

# Imperiet



Nordland

Hochland

Mootland

Altdorf

Calabecland

Ostermark

Ostland

Auerland

Stirland

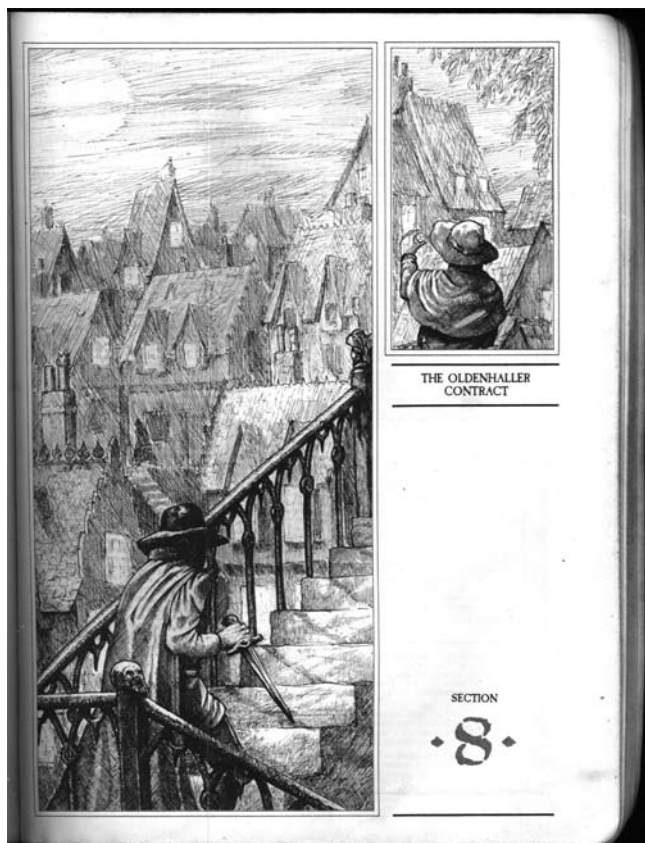


# VELKOMMEN TIL IMPERIET

Imperiet er ikke et scenarie, men ni korte scenarier, novellescenarier. Hver novelle forgår hvert sit sted i Imperiet og til sammen danner de et billede af Imperiet. Hver novelle er skrevet af hver sin forfatter, til sammen danner de et billede af mangfoldigheden indenfor den danske scenarietadition. Novellerne er også små pejler hver for sig.

Det er ikke meningen, at I skal spille alle novellerne i den samme spilblok. Derimod er det meningen at spillerne, ved din vejledning, skal udvælge to eller tre noveller som I kan spille. I fællesområdet er der et kort over Imperiet og der nogle tilhørende nåle. Når I er færdig med at spille må I meget gerne plotte de områder I har udforsket ind. God fornøjelse.

**Johannes Busted Larsen**



# IMPERIET EN FANTASYVERDEN

I 1986 publicerede Games Workshop et rollespil kaldet for Warhammer Fantasy Roleplay. Det var et rollespil, der stod i stærk kontrast til det dengang overfladiske og lyse Dungeons & Dragons, og fra starten blev manganen en rollespiller fanget ind i det mørke og dystre fantasy-univers, som Warhammer repræsenterede. Her var ikke tegninger af farvestrålende røde drager og kvinder i små ringbrynjer. Her var sorthvide tegninger af dystopiske og uoverskuelige byer, forfærdelige kaosriddere og usle skavens.

Fra det øjeblik en rollespiller rullede sin karakter vidste man, at det her var noget andet. En landmand, en gravrøver, en sømand og en studerende var et typisk eksempel på en Warhammer eventyrgruppe.

Warhammer foregår i The Old World, som er et billede på vores eget Europa. Brettonia er Frankrig, Kislev er Rusland og The Empire er Tyskland - og den primære verden i Warhammer. Altdorf. Bögenhafen. Wolfenburg. Et væld af byer og provinser, som manganen en eventyrer, har bevæget sig rundt i.

The Empire er en mørk, farlig og ikke mindst realistisk verden. En lille elite af adelige og præster har magten, og som eventyrer har de fleste oplevet at blive knægtet af dem, som er mere magtfulde end en selv. Stået foran en skrankepave i Altdorf og forsøgt at forhandle om at få lov til at besøge biblioteket. Man er som eventyrer ikke verdens omdrejningspunkt eller hovedperson. Man er en lille brik i et stort, farligt og fascinerende Imperium!

Mit eget første møde med Warhammer og Imperiet kom sent i min rollespilskarriere. I 1995 blev jeg inviteret med til at spille den sagnomspundne kampagne "The Enemy Within", der starter i Altdorf og Bögenhafen i Imperiet.

Jeg blev straks fanget ind i en verden og en historie, som i høj grad er ført frem at en absurd humor, der får mig til at tænke på Terry Gilliams tidlige film og en omfattende historie, hvor der kunne gå både tre og fire spilaftenener, hvor vi overhovedet ikke skulle kæmpe. Ingen ligegyldige encounters med ligegyldige wandering monsters, men derimod en alvorlig og grim historie, der til tider mindede mere om en detektivhistorie end det klassiske fantasy.

Nu her i 2009 er vi stadig i gang med kampagnen med primært de samme spillere. Vi skal faktisk spille om 14 dage.

**Lars Kaos Andresen**

# Imperiet

# SCENARIER I IMPERIET

**hochland s. 4**

Jagten

Af René Toft

**talabecland s.44**

Taals retfærdighed og nåde

Af Thais Munk

**ostland s. 13**

I skoven forandres alle

Af Morten Greis

**averland s.52**

Averland Abendessen

Af Johannes Busted Larsen

**nordland s.27**

Om at komme hjem

Af Frederik J. Jensen

**mootland s.60**

En sommernats fortælling

Af Martin Svendsen

**altdorf s.29**

Krigshammeren

Af Lars Kaos Andresen

**stirland s.67**

Den tragiske historie om Sankt Lucasius' Orden

Af Claus Kliplev

**ostermark s.39**

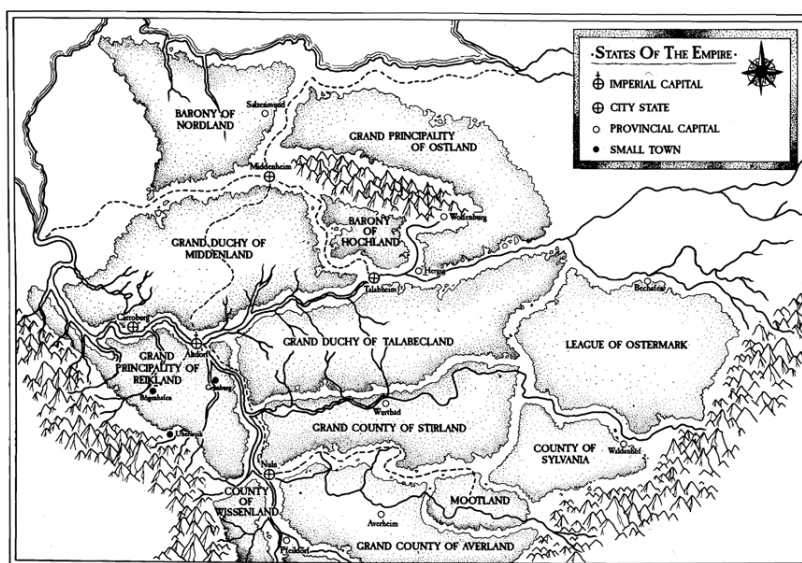
Smørfalskneren

Olle Jonsson

**middenland s.82**

Slaaraphenland

Af Kristo og Anders Frost



**Idé:** Johannes Busted Larsen **Layout:**Lars Kaos Andresen **Navnegrafik:** Thomas Munkholt

# Imperiet



# Hochland

## HOCHLAND JAGTEN

Af René Toft

*En fortælling om fire brødre. Og en jagt. Jagten på et frygteligt væsen, en faders anerkendelse, en piges kærlighed og en alt korrupperende kraft.*

### Indledning

Dette er en fortælling fra Hochland provinsen. Det er en fortælling sat i de store hochlandske skove på jagt efter et af Kaos' utallige bæster. Spillerne er fire brødre, der starter i stor samhørighed, men gerne skal ende med det modsatte. Fortællingen er delt op i fire kapitler, med dertil hørende flashback mellem hver scene om tiden før jagten. Dette flashback skal gerne give spillerne en forståelse for deres karakterer og bringe denne med i deres videre spil.

Et centralt emne i historien, specielt for Zigmund, er brødrenes forhold til deres far. Fra starten er han en helt. Så er han et fuldt svin, for til sidst at sætte broder mod broder, under mistanke om Kaos. Og måske har han ret.

### hochland

Midt i den store skov, der dækker det meste af Det Gamle Imperium, ligger Hochland. Øst for Middenland, syd og vest for Ostland og nord for Talabecland, strækker Drakwald skoven sig, kun stoppet af Middle Bjergene i nordøst og floderne Drakwasser, Talabec og Ulveløbet, alle udsprunget fra den store Reik flod. Langs floderne har bønder i små bygder og landsbyer formået at holde Hochland selvfornyende i madvarer, selvom de mere luksuriøse varer skal hentes udefra. Ikke at der er mange der tænker på den slags nu. Krigen har raseret og landet forsøger at komme tilbage på fode, men omgivelserne er langt fra eftergivende. Skovene er ikke længere kun fyldt med det gængse dyreliv. Sporadiske levn fra kaos forpester området og goblin stammer har slået sig ned efter krigen i området omkring Weiss fjeldene. Og som om det ikke er nok, så er dæmningerne, der skulle afholde floderne fra at gå over deres bredder når vinterens sne i bjerge begynder at smelte, blevet ødelagt og bønderne kan se frem til oversvømmelse og hungersnød.

Oversvømmelse eller ej, så er floden en livsnerve for de hårdtprøvede hochlændere. Den bruges nemlig til at transportere den primære handelsvare Hochland kan tilbyde de omkringliggende stater,



tømmer af den bedste kvalitet. Men skoven er ikke kun en kilde til indtjening. Det er også her vi skal se den ægte hochlændere i sit es som jæger, fisker og i et med den natur folk i de store byer har lagt bag sig. De hochlandske skovmænd er vidt berømmet for deres evner som stifinder, kriger og ikke mindst for deres træfsikkerhed med en bue og pil eller riffel. Udenfor Hochlands grænser spørger man med at en hochlænder elsker sin riffel mere end sin kone, men det spørger man ikke med i Hochland. Her ved man godt hvad der er vigtigst. Eftersom Hochland ligger i midten af Det Gamle Imperium, er det også kun naturligt at man ofte rejser igennem området for at komme fra A til B, eller nærmere fra Middenheim til Talabheim, eller hvis man er sejlede på en af de mange floder, der gennemstrømmer det ganske land. Den store tilstrøm af folk udefra, har gjort hochlændere et meget åbent og tolerant folk, og en del mindre krigeriske end sine naboer. Det er dog ikke alle der er så åbne som de har været, og mistroen for de fremmede er begyndt at brede sig i takt med at mere og mere af landet falder fra hinanden. Ikke så få landsbyer er blevet brændt ned og folk slået eller taget som slaver i den store krig mod kaos. Og den skade der er sket, bliver ikke nem at råde bod på. Man siger at tiden læger alle sår, men nogle sår er for dybe.

### npc

#### Væsenet

Spilpersonerne jager et væsen. Et grumt monster der har gjort det af med en af landsbyens køer. Det kunne have været meget værre, men for en landsby på randen af sult, betyder en ko alt. Så dette væsen skal findes og dræbes. Man må sikre at dette ikke sker igen.

## Imperiet



Hvad væsenet er, er ikke vigtigt. Det er stort, det er farligt, det er loddent, det er Kaos. Det vil gøre alt for at overleve, men den ved også godt at den ikke er udødelig og fire mod en er ikke gode odds. Så den flygter hellere end at tage kampen op. Stikker af til den selv er på hjemmebane. Til den er i overtal.

