

Tage afsked med ham og følge landevejen mod Bedwald? [Gå til 19](#)

Du venter og lytter efter stemmer, der kan afsløre om det er Arianne og hendes døtre hjemvendt fra jagt, du kan høre, eller om det kunne være Storinkvisitoren og hans følge. Du hører ikke noget der kan afgøre det, men så er der fodtrin udenfor og døren til stenhytten bliver låst op. En skikkelse kommer ind til dig i mørket. Du skal til at åbne munden for at tale, da den unge kvinde springer frem og fører en kniv tværs over din strube. Det varme blod vælder ud. Du falder stumt sammen, mens du håbløst forsøger at holde sammen på din hals og livet ebber ud af dig, mens den voksende blodpøl damper i morgenkulden...

Du slår op i bogen *Om Lykantroper Og Alt Deres Ugudeligt Uvæsen* og bladrer rundt på jagt efter nyttige oplysninger. Forskellige fragmenter fanger din opmærksomhed:

... Dr. Pierre Mamor omtaler i sin lærde afhandling varulven som et skrækkeligt uhyre; en ulv besat af Helvede og drevet af Djævelen selv...

... Varulvesygen indlejres fra fødslen i det barn, hvis moder, for at undgå barselsmerter, kravler gennem et føls fosterhinde, eller i det barn, der fødes under åben himmel på en fredag med fuldmåne... den som ikke er født som varulv, kan blive det senere i livet ved at drikke vand fra et ulvespor...

... Den, som ved nattetide under fuldmånens skær omskibes til varulv, skal kendes på sine stærkt sammengroede, buskede og vinklede øjenbryn, på sin langfinger, der ikke er længere end de øvrige fingre, på sine mandelformede negle, eller på sine usædvanlig lange ører placeret lavt og langt tilbage på hovedet...

... Dem som omskibes til varulve, kan ikke selv gøre ved det, men må dræbes der til trods, for de æder mennesker på vej og sti....

... Den som omskibes til varulv kan løses fra Djævelens bånd ved enten at drikke blodet fra et drengefosters hjerte eller gennemleve ni fuldmåner uden at dræbe hverken mennesker eller dyr eller ved at korsfæstes med sølvnagler og hænge på korset en nat og en dag...

... varulven er skræmt af vand og kan ikke krydse floder eller søer ...

Gå nu tilbage til det nummer du kom fra.

96

Du bliver tilbage i landsbyen mens eftersøgningsholdene spreder sig ud og leder efter varulven og de stjalne børn. Ligene af den ulyksalige familie bliver båret ind i en ledig hytte. Imens det bliver ordnet, beder du sammen med Bedste-Irmgard, for at prøve at berolige hende så meget som det nu er muligt. Hun forsikrer dig gentagne gange om, at det virkelig ikke var hendes mening at anklage Paulus. Hun ville bare gøre sin pligt og fortælle, hvad hun så med sine egne øjne.

Efter nogle urolige timer med den rædselsslagne, sorgramte kvinde, hører du det ene eftersøgningshold efter det andet komme tomhændede tilbage. Til sidst kommer et hold, hvis tilbagekomst vækker stor opstandelse. De har en fange med. En solidt bygget, skægget mand, som er bundet med et kraftigt reb og bliver trukket afsted.

”Vi har fanget varulven!”, råber en af mændene triumferende ”Peter Stump er varulven!”

Da de kommer nærmere, genkender du den tilfangetagne. Det er soldaten Petrus. Gå til 52.

97

Da du er kommet ud midt i floden, har båden taget så meget vand ind, at den synker. Du forsøger at svømme ind mod bredden, men vandet er for koldt, strømmen er for stærk og dine våde klæder trækker dig ned. Efter en hård men forgæves kamp mod vandets mægtige kræfter, driver du op på en overiset sandbanke midt i floden. Du er for udmattet og nedkølet til at kæmpe videre og mister snart bevidstheden. Sandbanken bliver dit sidste hvilested...

98

En lang kvinde med gråsprængt hår har banet sig vej gennem mængden og står nu i den forreste række af tilskuere. Hun præsenterer sig som Katharyna og fortæller, at hun bor i skoven, og at hun hjælper landsbyens beboere, hvis de har brug for urtemedicin eller gode råd. Beel er hendes datter. Flere stemmer i mængden mumler ord som *heks* og *kogleri*. Katharyna stirrer trodsigt på dem og siger, at det ville være bedst for dem at vare deres sladreverne munde. En af dem hvæser at dette ikke er første gang hun truer dem med sin trolddom. Gå til 45.

Du genkender færgemanden Johan Spurv, men før du kan nå at hilse eller stille ham nogen spørgsmål, forsvinder han ind mellem de forsamlede landsbyboere, der er stimlet sammen for at betragte de nyankomne. Gå til 83.

Efter dagens proces byder landsbyen deres fornemme gæster på det bedste fra deres fadebure. Der er en trykket stemning ved måltidet. Landsbyboerne frygter tydeligvis Storinkvisitoren og hans soldater.

Næste dag bliver Petrus ført ud på engen, hvor han bliver pint som straf for sine gerninger. Han forsøger ikke at råbe eller tale under pinslerne, men brøler blot uartikuleret. Det går op for dig at nogen har skåret hans tunge ud. Han holder ud længe inden han udånder. Hans martrede krop bliver halshugget og brændt på bålet.

Sammen med Storinkvisitoren følger du fra landsbyen. Snedriverne langs vejen er ved at smelte, og du ser vintergæk og erantis, der har skudt op hvor sneen er helt væk. Da I rider gennem skoven, får du øje på en ulv som følger jer inde mellem træerne. Den virker ikke bange. En af soldaterne lader sin armbrøst for at skyde den, men Storinkvisitoren beordrer ham at lade være.

”Ulve er Herrens skabninger og en del af Hans store plan. Hvis vi skyder ulvene, hvem skal så jage rådyrene? Og hvis ingen ulve jagede rådyrene, vil de formere sig til så store bestande, at ingen bonde kan dyrke sine afgrøder i fred uden at de blev ædt, og uden bøndernes afgrøder bliver der hungersnød i riget. Ulven er menneskets broder”.