## Mädchen

Kvinden i både Fritz og Franz' liv. Hun er noget ophøjet. En perle i sølet. En gudinde blandt almindelige dødelige. Det er i hvert fald sådan tvillingerne udstiller hende. Sandheden er at hun blot er et menneske. Med de mangler og svagheder der hører sig med. Men køn det er hun. En furie, frisk og vild. Og så elsker hun drama. Jo mere nogen kan kæmpe om hendes gunst, des bedre. Og sker det ikke automatisk, skal hun nok hjælpe et drama på vej.

## Papa

Papa er en stolt mand. Han er deres far. Krigshelten. Veteranen. Drukkenbolten. Sortseeren. Voldsmanden. Papas rolle og spilpersonernes syn på ham vil ændre sig, efter hvert flashback. Hvad der starter som en stolt kriger, ender som en knækket mand.

## Del 1: forsinket

Når scenariet starter er jagten i fuld gang og de kåde unge svende farer af sted over stok og sten for nu har de den... næsten.

Skoven er en grøn og brun masse der farer forbi jer mens I løber af sted gennem den frodige undergrund. Duften af forår sidder i jeres næsebor, men I ønsker den ikke, mens adrenalinen pumper i jeres årer. Løb! Løb alt hvad I kan, og I kan måske indhente den. Stop og den forsvinder igen.

I har været efter den i to dage nu. I havde den næsten tidligt i går, men den var for hurtig og frisk. Nu skal den drænes for sine kræfter. I skal bevise at I er ægte hochlændere. Stolte jægere, mænd af skoven. I skal gøre jeres far stolt.

Tempoet er højt nu og spillerne skal have en fornemmelse at de lige er røven på det. Væsenet. Dræberen. Men slapper de af blot to minutter vil de miste 'den' igen. Fortæl om landskabet der farer forbi dem. Træerne, bækken, der begynder at tage til i styrke. Det er nu de begynder at komme bagud. Det kan der være flere grunde til. Få dem til at slå en række agility tests i løbet af den næste stykke tid. Et fejl slag kan resultere i følgende:

1. Trærødder der uventet stikker op af jorden fælder den ene bror og vælter ham til jorden.
2. Et uopmærksomt øjeblik og en fod ender i en fælde og en bror ende med at hænge med hovedet ned af fra et stort træ.
3. Krampen i de stakkels forpinte lægmuskler.

Lad dem spille på det. Alt efter hvem det går ud over, reagerer de forskelligt. Men det skal kun være et mindre tilbagefald, men nok til at give 'den' det forspring, den behøver.

Vores helte skal helst mindst have været ude for en enkelt forsinkelse, og gerne to, da de kommer til en forgrening. Eftersom de faldet bagud og væsenet har et forspring, kan de ikke vide med sikkerhed hvilken vej den har taget flugten.

Karakterernes frustration skal helst få lov at komme til udtryk. De må hellere end gerne komme op at skændes.

Klip.

## flashback: afsked

Det er en stor dag. Jeres far, Papa, skal, sammen med de andre voksne i den lille landsby, drage ud i Krigen. Scenen skal give dem en følelse af samhørighed. De holder sammen som en familie og passer på hinanden.

Det regner. Heinrich er ked af det. Fortæl dem at de, brødrene, kun er knægte, stadig for unge til at blive hvervet i Krigen, men det er deres Papa ikke. Heinrich vil hellere end gerne melde sig og tage med, men Papa tillader det ikke. Nu er det tid til et sidste farvel. De er alle samlet udenfor deres hytte og Papa tager en sidste afsked. Scenen er en mulighed for at spillerne kan interagere med deres far som de husker ham, eller som de gerne vil huske ham – den stolte mand, jægeren, krigeren og ikke den knækkede undskyldning der kom hjem år senere.

Papa tager afsked og giver hver især af sønnerne et følelsesladet klem, og en lille kommentar spillerne kan lade stå ukommenteret eller hvis de synes begynde en samtale. Specielt tvillingerne må gerne være en anelse ustoppelige i deres fandenivoldske energi.

Til Heinrich: "Du er min yngste og mest skrøbelige diamant. Du skal passe på dig selv, lover du mig det? Hold dig fra skoven om natten og gå kun derud om dagen sammen med dine brødre. Zigmund skal nok passe på dig mens jeg er væk".  
Til Franz og Fritz: "Så I to. Pas godt på hinanden. Gør som Zigmund siger, han er nu manden i huset. Forstår I det? Kom her i to dejlige knægte og giv jeres far et ordentligt kram. Og husk! Lad være med at lave ballade! Hvis I endelige skal lave noget ballade så sørg for at det går ud over gamle Jürgen, den snob. Tror han er bedre end os."

Til Zigmund: "Min ældste søn, du skal være en mand nu. Jeg ville ønske jeg ikke overdrogede dette ansvar på dine skuldre, men det kan ikke være anderledes. Hvis bare Mama, havde været her, men det er hun ikke. Jeres onkel Samuel skal nok være behjælpelig, men dine brødre er nu dit ansvar, forstår du det? Tvillingerne skal nok klare det. Men Heinrich. Ham passer du på. Forstår du det? Han er skrøbelig. Ham skal du værne om. Pas



# Gochland

på ham. Jeg stoler på dig”.  
Efter et sidste farvel drager Papa af sted.

## del 2: springet

Slår de en succesfuld test så farer de videre op af bækken, der nu er støder til en flod, der kun tager til i styrke. Under hele turen kan de se underlige spor i den fugtige undergrund. Det stammer ikke fra en jærv. Sporet er meget større. En bjørn? Størrelsesmæssigt, måske. Men sporet er mere aflangt og kloagtigt.

Rumlen. En buldren der taget til i styrke, mens i går langs flodens bred. I er nået til Esk vandfaldet. I stå og kigger ned på den brusende, frådende vandmasse. Et fald på de godt 20 meter. Før i tiden var det et yndet sted for drengebørn at tage manddomsprøven. Et spring og du er en helt. Bakker du ud og du er stemplet som slapsvans. Men det er langt fra ufarligt. I husker tydeligt historien om Hans Armster, der ikke hoppede langt nok ud, og endte i de forræderiske kampsten i stedet for det dybe vand. Siden er der ikke mange børn, der har turdet tage springet. Der! Nedenfor vandfaldet lidt længere op langs floden kan i se en stor behåret skikkelse lunte i halvt fejende tempo langs flodens bred og hvis ikke spillerne er hurtige forsvinde ind i skoven. Der kan hvis spillerne er hurtige fyres en eller to pile af sted, og rammes den kan det ses. Og høres. Den brøler og forsvinder ind i den tætte bevoksning.

Det er selvfølgelig meningen at de skal springe ud over kanten, men for at de ikke bare siger ”okay” og tager den på hovedet ud over kanten, så spil på deres frygt. Der er langt ned. Det kan sagtens gå galt. Heinrich er vandskræk (i den grad) og Fritz er en kujon, når alt kommer til alt. Franz er ikke meget bedre, men vil gøre alt for at stille sin tvillingebror i dårligt lys. At komme ned skal ikke være en umulig opgave men problemer skal det give. Hvordan de før Heinrich ned, er op til spillerne. Smider de ham ud over kanten eller får de ham overtalt og han hopper selv med lukkede øjne? Nægter han pure og kravler han hele vejen uden om, hvilket vil gie dem alle et betydeligt tidstab eller reagere han ganske uventet på det ydre pres?

Uanset skal de slå en agility test når de springer. Springet er nogenlunde ukompliceret men meget kan gå galt. Hopper man ikke langt nok kan man lande på de skarpe sten ved klippekanten, eller måske bliver man trukket ned af det tunge tøj og de store vandmasser. En dramatisk redningsaktion vil være et passende tidspunkt at sige cut på. Klip.

## flashback: hjemvendt

Det er dagen hvor Papa vender hjem. Det er en stor dag og en dag I har set frem til med længsel.

Solen stråler. Heinrich er glad.

På hesteryg vender Papa hjem til den lille landsby ved flodens bred. Alene. Ingen af de andre der drog af sted er kommet tilbage i live.

Ved første øjekast ligner han sig selv. Stolt, rank, bestemt. Ved nærmere eftersyn bliver det dog tydeligt at dette er en anden mand, end den mand der tog af sted, hvad der nu syntes så uendeligt langt tid siden. Hans øjne er mærkede, ældre, dybere. Der er ar på sjælen, der aldrig vil hele. Hvor mærket han i virkeligheden går først op for jer, da han kommer af hesten og I kan se at ikke kun halter han kraftigt på sit højre ben, men hele den venstre overarm mangler. Der er kun en stump tilbage fra skulderen. Og Ansigtet har flere små dybe ar, som om nogen har taget en kniv og kradset dybe flænger.

På trods af de magre tider, er der fest. Det er sjældent der har været noget at fejre de sidste mange år, så alle sejl bliver sat til, da byens, ja hele områdets helt vender hjem i ’god’ behold. Borde fyldt med stegt gris, kyllingesuppe, kartofler, og hvad der ellers hører sig til står på landsbyens torv og det skorter ikke på lov ord til den hjemvendte helt fra byens ældre.

Nu skal der krydsklippes mellem to hændelsesforløb: Mädchens flirt med tvillingerne og Papas eskalerende fuldskab.

Under middagen skal Mädchen præsenteres. Hun serverer for de spisende og kan vende hovedet på de fleste tilstede. Hun er smuk, frodig og ikke så lidt af en drama queen. Hun er Fritz’s kæreste (i hvert fald når han er der), men ikke så lidt interesseret i Franz. Og han er meget interesseret i hende. Under påskud af at hun ’tror’ hun har fat i Fritz, vil hun tage ham med bag en af bygningerne og tage sig kærligt af sin ’kæreste’. Går Franz med til det, skal det selvfølgelig opdages af Fritz der:

- 1) enten følger efter og skænderi/slagsmål følger, mens mädchen bedyrer sin uskyld og tænk at en bror kan bedrage to mennesker på den måde, eller
- 2) Fritz gør ingenting, men lader vreden bygge op indeni. Den sidste mulighed er helt fin, da det måske så kommer til udtryk senere...

Som aftenen løber frem bliver Papa pisse fuld og jo mere han får indenbords, des mere en rigtig modbydelig satan bliver han. Højlydt, uforskammet, bedrevidende. Han er bedre end alle de andre. De ved ikke hvordan det rigtigt er! Har de måske nogensinde prøvet at stirre døden lige ind i øjnene? Eller få revet armen af af et grufuldt monster? Hvis det var op til ham, så skulle alle, der bare var mistanke om var Kaos, dø en pinefuld død.

Festen fortsætter. Papa er meget pinlig og fuld, og det bliver kun værre. Hvis ikke en af brødrene forsøger at stoppe ham, begynder han at gramse på Mädchen eller urinere på bordet, eller smide

# Imperiet



vin på andre af gæsterne og fortælle om hvordan gæsten nu ligner hans bedste ven da han døde badet i blod, og ellers forsøge at komme op at slås, noget der kun kan gå galt for hvem ellers der tager ham på ordet. Jo mere pinlig Papa bliver, jo mere skamfuld bliver Heinrich og solen bliver ikke ved med at skinne.

## scene 3: hullet

De fire brødre er på den ene eller den anden måde kommet ned til bredden af floden, højst sandsynligt våde og måske endda sure (det må de meget gerne).

Ramte de væsenet oppe fra toppen af vandfaldet vil det ikke tage dem lang tid at finde et tydeligt blodspor. Først kraftigt. Senere mere og mere sparsomt. Men det er tydeligt at væsenet er ramt. Skød de ikke på væsenet eller skød de og missede, så er det straks lidt sværere, men lad dem rode lidt rundt langs bredden og finde nogle knækkede grene et stykke nede.

Før de drager af sted eller måske mens de er på den videre færd, bør du gøre opmærksom på at de både er våde, trætte og nok så sultne. En information Zigmund uden tvivl vil forsøge at ignorere så længe som overhovedet muligt, men det kan være de andre brødre er af en anden mening. De kan dog sikkert tales til fornuft, men det er jo op til spillerne.

Uanset pause eller ej, så kan der som tidligere ske små ting der forsinker dem en smule. Det kan jo være at de deres hastværk (hvis de da har travlt) ikke lægger mærke til en stor bikube, der sidder fra en af de mere lavt hængende grene. Det kan gå grueligt galt. En nærliggende mose eller sø kan måske være en redning, men det er op til dig som spilleder, hvordan det kan udvikle sig. Det kan også være de undviger den i sidste øjeblik og lettede puster ud, for derefter at tage bikuben i brug senere.

De følger sporene videre og kommer nu til en lille lysning i den ellers tætte skov. Midt i denne lysning kan se et hul. Et stort og tilsyneladende stort hul med en diameter på godt et par meter. Øjensynligt en fælde gravet af nogle hochlandske jægere, men denne fælde er ikke dækket af grene. Den er 'brugt'. Nogen er gået i fælden og der lyder guttural snerren fra hullets bund. Nogen eller noget er dernede.

Heinrichs skjorte er gået stykker og det ene ærme har fået en stor rift. I det afdæmpede sollys kan Zigmund se gennem hullet et besynderligt ar. Det danner nærmest et mønster. Ligesom bogstaver, bare mere... kunstnerisk. Klip.

## flashback: begyndelsen

Papa trækker Zigmund til side. Han lugter af kirsebærvin og dårlig kropshygiejne. Hans balance er ikke helt stabil, men det kan også skyldes at det ene ben har fungeret bedre.

Papa er blevet mistænksom på den yngste bror, Heinrich, og vil have Zigmund til at fortælle hvordan Heinrich har opført sig, mens Papa har været væk. Han vil have at vide om der er sket noget ud over det sædvanlige. Har han opført sig 'mærkeligt'? Har han måske fået mærkelig mærker på kroppen. 'Det' kan nemlig tit ses.

Det Papa fisker efter er naturligvis om hans yngste søn er mærket af Kaos. OM han er blevet en af de frygtede guders disciple, dem Papa har kæmpet mod, og overlevet. Dem der er skyld i at han den dag i dag er en slagen mand. Dem der må bekæmpes hvor end de er. Hos hvem end de viser sig. Også den nærmeste familie.

Om Zigmund fortæller noget eller ej, er ikke så vigtigt. Det er fedt hvis han gør, men uanset vil Papa fortælle at han altid har mistænkt den knægt. Lige siden... deres salige moder døde i barselssengen, hvilket Papa aldrig rigtig har tilgivet Heinrich. Og så har han altid været så pisse skrøbelig. Det er ikke normalt at en knægt af Pappas kød og blod kan være så skrøbelig.

Tvillingerne sidder på et mark hegn og er ved at se hvem der kan spytte længst (du må gerne lade spillerne afgøre den dyst in real life, men gå for jeres egen skyld uden for). De bliver afbrudt af Mädchen der går hen og giver Franz et stort smæk-kys. Ja, hun ved godt at Fritz er hendes kæreste og hun kan godt kende den ene fra hinanden, men det ved tvillingerne ikke. Så hun spiller på det, eftersom hun har det rigtig godt med opmærksom og specielt hvis det handler om to der kæmper om hendes gunst. Des mere drama des bedre. Fritz skal nok råbe op, og Franz sikkert også, men som sædvanlig vil hun bedyre sin uskyld ("I ligner altså hinanden som to dråber vand") og straks skyde skylden på Franz for at kysse igen, eller Fritz for ikke at sige noget tidligere, eller...

Heinrich går på marken lidt derfra og kan se hele balladen. Pludselig finder han en død ko. Sprættet op. Indvolde spredt ud over det hele. Lemlæstet. Tydeligvis slået ihjel af noget stort. Men blodet og den voldsomhed det er gjort med fascinerer mere end den frastøder Heinrich. På et eller andet plan forstår Heinrich godt. Det hele.

Hvis ikke Heinrich slår alarm (det kan være han er lidt for fascineret), så lad den anden bondemand opdage den døde ko og råbe alarm.

Uanset hvem der slår alarm, så tager det ikke lang tid før der er samlet en god flok omkring det arme kræ. Og i en landsby hvor den eneste mand, der ikke er for gammel er invalid er brødrene det bedste bud på nogen der kan jage, hvad end der har gjort dette. Hvilket Papa heller ikke er sen til



# Gochland

at gøre opmærksom på. Han melder sine sønner 'frivilligt' til at tage ud og dræbe dette 'monster'. Og han tager ikke nej for et svar. Tvillingerne får også på munden af Mädchen, hvis de ønsker at trække sig.

Papa trækker Zigmund til side; "Hold øje med Heinrich. Viser det sig at han er mærket... så ved du hvad du skal gøre. Jeg stoler på dig".

## del 4: mærket

Hvad gør de nu ved 'væsenet'? Det er fanget i en gammel fælde i et hul i jorden, måske såret, måske døende, måske rasende.

Kigger man ned i hullet kan man godt tre meter nede se en mørk behåret skikkelse gemmer sig i skyggerne. Den ser stor ud. Farlig.

Heinrich kan 'mærke' væsenet. Dets energi overstrømmer ham. Vreden. Det mørke kaos der fylder den føles som blod for en vampyr. Og Heinrich kan mærke, at væsenet kan mærke ham.

Hvad der sker nu er ikke nemt at sige. Hvordan denne historie ender afhænger meget af hvordan spillet har udviklet sig indtil videre. Er spilpersonerne ved at ryge i totterne på hinanden, så se om de vil gå linen ud. Der skal ikke mere en et lille puf, før man mister balancen og falder lige ned til væsenet.

Falder Fritz eller Franz, eller begge to, derned bliver det for dem som at se døden i øjnene. Og væsenet er absolut ikke sen til at angribe. Er det Heinrich der falder, er situationen en anden. Væsenet holder sig tilbage og Heinrich føler ikke nogen frygt dernede. Men faldet i sig selv kan dog også være farligt.

Det kan også være at brødrene simpelthen stadig er perle venner og så er der et par muligheder - 1) de vil slå væsenet ihjel fra hvor de er, eller 2) de efterlader det og går tilbage til landsbyen.

En anden mulighed er at det er en fælde. Væsenet har trukket dem længere og længere ind i et område hvor det ikke kun har alle fordelene men også forstærkning. Nu skal det blive uhyggeligt. Pludselig begynder væsenet at brøle højt, voldsomt og længe. Og brølet bliver besvaret. Af mange tilsvarende brøl. Alle i den umiddelbare nærhed. Om spilpersonerne skal have lov til at stikke af, eller om det er for sent og vi skal have en sidste kamp, er op til jer. Men hvem holder med hvem? Kan brødrene overhovedet kæmpe side om side længere?

# Imperiet





## Zigmund bruder

Zigmund er den ældste af fire brødre. Han er også den stærkeste. Og den bedste jæger. Ikke at han er pral røv, på nogen måde. Nærmest tvært imod. Men faktum er at han er den bedste til det meste. I hvert fald det der tæller. Det kommer sig nok af at Zigmund altid har set op til sin far der var landsbyens bedste jæger. Og slagsbror. Så Zigmund kunne aldrig drømme om at bakke ud fra et slagsmål. Men han starter det heller ikke.

Faktisk er Zigmund nok mere den stille type, hvis han selv skal sige det. Andre, herunder hans brødre, vil nok hellere kalde ham gammelklog og bedrevidende på grænsen til det innerverende. En rigtig storebror, der ved bedste og ikke står tilbage for at ville sætte de andre på plads ved at spille med sine muskler (hvis de ikke vil høre på fornuft).

Derudover vil Zigmund altid have at skyld skal fordeles. Ikke at han skyder skylden på folk der ikke har gjort det eller at han selv altid vil gå fri. Har han selv gjort det, skal han nok sige det. Det vigtigste er blot at nogen tager ansvar. Så hvis noget går galt sætter han gerne himmel og jord i

bevægelse for at finde ud af, hvis skyld det nu var.

Men Zigmund elsker sine brødre. Tvillingerne Franz og Fritz er ikke til at styre på ti tønder land og er der lavet ballade i landsbyen er det helt sikkert det er dem der har stået bag. De ligner hinanden som to dråber vand, og det gør det ikke nemmere at de begge er faldet for dem samme pige. Det ser dog ud til at det er Fritz der er blevet hendes kæreste. Eller er det Fritz?

Heinrich er den yngste af de fire brødre og har altid været omtalt som den 'skrøbelige'. Født for tidligt og under store komplikationer, tog fødslen af Heinrich livet af jeres moder. Og siden Papa ikke havde tid til at lege mor, hvis der skulle brød på bordet, blev det dig der tog sig af ham. Men Heinrich er.. anderledes. Om det er fordi han er født for tidligt ved Zigmund ikke. Men der sker bare nogen gange ting omkring ham. Er han glad synes vejret f.eks. bedre. Nej, det er nok bare pjat.

Du vil: Gøre din far stolt.

CHARACTER PROFILE								
MAIN	WS	BS	S	T	Ag	INT	WP	FEL
STARTING	36	41	31	39	35	31	30	33
SECONDARY	A	W	SB	TB	M	MAG	IP	FP
STARTING	1	10	3	3	4	0	0	3



# Hochland

## fritz bruder

Fritz er tvillingebror til Franz. Han er 2 minutter ældre end Franz hvilket også kommer op som den sidste trumf i mange samtaler ("Nu er jeg altså den ældste"). Og trumf bliver der nødt til at blive sat på, eftersom Fritz er i evig konkurrence med sin tvillingebror. Om alt. Hvem kan spise mest, drikke mest vand på 10 sekunder, spytte længst, hoppe længst, slå hårdest, råbe højest og så videre og så videre. Når det kommer til Franz, så har Fritz meget svært ved at holde sin kæft og vil altid have det sidste ord indført. Alt andet vil blive betragtet som et nederlag.

Faktisk er Fritz egentlig ikke så glad for alt den her natur, snak om kaos, mørke skove, og alt det der farlige noget der er derude, væk fra landsbyens tryghed. Men Fritz' kæreste, Mädchen, er af en anden mening. Hun kan godt lide stærke mænd, så Fritz må gentagende gange bevise sit mod. Og gør han det ikke, er der ingen tvivl om at Franz vil gøre forsøget. Han har nemlig også et meget godt øje til hende. Og han holder sig ikke tilbage. Kan Fritz ikke holde på sin pige er det hans problem.

Egentlig er Fritz lidt af et skvat. En pivskid. Men omstændighederne (herunder

mest af alt bror Franz og kæreste Mädchen) gør at han må bevise sit mod og føre sig frem i tide og utide.

Men Fritz har også to andre brødre. Zigmund er den ældste, gammelklog og bedrevidende (på grænsen til det innerverende). En rigtig storebror, der ved bedste og ikke står tilbage for at ville sætte de andre på plads ved at spille med sine muskler, som til hans forsvar skal siges at være ret store. Fritz og Franz har fået at vide at de skal gøre som Zigmund siger, men det er nu engang sjovere at drille den snusfornuftige tølper.

Heinrich er lidt sær, men god nok. Og det kan ikke tælles på to hænder hvor mange gange Fritz og Franz har fået ballade fordi de ville inkorporere Heinrich i deres vilde leg. Heinrich er 'skrøbelig', så ham skal de passe på. Ingen vild leg til Heinrich. Nu er han heldigvis blevet ældre og knap så skrøbelig. Nu er han bare mærkelig. Hold-er sig tit for sig selv. Og kigger ikke engang på pigerne. Han mumler bare noget om naturens kræfter eller noget. Juks.

Du vil: Når der er fare på færde, vil du aller helst vende om.

CHARACTER PROFILE								
MAIN	WS	BS	S	T	AG	INT	WP	FEL
STARTING	31	26	33	28	31	32	30	38
SECONDARY	A	W	SB	TB	M	MAG	IP	FP
STARTING	1	13	3	2	4	0	0	3



## franz bruder

Franz er tvillingebror til Fritz. Han er 2 minutter yngre end Fritz, hvilket Fritz også gør opmærksom på så ofte som overhovedet muligt ("Nu er jeg altså den ældste"). Ikke at det får Franz til at holde kæft af den grund, eftersom Franz er i evig konkurrence med sin tvillingebror. Om alt. Hvem kan spise mest, drikke mest vand på 10 sekunder, spytte længst, hoppe længst, slå hårdest, råbe højest og så videre og så videre. Når det kommer til Fritz, så har Franz meget svært ved at holde sin kæft og vil altid have det sidste ord indført. Alt andet vil blive betragtet som et nederlag.

Faktisk er Franz egentlig ikke så glad for alt den her natur, snak om kaos, mørke skove, og alt det der farlige noget der er derude, væk fra landsbyens tryghed. Men Fritz' kæreste, Mädchen, er af en anden mening. Hun kan godt lide stærke mænd, og siden Franz også er vild med tøsen, gør han sit for at fremstår som 'en rigtig mand'. Og helst få broderen til at ligne et skvat i samme åndedrag. Mädchen er smuk som arvesynden og vild som... som... noget rigtigt vildt og utæmmet. Hun har et glimt i øjet der kan gøre selv en blind kåd og det er slet ikke gået Franz' næse forbi. Nu er situationen jo sådan at Fritz og Franz er enæggede tvillinger, og ikke nemme at se forskel på. Selv ikke for folk der kender dem. Så det udnytter Franz uden at kny overfor Mädchen. Kan

der stjæles et kys, uden det bliver opdaget er dagen reddet.

Egentlig er Fritz lidt af et skvat. En pivskid. Men omstændighederne (herunder mest af alt bror Fritz og Fritz' kæreste Mädchen) gør at han må bevise sit mod og føre sig frem i tide og utide.

Men Franz har også to andre brødre. Zigmund er den ældste, gammelklog og bedrevidende (på grænsen til det innerverende). En rigtig storebror, der ved bedste og ikke står tilbage for at ville sætte de andre på plads ved at spille med sine muskler, som til hans forsvar skal siges at være ret store. Fritz og Franz har fået at vide at de skal gøre som Zigmund siger, men det er nu engang sjovere at drille den snusfornuftige tølper.

Heinrich er lidt sær, men god nok. Og det kan ikke tælles på to hænder hvor mange gange Fritz og Franz har fået ballade fordi de ville inkorporere Heinrich i deres vilde leg. Heinrich er 'skrøbelig', så ham skal de passe på. Ingen vild leg til Heinrich. Nu er han heldigvis blevet ældre og knap så skrøbelig. Nu er han bare mærkelig. Hold er sig tit for sig selv. Og kigger ikke engang på pigerne. Han mumler bare noget om naturens kræfter eller noget. Juks.

Du vil: Hver gang din bror opfører sig som et skvat, skal du fortælle ham det. Du skal virkelig træde i det.

CHARACTER PROFILE								
MAIN	WS	BS	S	T	AG	INT	WP	FEL
STARTING	31	26	33	28	31	32	30	38
SECONDARY	A	W	SB	TB	M	MAG	IP	FP
STARTING	1	13	3	2	4	0	0	3



# Hochland

## heirich bruder

Heinrich er den yngste af de fire brødre. Født for tidligt under svære komplikationer, har Heinrich altid været lidt af et pjok. Udstyret med et skrøbeligt helbred og knogler der knækkede for et godt ord, hvis han prøvede at lege med i sine brødres vilde lege. Det er heldigvis blevet en del bedre her i ungdommens flor, men forsigtig det er han stadig. Der er ingen grund til at udfordre skæbnen. Desuden er der ting der er mere spændende end at klatre i træer.

Heinrich er nemlig en latent magiker. Noget han har holdt skjult for alle, inklusiv sine brødre. Prisen for at have uautoriserede magiske evner er i ni ud af ti tilfælde en engangsbillet til bålet. At komme på en skole for folk som ham skal man have både forbindelser og penge, noget Heinrich ikke har noget af. Så Heinrich holder sine evner skjult, men det bliver sværere og sværere. Det er som om en dæmning inden i ham er ved at bryde sammen. Han vågner op med hænderne indhyllet i blå flammer, eller kan mærke hvordan vinden tager til når han bliver vred, eller at der er regnvej, når han er allermest trist. Det er ikke altid nemt at styre sine følelser, og når de ikke er under kontrol, så står dæmningen svagest. Når du kommer i en situation, hvor dine følelser kommer til at sidde uden på tøjet, så slå en terning. Jo højere du slår des mere kommer dine følelser til udtryk gennem omgivelserne omkring dig, eller ved fysiske manifestationer hos dig. Er du glad gror der blomster frem omkring dig, er du vred kan du mærke hvordan ild samles omkring din hånd parat til at blive skudt frem ved den mindste provokation etc. Vælg selv (måske i samråd

med spillederen) en mulig manifestation, men husk at du forsøger at holde det hemmeligt. Slår du lavt sker der ingen ting.

Heinrich er bange for mange ting. Magi er ikke en af dem. Det er blot kræfter, der kan omdannes til noget ekstraordinært. For eksempel er du ganske sikker på at det er dem der har lavet tegnet på din arm. Det er som et smukt ar i fine mønstre. En dag var det der pludseligt. Det er der ingen der skal se.

En af de ting Heinrich er bange for er vand. Efter Papa forsøgte at lærer ham at svømme ved at smide ham i søen som 4 årig, har Heinrich altid hold sig fra vand der gik ham over navlen. Den oplevelse gav ham også en naturlig skepsis overfor alt hvad Papa sagde og gjorde.

Derimod holder han meget af Zigmund, den ældste af de fire brødre, og den eneste der virkelig har taget sig af ham. Nok kan han være et bedrevidende fjols og lidt for meget storebror, men han har altid passet på Heinrich og for det er Heinrich ham evigt taknemmelig.

Tvillingerne Franz og Fritz er ikke til at styre på ti tønder land og er der lavet ballade i landsbyen er det helt sikkert det er dem der har stået bag. De ligner hinanden som to dråber vand, og det gør det ikke nemmere at de begge er faldet for dem samme pige. Det ser dog ud til at det er Fritz der er blevet hendes kæreste. Eller er det Fritz?

Du vil: lade dig fascinere af det ukendte. Du har en samhørighed med det, dine brødre aldrig vil forstå.

CHARACTER PROFILE								
MAIN	WS	BS	S	T	AG	INT	WP	FEL
STARTING	32	23	25	25	24	39	29	27
SECONDARY	A	W	SB	TB	M	MAG	IP	FP
STARTING	1	12	3	3	4	0	0	2

# Imperiet

# Ostland

## I SKOVEN FORÆNDRES ALLE

Af Morten Greis Petersen

Velkommen til Storhertugdømmet Ostland. Imperiets nordligste hertugdømme. Mod nord ligger Sea of Claws, mod øst ligger Kislev. Det meste af hertugdømmet er dækket af Den store skov, som strækker sig ind i flere af imperiets hertugdømmer, og som i Ostland kaldes Skyggernes skov eller Dunkelwald. En stor, mørk og fugtig skov, hvor undvegne kultister, røvere og omstrejfende orker huserer, og hvorfra de overfalder bønderne, der dyrker markerne op til skoven.

Dette er eventyret om fire lykkeriddere der i jagten efter hæder, ære og rigdom drager ind i Dunkelwald for at fordrive det onde. Men ingen rejser ind i skoven uden at forandres.

“I skoven forandres alle” er et scenarie for en spilleleder og fire spillere. Det handler om fire, unge lykkeriddere - Rudi, Hans, Ambur, og Peter - der er ankommet til Grev Ebhards len i Ostland, da han har lovet guld og hæder til den, der kan fortrænge det onde fra skoven, foruden hans datter i ægteskab. Den lykkeridder, der har opnået den største ære inde i skoven, får datteren i ægteskab. Du skal bruge to forskellige, tisedede terninger til spillet. Scenariet er inspireret af spil som Shock: Social Science Fiction, 3:16 Carnage amongst the Stars og My Life with Master, og af den rolle, som skoven spiller i middelalderens romancer, som et sted uden for lov og ret, hvor vildskab, hekseri og de underjordiske huserer.



mere låste som konsekvens af tvungne handlinger og slettede færdigheder. Spørgsmålet er, hvor dybt tør de trænge ind i skoven, og kan de nå allerdybest ind, hvor skovens mysterier venter dem? Spilstil

Scenariet består af en række togter ind i skoven. Hvert togt består af en serie af scener eller begivenheder, hvor lykkeridderne møder skovens beboere, og et togt afsluttes, når lykkeridderne vælger at trække sig ud af skoven, eller hvis lykkeridderne når allerdybest ind i skoven. Lykkeridderne kan enten rejse sammen eller hver for sig på et togt, og scenariet kan således spilles som en fælles færd eller som et eller flere parallelle forløb - alle former er lige korrekte. Scenariet ligger meget op til, at spillerne er med til at beskrive deres spilpersoners handlinger, og vægten i spillet er på de valg, de træffer i hver scene, og ikke så meget på interaktionen mellem lykkeridderne. Scenariet vægter således mere fortællerollespillet, end det vægter indlevelsesspillet.

## spilmekanik

### Evner

Hver spilperson har tre evner, og hver evne har to værdier - Handlen og Udførsel. Den første værdi afgør om, at lykkeridderen har succes med sin handling, og den anden afgør om lykkeridderen opnår sit mål. En lykkeridder kan således have succes med sit angreb mod trolden, men uden at det er nok til at besejre trolden, og omvendt kan en lykkeridder fejle i sit forsøg på at skræmme orkerne væk, men stadig have succes med at få fordrovet dem. Hver spilperson har desuden en Rival. Rivalen er en af de andre Lykkeriddere, som man vælger efter at første togt er gennemført.

## baggrund

Grev Gebhard von Grosswald regerer over lenet Grosswald, som ligger op til skoven. Hans marker dyrkes af fæstebønder, de bugner af korn, åer og floder er rige på fisk, handelen i købstaden går godt, og det vælter ind med skatter, men det rige len plages af en ting, og det er de mørke kræfter, som huserer inde i skoven. Hekse og trolde, orker og kaoskultister udgør alle en trussel mod grevens bønder, fiskerne og købmændene, og Grev Gebhard har derfor besluttet sig for at ægte sin datter til den ridder, der kan gøre det største indhug mod de mange ondt inde i skoven. Fire lykkeriddere har lydt grevens kald, og de er dukket op for at vinde grevedatterens hånd.

I spillet følger vi de fire lykkeriddere på deres togter ind i skoven. Undervejs møder de hekse, trolde, skovhuggere og omrejsende købmænd, og vi følger deres reaktioner, som langsomt bliver mere og



# Døstland

## Rivalen

Når de fire lykkeriddere lærer hinanden at kende, finder de ud af, at en af de andre lykkeriddere er deres værste rival. Når det første togt er gennemført, skal hver spiller vælge en af de tre andre lykkeriddere som sin personlige rival. Når en spiller får en tvungen handling, så er det rivalen, der vælger den tvungne handling (er der ingen rival, gør spilleren det).

Den samme lykkeridder kan sagtens være rival til flere Lykkeriddere, og lykkeridderne behøver ikke at være hinandens rivaler. Således kan Hans udpeges af både Rudi og Peter til at være Rival, mens Hans udpeger Ambur til at være sin Rival.

## Ære

En lykkeridder optjener et ærespoint, hver gang lykkeridderen har succes med sin handling. Fejler lykkeridderen sin handling og opnår ikke sit mål, mister lykkeridderen et ærespoint. Gennemfører en lykkeridder en tvungen handling med succes, mister lykkeridderen et ærespoint. Hvis en lykkeridder vender om fra et togt, efter kun at have passeret floden, mister lykkeridderen tre ærespoint. Hvis lykkeridderen vender tilbage efter at have draget dybere ind i skoven to eller færre gange, mister ridderen to ærespoint. Man kan ikke have færre end 0 ærespoint. Når en lykkeridder har opnået 12 ærespoint, kan ridderen bejle til grevens datter. Hvis der er flere bejlere, må de dyste om om at vinde hendes hånd. Der er ikke noget loft for, hvor mange ærespoint man kan have, og det kan være en fordel af optjene et tretende point.

### Konflikt-systemet

I hver scene er der en form for konflikt. Det kan være, at konflikten er til stede fra begyndelsen af scenen, og der rulles derfor terninger med det samme, og det kan ligeledes være, at konflikten først opstår i løbet af scenen. Når der er en konflikt, skal der rulles terninger. Spilleren vælger en evne, beskriver den ønskede handling og målet med handlingen (f.eks. at angribe orkerne med det formål at dræbe dem alle), og derefter ruller spilleren en ti-siddet terning for henholdsvis handlingen og udførsel.

## Konflikt

1. Spilleren vælger en evne
  2. Beskriver den ønskede handling (handlen)
  3. Fortæller målet med handlingen (udførsel)
  4. Ruller 2d10.
  5. Spilleren beskriver handlingen for de dele, som spilleren har succes med, og Spilleleder eller Rivalen beskriver de dele, som spilleren ikke har succes med.
  6. Konsekvenserne af terningslaget noteres
- Eksempler: Hans vil narre orkerne (handlen - snilde) til at drukne i mosen (udførsel). Ambur vil forføre den smukke bærplukkerske (handlen - veltalenhed), så hun går med ham om bag en busk (udførsel). Rudi vil udholde heksens trolddom (handlen - udholdenhed), så hun giver fortabt (udførsel). Peter vil udrydde alle troldene (handlen - kamp, udførsel).

## at rulle terningerne

Man ruller 1d10 for handlen og 1d10 for udførsel. Det gælder om at rulle under eller lige på. Ruller man over, har man fejlet. Ved tvungne handlinger kan det være fordelagtigt at rulle over og derved fejle sit rul.

## Konsekvens

Der er fire udfald af en konflikt: Enten har lykkeridderen succes med sin handling, og enten opnår sit mål eller opnår ikke sit mål, eller også har lykkeridderen ikke succes med sin handling, men opnår enten sit mål, eller opnår ikke sit mål.

- Hvis en lykkeridder har succes med sin handling, og opnår/opnår ikke sit mål, så optjener lykkeridderen ærespoint.
- Hvis en lykkeridder fejler sin handling, men opnår sit mål, så tildeles lykkeridderen en Tvungen Handling.
- Hvis en lykkeridder fejler sin handling, og ikke opnår sit mål, så tildeles lykkeridderen en Tvungen Handling og mister et ærespoint.

Eksempler: Hans får ikke narret orkerne (fejler handlen), men i deres iver for at dræbe ham, løber de ud i mosen og drukner (udførsel lykkes). Ambur dummer sig, da han vil forføre bærplukkersken (handlen fejlet), og hun stikker en lussing og går sin vej (udførsel fejlet). Da handlen er fejlet, pålægges Ambur at gå amok i næste scene med evnen kamp). Rudi kan ikke modstå heksens fortryllelser (handlen fejlet), og hun kaster sine fortryllelser på ham (udførsel fejlet). Da handlen er fejlet, pålægges Rudi at opføre sig pinligt i næste scene med evnen hæder, og ydermere besluttet det mellem spillere og spilleren, at tage en scene mere med heksen). Peter dræber adskillige trold, men det vrimler fortsat med dem (handlen fejlet), og han kæmper hele natten, indtil solen rejser sig i horisonten, og troldene forvandles til sten (udførsel lykkes).

## en tvungen handling

Når en lykkeridder fejler sin handling, så får denne en tvungen handling. En tvungen handling er altid noget negativt, som at gå bersærk, at opføre sig fejt eller som en kryster, at svigte sine medriddere osv. Til den tvungne handling vælger man hvilken evne ridderen skal rulle mod sin udførsel for, og dette må godt være en evne, som spilleren tidligere har slettet! Det vil sige, at spilleleder eller Rivalen vælger hvorledes, at lykkeridderen vil agere i næste scene, man vælger en passende evne, og lykkeridderen vil have succes med sin handling. Spilleren får kun lov til at rulle om lykkeridderen opnår sit mål med den tvungne handling (dvs. her er spilleren interesseret i at fejle sit terningslag). Man kan ikke opnå ærespoint med en tvungen handling.

Eksempler: Ambur møder en flok skovhuggere, og efter kort samtale går han amok og forsøger at dræbe dem (tvungen handling - amok; evnen kamp anvendes), men netop som han render efter dem, brager han sit hoved ind i lavthængende gren

# Imperiet

og går i gulvet, mens skovhuggerne flygter ind i skoven (udførsel fejler). Den fortryllede Rudi taber helt hovedet og forelsker sig i heksen foran alle sine venner (tvungen handling - pinlig opførsel; evnen hæder anvendes), og det lykkes ham at få alle sine venner til at skamme sig over ham (succes med udførsel, Rudi mister et ærespoint).

- Der er en oversigt over tvungne handlinger sidst i scenariet.
- Hvis en lykkeridder deltager i en scene, men uden at rulle terninger, så bæres den tvungne handling over til næste scene. Man kan ikke omgå en tvungen handling.
- Hvis en lykkeridder får en tvungen handling i den sidste scene på et togt, så bæres den tvungne handling over til næste togt.

Konflikt, når en Lykkeridder har en tvungen handling

1. Spilleren vælger en færdighed
2. Den tvungne handling erklæres
3. Ruller terning for, om den tvungne handling mål opnås
4. Rival eller spilleder beskriver den tvungne handling, mens spilleren må beskrive udførelsen, hvis den fejler, mens rival/spilleder fortæller hvis udførelsen lykkes.

Konsekvens af en konflikt med tvungen handling

- Lykkeridderen har automatisk succes med sin handling, og lykkeridderen opnår sit (ufrivillige) mål: Rival eller spilleder må beskrive, hvorledes lykkeridderen følger sin tvungne handling. Lykkeridderen mister et Ærespoint, men må handle normalt igen i næste scene.
- Lykkeridderen har automatisk succes med sin handling, men lykkeridderen opnår ikke sit mål: Rival eller spilleder må beskrive, hvorledes lykkeridderen forsøger sit forehavende, mens spilleren må beskrive hvorfor det ikke lykkes. Lykkeridderen må handle normalt igen i næste scene.

## At undgå den tvungne handling

Når den tvungne handling vælges af rivalen eller af spilleder, kan spilleren vælge at ophæve den tvungne handling ved at slette en af sine fire færdigheder. Den slettede færdighed kan ikke anvendes yderligere på togtet. Dette valg skal træffes inden næste scene begynder. Hvis en spiller sletter sin tredje færdighed, er ridderen fortabt i skoven, og man rykker til slutspillet for den ridder.

## Hvis der ikke er en konflikt i en scene

Hvis det ikke kommer til en konflikt i en scene (dvs. at der ikke bliver rullet terninger), så optjenes der ingen ærespoint i den scene, og de spillere, som er blevet tildelt en tvungen handling, får ikke forløst den tvungne handling. Den bæres i stedet over til næste scene. Hvis kun nogle af spillerne ruller terninger i en scene, er det kun de spillere som får optjent ærespoint og som får forløst deres tvungne handlinger.

## At slette en færdighed

For at undgå en tvungen handling kan spilleren vælge at slette en af sin lykkeridders fire evner. Det skal gøres inden næste scene begynder. Når evnen slettes, begrænses ridderen i hvilken handlinger, han kan foretage. F.eks. har Rudi evnerne

“kamp”, “snilde” og “hæder”. Hvis Rudi sletter evnen “kamp”, kan han ikke længere løse problemer gennem færdigheden “kamp”, men må i stedet tage sin evne “snilde” eller “hæder” i brug. Hvis en lykkeridder sletter sin sidste evne, er lykkeridderen fortabt i skoven (se slutspil).

## At få slettede færdigheder tilbage

Mellem hvert togt, når lykkeridderen er kommet til sikkert tilbage til grevens gods, kan man få en slettet evne igen. Hvis en ridder sidder et togt over, får ridderen alle sine slettede evner igen. Hvis en lykkeridder sletter sin sidste evne, går den lykkeridder direkte til slutspillet.

## Uafsluttede scener

Situationen i scene kan medføre at scenen ikke kan betragtes som afsluttet. Spillerne skal nu vælge om de vil drage dybere ind og derved fortsætte scenen, eller om de vil trække sig ud af skoven. Hvis de fortsætter, så gentages mødet, og der rulles terninger. Det kan f.eks. være, at lykkeridderen møder en kæmpe hær af orker, som de ikke har held med at fordrive eller slå ihjel. De vælger nu gentage scenen, som tæller som at drage dybere ind, og de fortsætter deres forsøg på at standse orkhæren. Det kan f.eks. også være, at et ellers fredeligt møde med skovhuggerne udvikler sig til at slagsmål, som så udspilles i anden fase. Konflikt mellem to spillere

Dette system er ikke designet til, at lykkeridderen skal komme i kamp med hinanden. Ikke desto mindre kan det ske, at de ude i skoven ryger i totterne på hinanden. Hvis det sker, skal I opstille handlingerne mellem spillere, som om de kæmpede mod et monster. Begge spillere vælger en evne, beskriver deres handling og deres udførsel, og ruller terningerne. Man kan ikke optjene ærespoint i kamp med andre lykkeriddere, men man kan miste dem, og man kan blive pålagt tvungne handlinger.

Det er ikke muligt at direkte slå en anden spiller ihjel - medmindre den anden spiller accepterer, at hans spillerson dør. I stedet vil spillersonen blive efterladt i skoven, som om han var død, og han vil være i stand til at reagere igen, når det er hans tur til at drage videre, den eneste negative konsekvens er udfaldet af terningerne (tab af ærespoint etc.). Man kan dog godt kæmpe til døden, og det gøres ved, at man kæmper til en spillerson sletter sin sidste evne og er “fortabt i skoven” - men det kan kun ske, hvis den tabende part indvilliger i at slette sin evne. Død i kamp er således en “frivillig” ting.

Undtagelse: Hvis der er mere end en bejler i slutspillet, så skal spillere dyste imod hinanden på grevens gods. Se slutspillet.

## at spille en scene

Her er et par stikord til, hvorledes I kan spille scenerne. Først og fremmest kan det gøres meget



# Døtland

minimalistisk. Du kan præsentere det enkelte møde kort, "en bande orker kommer hærgende", og spiller kan ligeledes præsentere deres handlinger kort, "Jeg bruger min kamp-evne til at slå dem ihjel", hvorefter terninger rulles, og I fordeler fortælle-opgaverne imellem jer, og får løst scenen, delt ærespoint ud og får tildelt tvungne handlinger. Og så videre til næste scene. Kunsten er at bygge en større spiloplevelse op på dette skelet.

## Der er tre hovedtyper af scener

- 1) Action-scener - i disse scener vil det mest være beskrivelser af handlinger, end det vil være rollespil
- 2) Drama-scener - i disse scener møder man folk i skoven, man kan snakke med, og der vil her være mulighed for en del rollespil, både spilpersonerne og bipersonerne imellem.
- 3) Scener hos greven - disse scener udspiller sig, når man hjemme hos greven. Det er snakke-scener, hvor man har mulighed for at intrigere over for hinanden. Det er ikke muligt at udspille konflikter her, det kan kun ske på et togt, og derfor scenerne bedst til at opdigne stridighederne mellem rivalerne.

Action- og drama-scener er når man krydser floden, drager dybere ind, er nået dybest ind, og når man vender om. I alle disse er der en konflikt, og derfor en mulighed for at optjene ærespoint.

Nogle scener kommer til at være rollespilmæssigt begrænsede, men de er derimod rige på action og drama. Når kamp er i højsædet, så lig ud med rige beskrivelser af monstre - brug tid på at beskrive dem voldsomt, læg vægt på deres ondskab og fokusér på action-elementer (tempo, drabelighed, blod, sved, død), og få spillerne til ligeledes beskrive deres spilpersoners handlinger. Opfordr dem til at dyste om de mest lækre beskrivelser af deres handlinger. Derefter kan I rulle terninger, og gå videre til beskrivelserne af udfaldet af handlingerne. Det er her vigtigt, at I ikke springer nederlag over, men at I netop vægter beskrivelserne af de fejlslagne handlinger og udførelsen af de tvungne handlinger - det kan ofte gøre "ondt" at beskrive, hvorledes man dummer sig, og netop derfor er det vigtigt at få det med. Det giver spillerne en lyst til at rejse igen og gøre det bedre.

Ikke alle spillere er lige trænet i at komme med voldsomme beskrivelse, så værd tålmodige med dem. Spring videre til næste spiller, når du kan mærke, at de ikke har mere at sige, eller opsummer og genfortæl deres beskrivelse til et samlet hele, så du kan inspirere dem til bedre fortællinger. Det skal være sjovt at fortælle, ikke en træls opgave.

I andre scener er kamp ikke (til at begynde med i alle fald) i centrum af scenen. Brug her tid på at spille rollerne, lad spilpersonerne skændes med hinanden, og lad dem tale med bipersonerne i scenen. Ideelt set vil der komme et tidspunkt i scenen, hvor I får brug for at få afgjort udfaldet af scenen (omend ikke andet så bare fordi spillerne gerne vil optjene ærespoint), og der ruller i så terningerne. Herefter kan I spille scenen slut,

nogle gange er det lettest at afslutte scenen ved på skift at fortælle udfaldet, andre gange er det oplagt at rollespille resultatet af terningslagene. I disse scener kan det være særligt underholdende at udspille tvungne handlinger, og du skal sikre dig at spillerne får udspillet dem - vær ikke bange for at underkende spillernes handlinger, hvis de prøver at smyge sig udenom den tvungne handling. Her skal du kræve, at de følger op på den tvungne handling, og at de gør deres handlinger om, hvis de ikke følger den tvungne handling.

Hvis det ikke stille og roligt glider hen imod en konflikt i scenen, så mind spillerne om, at de ikke får nogen ærespoint i scenen, og at tvungne handlinger bærer over til næste scene. Med andre ord så kan man lige så godt tage den tvungne handling i denne scene som i den næste.

Scenerne hjemme hos greven er rent rollespil. I kan køre dem meget korte, eller I kan spille dem som længere spil. Det er ikke muligt at udspille (spilmekaniske) konflikter hjemme hos greven, og vil man have forløst noget, er man nødt til at drage på togt ind i skoven. En spilperson kan stikke af fra resten af selskabet og drage alene ind i skoven. De her scener er bedst til at opbygge rivaliseringerne mellem spilpersonerne, og her kan både greven og hans datter bruges til at få spilpersonerne til at blære sig med deres (opdigtede) livshistorier.

Eneste undtagelse er bejlernes dyst, som finder sted, hvis der er mere end en bejler - her kan spilpersonerne kæmpe imod hinanden på godset. Se slutspillet.

## scenariets struktur

Scenariet består af Intro-scenen, et eller flere togter og slutspillet. Intro-scenen spilles en enkelt gang, og den bruges til at præsentere spilpersonerne for hinanden, til at præsentere birollerne, og til at opstille situationen. Togtet består af fem led. Det første led er scenen, hvor floden krydses. Andet led er når lykkeridderne drager dybere ind i skoven, tredje led udspiller sig måske, hvis de når langt nok ind i skoven. Fjerde og femte led spilles altid, fjerde led er når de er på vej ud af skoven, og femte led er når de er tilbage hos greven, hvor de fortæller om deres eventyr (der er ikke nogen konflikter i femte led). Slutspillet er når en ridder er fortabt i skoven eller når en ridder kan bejle til grevens datter.

Hvert togt indledes med "Floden krydses"-scenen, hvor lykkeridderne krydser den flod, der afgrænser skoven fra de civiliserede egne. Dernæst er der en eller flere scener, hvor lykkeridderne forsøger "At trænge dybere ind", indtil de enten når "dybest inde-scenen", eller de vælger at opgive togtet og "vender om-scenen". Der er ærespoint at tjene i alle disse scener. Et togt kommer derfor til at bestå af minimum to scener (floden krydses og at vende om) og maksimum syv scener (floden krydses, drager fire gange ind, er dybest inde og vender om)

# Imperiet



- med undtagelse af slutspillet, hvor der kan være flere scener.

Trin 1) Floden krydses ->

Trin 2-5) At drage dybere ind -> eller At vende om <-

Trin 6) Dybest inde

Trin 7) Outro

- Efter første togt skal hver lykkeridder vælge en af de andre lykkeriddere til at være hans Rival.
- Det er kun i outro-scenen, at der ikke er nogen konflikter, hvor man kan vinde et ærespoint.

Slutspillet aktiveres for de enkelte riddere, når 1) en ridder sletter sin tredje færdighed, eller 2) når en ridder har nok ære til at bejle til grevens datter (12 ærespoint).

## Scener

### Intro-scenen

I denne scene præsenterer du Grev Gebhard von Grosswald, hans datter og den dyst, som han har inviteret til. Der er ankommet fire lykkeriddere (spilpersonerne) til hans gods for at deltage (det er uklart, om de er første hold deltagere eller ej, måske har mange riddere været her før dem?) i dysten om at fordrive det onde i skoven. Den mest ærefulde ridder vinder grevens datter i ægteskab. Med denne scene får spillerne mulighed for at præsentere deres spilpersoner. Det er først, når de har været gennem det første togt, at de skal udpege en rival.

### At krydse floden (trin 1)

Vejen til skoven går over marker og enge, kornet bugner på markerne, og store flokke af får græsser på engene. Det er frodigt land. Ude i horisonten anes Dunkelwald. I begyndelsen som en mørk og diset grænse, men som de rejsende kommer nærmere, bliver skoven tydeligere. Det er en stor grøn barriere af solide træer og frodigt buskads. Der er mørkt mellem træerne selv ved dagslys, og det er ikke til at sige, hvad der lurder derinde. Foran skoven bruser en voldsom flod. Vejen fører ned til floden, hvor der er en overgang, en lavvandet strækning, hvor stenblokke bryder vandets overflade, og hvor man kan vade over floden og ind i skoven.

Ved floden har vi hvert togt's første møde. Her møder lykkeridderne altid skumle folk, der aldrig vil dem det godt. Det er enten røvere og stimænd, som skal bankes på plads, eller bedrageriske cirkusfolk eller skatteopkrævere. Møderne ved floden er kun grænsende til det overnaturlige. De rigtigt eventyrlige og overnaturlige ting gemmer sig inde i skoven på den anden side af floden. At krydse floden kan også være en hindring.

- Se listen bagerst i scenariet for inspiration. Vælg et møde fra listen over "At krydse floden".
- Efter denne scene vælger hver lykkeridder, om denne drager dybere ind eller om denne vender om. De mister tre ærespoint, hvis de vender om nu.

### At drage dybere ind (trin 2-5)

Vore lykkeriddere trænger dybere ind i det grønne. Træerne står ranke, buskadsset mellem dem skjuler underskoven, og lave grene truer med at slå rytterne af hestene. Overalt kan fuglenes sang høres, og af og til ses et egern pile hen over grenene. Løvet er tæt og solens stråler trænger pletvist igennem og skaber mønstre af skygger og lys på den smalle sti. Blomster vokser vildt mellem buskene, og dådyr græsser fredeligt på skråninger længere inde i skoven. En blid brise får blade og stængler til blidt at svaje og blomsterdufte bæres på vinden gennem skoven. En lystig summen af bier høres.

Træerne er krogede, stammerne er gamle og furede. Det er som om en hvisken kan høres fra de ældste træer, og en vrede mod alt levende emmer fra dem. Den lille skovsti er ikke andet end sjældent benyttet veksel, og stimænd synes at lure bag ethvert buskads. En død fugl ligger på stien, rådnende og omgivet af en sværm af fluer. Spor af ulve og deres efterladenskaber kan ses langs stien, og i det fjerne kan en dådyrs dødsvræl høres, da det fældes af et rovdyr, forhåbentlig en ulv, og ikke noget værre end det.

Skovsøen er spejlblank. Insekter summer hen over overfladen, som solens gyldne stråler spejler sig i. Sivene vokser tæt langs skrænterne, og af og til høres et plask fra en fisk, når den bryder overfladen og fanger et insekt. I den fjerne ende af søen stikker et dådyr sit hoved frem mellem sivene, mens den drikker af vandet.

En hvidlig dis samler sig på søens overflade, mens solen forsvinder ned i horisonten, og træerne kaster krogede skygger ind over søens overflade. Det er en dyb sø, og for den, der anstrænger sit blik og sine ører, kan skrigende fra druknende børn stadig høres. Noget nede i dybet stirrer tilbage, døde øjne og et blegt ansigt svøbt i vrede og ulykke lokker med evigt liv under søens overflade.

Skoven er mange ting. Når spillerne vælger, at deres lykkeriddere skal rejse dybere ind i skoven, er det din opgave at gøre skoven til et levende sted. Om dagen og ved udkanten er den et smukt og idyllisk sted, der plages af røvere og trolde på ran, mens den dybere inde og om natten bliver til et farligt sted, der truer med at opsluge de rejsendes sjæle eller fylde dem med vanvid, så de i panik render sig til døde i skoven.

### Scener i skoven

Når man drager dybere ind, vælger du som spilleder en hændelse på listen. Du kan bygge videre på begivenhederne i sidste scene, eller du kan lade noget helt nyt ske. Scenerne kan udspille sig lige efter hinanden, eller der kan gå dage og timer imellem. Når du vælger en scene, er det vigtigt at kigge på hvilke tvungne handlinger, der skal udspilles i en scene. Vælg en scene, hvor den tvungne handling gør mest ondt. Hvis en ridder skal gå berstærk, er det oplagt at møde fredelige skovhuggere, men skal han flygte i panik kan et møde med orker være passende.



# Døstland

Tilstræb at der opstår en konflikt i hver scene. I nogle scener er det oplagt, at der opstår en konflikt (et møde med en bande orker), mens det i andre scener er mindre oplagt (et møde med skovhuggere). En konflikt er ikke nødvendigvis en kamp, men kan også afspejle, at lykkeridderne forsøger at opnå noget, såsom en ruteanvisning eller noget lignende. Det er vigtigt for spillerne, at der er mulighed for at rulle terninger, da det er ad denne vej, at de kan opnå ærespoint.

- Steder i skoven: stier, veksler, lunde, lysninger, huler, reder, lejre, grave, søer, bække, åbninger, buskadser, mosehuller, grøfter, skrænte
- Scener, der er oplagte til kampe: Orker, trolde, kaoskultister, goblinder, dyremænd og røvere.
- Scener, der måske bliver til kamp: Hekse, bjørne, ulve, krybskytter
- Scener, der er fredelige: kømmænd, skovhuggere, bærplukkere, vildfarne bønder, jægere, unge piger, en flok græssende hjorte
- Scener, der er en hindring: Stejle skrænte, bjørnefælder, mudrede bække, dybe mosehuller, lygtmænd

## At rejse sammen eller at rejse alene

Lykkeridderne drager fælles eller hver for sig dybere ind i skoven. Du vælger nu et møde for ridderne. De, som rejser sammen, har som udgangspunkt mødet samlet, men du kan vælge, at et møde sker, mens en af ridderne er blevet afskåret fra de andre. De, som rejser alene, har deres egne møder.

Eksempel: Rudi, Hans og Peter rejser sammen ind i skoven. Ambur rejser alene. Spilleleder vælger, at gruppen møder en trolde, og de udkæmper nu en kamp mod trolden, hvor de alle tre forsøger at slå trolden ihjel. Efter at terningerne er rullet skiftes de til at beskrive kampen mod trolden, og hvorledes de hver især bidrager til at dræbe trolden. Bagefter vælger spilleleder, at Ambur møder en flok skovhuggere, som han beder anviser sig vej. Terningerne rulles, og det beskrives, hvorledes forhandlingerne går.

Det er en fuldt ud acceptabel strategi at vælge et møde, som vil skabe større problemer på grund af tvungne handlinger. Det er f.eks. oplagt at lade en ridder med den tvungne handling - Bersærk - møde de fredelige skovhuggere, og en med den tvungne handling - Kryster - møde en flok orker. Du kan eventuelt vælge at lade lykkeridderen have mødet alene.

- Se listerne bagerst i scenariet til inspiration.
- Efter denne scene vælger hver lykkeridder, om denne drager dybere ind eller om denne vender om.
- Er man draget dybere ind fire gange, kommer man dybest ind.
- Undtagelse: Hvis en lykkeridder er vendt tilbage til godset, fordi denne har 12 ærespoint, og derfor kan bejle til grevens datter, må de andre lykkeriddere fortsætte så dybt ind i skoven de vil, indtil de også kan bejle eller til de er fortabt i skoven.

## Dybest inde (trin 6)

Længst borte fra de dyrkede marker, fra byernes markedspladser og de beskyttende borge, aller dybest inde i skoven, fjernt fra menneskets verden er skovens hjerte. Træstammerne er ældgamle, de er fra tiden, hvor guderne gik på jorden og drømte om menneskets skabelse. Stammerne er krogede, barken er tyk og furet, mosset vokser tæt, og skovbunden er et tæt lag af rødder, vissent løv og svampe, som sjældent ser solens lys. Her er altid dunkelt for de tætte grene slipper kun ufrivilligt solens stråler igennem, og kun lyden af rødder og grenes knagen høres. Ingen dyr kommer her, ingen fugle flyver over stedet, og ingen insekter har deres gang her. Mennesket er uvelkomment i de dybeste dele af skoven, som også vil stå længe efter, at mennesket er ophørt med at have sin færden på jord.

Dette er den skumle del af skoven. Her hænger magi tæt i luften, trolddom og kaos lurder, og lykkeridderne er ikke velkomne i denne del, som truer med at opløse enhver, som rejser her. Heller ikke de hekse og kaoskultister, som strejfer omkring her og som har tilholdssteder og altre her er i sikkerhed for skoven.

Herinde finder lykkeridderne ruiner, ældgamle altre dedikeret længstglemte guder, og som nu anvendes af kaoskultister til menneskeofringer, sorte tårne beboet af perverse troldkarle, dybe søer, i hvilke guder ligger drømmende, gravhøje over længst glemte helte, hvor gengangere huserer, orkhøvdinges tilholdssteder og omstrejfende kæmper. Brug konflikterne her til at afrunde handlingsforløb, hvis du for eksempel har haft fokuseret et togt på orker eller kultister, så er det et oplagt sted at afslutte togtet mod truslen. Scenen herinde udkæmpes normalt, men her er lejlighed til at få bygget stemning op og få rollespillet lidt mere. Der er desuden en særlig bonus for at gennemføre en scene herinde.

Vælg en bonus

- 1) Lykkeridderne drikker af en helbredende kilde, og de får automatisk en slettet evne tilbage (foruden den slettede evne, de får tilbage, i outro-scenen).
- 2) Lykkeridderne finder hver et magisk våben. Med et magisk våben kan en lykkeridder rulle en eller begge sine terninger om efter at have set resultatet. Spilleren vælger om det er begge terninger, eller om det kun er en af terningerne der skal rulles om. Det nye resultat skal bruges. Det magiske våben kan bruges en gang.
- 3) Lykkeridderne finder hver en trylledrik. Med en trylledrik kan en lykkeridder undlade at følge en tvungen handling. Trylledrikken virker på samme måde som at slette en evne, og den skal anvendes på samme måde. Den kan bruges en gang.
- 4) Lykkeridderne finder en forvandlingssten. Lykkeridderen må udskifte en af sine evner med en anden evne, og evnens udførsel må hæves med 1 point (der er følgende evner i spillet: Snilde, kamp, hæder, udholdenhed, veltalenhed). Man kan ikke få en slettet evne retur på denne måde,

# Imperiet

men kan godt udskifte en slettet evne, den nye evne vil dog også være slettet. Man kan godt have den samme evne to gange.

- Se listen bagerst i scenariet for inspiration
- Der er en særlig bonus for at spille scenen
- Efter denne scene vender alle lykkeridderne om, og de går direkte til outro-scenen.
- Denne scene finder ikke sted, hvis en ridder har optjent 12 ærespoint, og de andre riddere ønsker at trænge dybere ind i skoven, for at optjene point nok til at bejle til grevens datter. Det er vigtigt, at spillerne er opmærksomme på denne undtagelse.
- Hvis en spiller optjener sit tolvte ærespoint i denne scene, må de andre lykkeriddere vælge at fortsætte ind i skoven, så de kan optjene point nok til at kunne bejle til grevens datter.

## At vende om (trin 2-5)

Bag ude er skoven, en langstrakt grøn masse, der strækker sig så langt øjet kan se. Som et blått bånd mellem grevskabet og skoven strækker den brusende flod sig. Vejen går over enge og marker, kornet bugner og flokke af får vogtes af børn. Solens stråler får de grimme minder fra skoven til at dulmes. En frisk vind fejer de grimme lugte bort, og skovens kald druknes i støjen fra de raslende kornmarker. Skoven er blot et fjernt sted. Foruden på vejen anes et lille rejseselskab.

Denne scene udspiller sig altid efter at man har forladt skoven og krydset floden. Man er endnu ikke nået frem til grevens gods. Her møder man altid almindelige mennesker, og der er en risiko for at ting kan gå vældigt galt, hvis man er blevet pålagt en tvungen handling. Meningen med scenen er, at riddere skal risikere at komme galt af sted med tvungne handlinger.

Her møder man bønder, fårehyrder, købmænd, grevendatterens tjenestepige, grevens budbringer, magistraten, præsten, mølleren og smeden. Brug scenen til hyggeligt rollespil og til tvungne handlinger og husk, at der stadig er et ærespoint at tjene i denne scene.

- Hvis en lykkeridder vender om efter kun at have krydset floden, mister lykkeridderen tre ærespoint. Hvis lykkeridderen vender om efter kun at have draget dybere ind en eller to gange, mister lykkeridderen to ærespoint.
- Efter denne scene går lykkeridderen til outro-scenen.

## Outro-scenen (trin 7)

(spilles først når alle lykkeridderne er vendt tilbage fra deres togt. Hvis nogen vender om før de andre, må de vente med at spille denne scene, indtil alle er vendt tilbage).

Denne scene udspiller sig altid på grevens gods. Her har lykkeridderne chancen for at blære sig over for grevens datter om deres bedrifter inde i skoven, og rivalerne kan bagtale hinanden. Der kan ikke udspille sig nogen konflikter på godset, så hvis nogen vil dyste, er de nødt til at drage ind i skoven. Riddere kan enten drage sammen

eller alene ind i skoven på deres næste togt. Brug scenen til at få rollespillet riddere.

- Efter denne scene begynder næste togt med trin 1.
- I denne scene får hver lykkeridder en slettet evne tilbage.
- Når en eller flere lykkeriddere i Outro-scenen har 12 ærespoint, kan de bejle til grevens datter. Når de bejler, begynder slutspillet.

## slutspil

Der udspilles et individuelt slutspil for den ridder, der sletter sin sidste færdighed, og derved er fortabt i skoven, og der udspilles et fælles slutspil, når en eller flere lykkeriddere har 12 ærespoint og derfor bejler til grevens datter.

## Fortabt i skoven

Hvis ridderen har mere end 7 ærespoint, så har han optjent nok ære til at blive anerkendt som ridder, men forvandlet af sin færd i skoven, bliver han til Den sorte ridder.

Hvis ridderen 6 eller færre ærespoint overgiver han sig til kaoskræfterne i skoven, og lever sine sidste dage som kaoskultist, indtil grevens svigersøn en dag på en af sine togter ind i skoven kommer og dræber ham.

## At bejle til grevens datter

Når en ridder har 12 ærespoint kan denne bejle til grevens datter. For at bejle skal han være vendt tilbage til grevens gods. De andre riddere kan vælge presse på og rejse dybere ind i skoven, hvis de endnu ikke har 12 ærespoint (husk at vende om-scenen skal regnes med). Når alle riddere er vendt tilbage eller fortabt i skoven, kan bejlerne begynde. Hvis der kun er en bejler med 12 ærespoint, så vinder denne automatisk grevens datter i ægteskab. Hvis der er flere bejlere, skal de dyste imod hinanden

## At dyste med de andre bejlere

Hvis der er flere bejlere skal de dyste. Først og fremmest får riddere ikke lov til at få en slettet evne tilbage, hvad de normalt gør ved at vende tilbage til grevens gods, så eventuelle "restriktioner" gør sig gældende, til gengæld er de ikke underlagt tvungne handlinger, skulle de nå at optjene en sådan på vej ud af skoven. Spillerne vælger en evne, beskriver handlen og udførsel, og ruller deres terninger. Hver gang en spilperson får en tvungen handling, skal denne slette en evne. Når man ikke har flere evner at miste, er man besejret, og man er ude af dysten. Sidste mand vinder grevens datter, og det kan ske, at der er ingen vindere efter dysten. Skatte fundet dybest inde i skoven må anvendes i dysten.

## Variant

Hvis I har god tid til scenariet, så hæv antallet af ærespoint til 15 eller 18, og giv hver lykkeridder en fjerde evne med handlen 6 og udførsel 6.



## tabeller

Forslag til møde ved de forskellige dele af togtet.

### at krydse floden

#### Stimænd

En bande fattige bønder forsøger at røve lykkeridderne. De er udstyret med høtyve og plejle, og ser ikke ud til at have nogen erfaring i kamp.

#### Røverbande med slaver

En gruppe røvere har været på togt, og de har taget adskillelige fanger i den nærliggende landsby som slaver, som de nu er ved at fragte ind i skoven. Røverne er bevæbnet med køller og spyd, og over for deres fanger ser de ud til at være nogle farlige karle. Røverne forsøger at jage lykkeridderne på flugt eller at tage dem som fanger.

#### Freakshow med mutanter

Et omrejsende show har slået lejre. De prøver at lokke gæster til med deres sæere freaks, som i virkeligheden er mutanter. Showet orøver at røve, kidnappe eller æde folk - alt efter humør.

#### Falsk skatteopkræver

Udklædt som en af grevens officielt udsendte embedsmænd forsøger han med forfalskede dokumenter og tre håndlangere bevæbnet med køller at kræve afgifter ind fra hvem end, han møder undervejs.

### at drage dybere ind

#### Heksen

En hæsleg, gammel kone med vorte og tudse forlanger, at ridderne opfører sig pænt overfor hende, ellers vil hun forhekse dem. Hun finder sig ikke i fornærmelser og fortryller gerne kønne unge mænd til at forelske sig i hende.

#### Orker på krigsstien

En flok orker er på vej ind mod landsbyerne for at hæрге og plyndre. De tørster efter blod og de er villige til at overfalde hvem end, de møder på deres vej.

#### Gobliner på jagt

En lille flok gobliner er på jagt efter aftensmad, da de render ind i lykkeridderne. Er de sultne efter mennesker, eller flygter de mon ind i skoven efter mere harmløst bytte, og mon lykkeridderne vil lade dem flygte?

#### Trold

En enkelt trold er nok til at dræbe en hel flok riddere. Hans enorme styrke slynger folk omkuld, hans flommede mavesæk er fyldt med syre, de gule og skæve tænder er bakteriebefængte og det eneste han frygter er sollys.

#### Kaoskultisternes lejr

I en lysning har en gruppe kaoskultister slået lejre. De sidder om lejrbalet og drømmer om de ofringer, de vil bringe deres afskyelige guder. Måske er de på vej ind til deres offerplads inde i skoven, måske har de slaver med sig, eller måske er de på vej ud for at finde ofre. Lykkeridderne kan storme lejren, eller forsøge at snige sig forbi den.

#### Orkernes hule

Inde under en gammel eg ligger en hule, som orkerne selv har udgravet. Her bor de, når de ikke jagter bønder, og der lugter af velstegt menneske ved deres lejre. Inde i hulen ligger deres sørgelige skat på 3d10 sølvmonter.

#### Bjørnefælden

En driftig jæger har gravet en dyb grube og skjult den. På bunden er anbragt spidse pikke, og den som falder ned, kommer slemt til skade. Forhåbentlig undgår lykkeridderne at ryge i fælden, eller i det mindste får de grebet fast i kanten, inden de ryger helt ned.

#### Ulvekoblet

En flok ulve strejfer rundt i mørket efter bytte. De venter til deres ofre sover eller er alene, førend de slår til, medmindre man får jaget dem på flugt eller ledt dem på afveje.

#### Omrejsende købmænd

De flinke købmænd er faret vild i skoven, og de kunne godt bruge lidt hjælp til at komme i sikkerhed, men de er alt for nærige til at betale for hjælpen. Et tak må være rigeligt, og det fornærmer vel ingen?

#### Skovhuggerne

De flinke skovhuggere er modige og stolte folk, som vover sig ind i skoven for at hente brænde og skaffe frisk træ. De kan både vejlede og advare om skovens mange farer, men ve dem, der rører deres døtre.

#### Bærplukkerne

En skovhuggers yndige datter er ude og lede efter bær. Hun er ikke en dag over 19, og hendes far lader hende slet ikke møde fremmede mænd, og hvem er dog de fire stolte mænd på deres prægtige gangere?

#### Bondens unge datter

Hun er faret vild, da hun ville undslippe nogle fæle røvere ved at gemme sig i skoven. Nu har hun brug for flinke, unge og modige mænd til at beskytte sig

mod skovens mange farer. Er nogen mon mand nok til det?

## Krybskytten

Greven ejer formelt set skoven, og han bryder sig ikke om, at andre end han selv og hans hof jæger de store dyr inde i skoven. Krybskytten er en kedelig karl med en skidt moral, der forbryder sig mod den kejserlige orden. Sådan en fortjener en dragt prygl.

## At krydse en bæk

Det kan være sværere end man tror, når man prøver at komme tørskoet over bækken, når man sætter af på den glatte og mudrede skovbund. Det kan være særdeles pinligt at glide og blive mudret til fra top til bund. Eller skal vi hellere ride en omvej?

## Mosehullet

Skjult mellem høje græsser og siv, ser det mudrede vand harmløst ud, men når det pludselig begynder at suge folk ned, og det viser sig at være bundløst, så er det en helt anden snak. Kan lykkeridderne trække sig fri, eller bliver det helt pinligt, når de bliver fanget, og skal undsættes af skovens fredelig folk?

## Lygtemænd

Lys i det fjerne, er det andre rejsende? Man lokkes til at følge lyset i nattens mulm og mørke, og står man ikke imod det fortryllende skær, lokkes man ud over stejle skrænter og i bundløse mosehuller, hvor man ensomt omkommer.

## Kaoskultister med fanger

De fæle kaoskultister er på færde igen. De har indfanget folk, eller købt dem af skovens røvere, og de vil nu føre dem til deres altre, og ofre dem til deres fæle guder. Det er en sag for modige mænd at undsætte fangerne, og det kan gøres med både kamp og snilde.

## Dyremænd

Kaoskræfterne har skabt disse umænd, hæslige sammenblandinger af mennesker og dyr, rent kaos. De spreder ondskab og ødelæggelse, hvorend de kommer frem, og det er en moralsk pligt at bekæmpe deres eksistens.

## En flok hjorte

Et smukt syn, bytte, aftensmad og en smule spænding på en ellers kedelig dag. Lader man dem rende, eller skal vi se, hvem der er den bedste jæger?

## Dybest inde

### Helligdommen

En rund plads bygget af stenfliser, i midten er et alter, og overalt har træernes rødder brudt fliserne

op. Stedet er ældgammelt, og en særlig stemning huserer her. Huserer en fortryllelse, en dæmon eller en flok kaoskultister på stedet, og er de i gang med at ofre uskyldige til deres mørke guder?

## Gravhøjen

En ældgammel høj, hvor intet vokser, og aldrig har vokset i de årtusinder, som den har ligget her. Jorden er dækket af dis, som der bevæger sig, som blev usynlige fingre trukket igennem det. Døren til højen er til at åbne, eller står den allerede åben? Huserer gamle forbandelser eller gengangere i denne høj?

## Tårnet

Et sort tårn står ensomt i skoven. Fra et vindue allerøverst anes lys, og en gnækkende latter kan høres. Her bor den perverse troldkarl, og det råder ilde for lykkeridderne. Tør de konfrontere ham?

## Orkhøvdingen

Orkernes værste, den absolut værste af dem alle, har sin lejr her. Midt i lejren er hans tronstol, og til den er hans slaver lænket. Det kræver en helt at besejre orkhøvdingen og befri slaverne.

## Kæmpen

Langt højere end et træ, og langt værre end en hel stamme af orker, er kæmpen, og han er sulten. Med en træstamme som kølle verfer han folk af deres heste, og æder det, som bliver tilbage. Resterne smider han i sin store sæk, og det samme gælder for enhver, som er uheldig over for ham i kamp.

## Søen

En fortryllet sø, hvor gengangere lurar på bunden, hvor alfer med deres sang lokker folk ned i dyndet, og hvor trolddom lurar folk til at drikke af det fortryllede vand. Kan ridderne modstå stedes trolddom, og løsrive sig fra stedets ondskab? At vende om.

## Bønder

Flinke bønder dyrker markerne, og de har hørt om lykkeriddernes heltedige indsats i skoven. De kommer for at høre om deres bedrifter, og om de har set en forsvunden bondepige?

## Magistraten

Grevens embedsmand og et par livvagter er ude at se til grevskabet. Han har ikke hørt noget om nogen riddere, men han ved, at det er passende at betale afgifter til greven, hvis man ikke kan bevise, at man er en grevens udsendte riddere.

## Præsten

Den rare præst er ude og tilse bøndernes sjælfrelse, og monstro vore lykkeriddere ikke også kunne bruge lidt frelse? For kun en beskeden skilling til kirkebøssen, kan man komme med i præstens aftenbønner.



# Døstland

## Købmanden

En velhavende købmand har hørt om lykkeridderne og deres bedrifter, og han vil høre, om de ikke langt hellere vil tjene for ham, og beskytte hans varer, end at dyste mod trolde i den mørke skov, og hvem kan dog stå imod et sådant tilbud?

## Grevens udsending

Greven har sendt sin bedste tjener for at se til lykkeridderens færd. Tjeneren er beleven, og han vil høre hvorledes det er gået dem, og hvilket bud han skal bringe sin herre. Hvem har den bedste beretning at bringe?

## Grevedatterens tjenestepige

Grevedatteren venter utålmodigt bud fra den søde lykkeridde, som hun håber, at det går så godt for. Er han kommet sikker ud af skoven, og har han været så modig, som hun forventer? Hun har sendt sin tjenestepige for at indhente svar så hurtigt som muligt.

# konflikt

Vælg en evne, beskriv handling og fortæl formålet. Rul for handlen og udførsel.

Handlen lykkes, udførsel lykkes: får 1 ærespoint

Handlen lykkes, udførsel fejler: får 1 ærespoint

Handlen fejler, udførsel lykkes: tvungen handling

Handlen fejler, udførsel fejler: tvungen handling og mister 1 ærespoint

Ting, der lykkes, berettes af spilleren, mens ting, der fejler, berettes af rival eller spilleleder.

## Tvungne handlinger (når handlen fejler)

- Lemlæstet - i næste scene er lykkeridderen ikke i stand til at slå monstre ihjel
  - Bersærk - i næste scene går lykkeridderen amok, og lykkeridderen forsøger at dræbe modparten.
  - Kryster - i næste scene flygter lykkeridderen i løbet af scenen fra modparten.
  - Fej - i næste scene svigter lykkeridderen sine medriddere gennem en fej handling.
  - Angst - i næste scene står lykkeridderen som lammet, han er ude af stand til at handle overfor modparten.
  - Løgner - i næste scene opfører lykkeridderen sig tydeligt uærligt over for sine medriddere og over for modparten.
  - Svig - i næste scene kan lykkeridderen ikke være ærlig eller stå ved sine medridderes side.
  - Røver - i næste scene vil lykkeridderen stjæle fra en medridder eller fra en venligtsindet modpart.
  - Voldsmand - i næste scene vil lykkeridderen begå vold mod modparten.
  - Pinlighed - i næste scene kommer lykkeridderen til at opføre sig så pinligt, at alle griner af ham.
  - Nervøs - i næste scene er lykkeridderen for nervøs til at forføre eller overtale nogen
- Find selv på lignende tvungne handlinger, som I kan finde acceptable. Husk på, at en tvungen han-

dling som handlen altid er succesfuld, og man kun ruller for, om udførslen lader sig gøre.

## At foretage en tvungen handling

Rivalen eller spillederen vælger en tvungen handling og vælger en evne (dette må godt være en slettet evne). I næste scene fortæller spilleren, hvorledes den tvungne handling gennemføres (handlen er automatisk succesfuld), og spilleren ruller for udførsel. Hvis udførsel er en succes, fortæller rivalen, hvorledes det lykkes for ridderen at gennemføre sin tvungne handling med succes (og ridderen mister et ærespoint), og hvis udførsel fejler, må spilleren fortælle hvorledes det fejler (ridderen mister ikke et ærespoint).

Man kan ikke vinde et ærespoint på en tvungen handling, man kan ikke omgå en tvungen handling. Man kan omgå en tvungen handling ved at slette en evne eller ved at anvende trylledrik - begge dele skal gøres før man næste scene påbegyndes.

## Bonus for at nå dybest ind

- Magisk våben (rul en eller to terninger om)
- Trylledrik (fungerer som "slet en evne")
- Helbredende kilde (Få en slettet evne retur)
- Forvandlingssten (udskift en evne med en anden og hæv udførsel med 1 point)

## Ærespoint

- Succes med handlen: +1 ærespoint
- Fejler både handlen og udførsel: -1 ærespoint
- Gennemfører en tvungen handling: -1 ærespoint
- Vender om efter kun at krydset floden: -3 ærespoint
- Vender om efter at have draget kun en eller to gange dybere ind: -2 ærespoint
- Ved 12 point kan man bejle til grevens datter

# rudi heimbrücker

19 år, lyst hår, blå øjne.

Rudi Heimbrücker er den sejeste, den ondeste og den mest badass ridder, man kan møde på markedspladsernes turneringer, hvis man skal tro på, hvad Rudi påstår. Rudi er vaskeægte bondedreng, der stak af fra sin families fæstegård, da han blev træt af at arbejde på markerne. Helere strefje om, end at arbejde på en herremands marker. Rudi stjal sit riddergrej fra en landevejsridder, da denne tog et hvil på en varm sommerdag. Rudi har nu en hest, rustning, sværd, lanse og skjold, men kun meget lidt erfaring med alt grejet. Rudi drømmer om at blive en af de fornemme, så han kan deltage på bystævnerne, hvor adelen deltager, i stedet for markedspladsernes turneringer, hvor alle må deltage, og ingen fornemme gør det.

Rival: \_\_\_\_\_  
(Når du er kommet hjem fra det første togt ind i skoven, skal du vælge en af de andre spillere til at være din værste rival. Når rivalen får en tvungen handling, må du diktere handlingen)

Ærespoint: \_\_\_\_\_  
(hver gang du har succes med din Handlen, får du et ærespoint, undtagen hvis det er en tvungen handling, så mister du et ærespoint. Hvis både Handlen og Udførsel fejler, mister du et ærespoint)

Rudis evner er Snilde, Udholdenhed og Hæder.

## Snilde

Handlen 8 Udførsel 5 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer eller til at omgå og undgå problemer ved list, snedighed og snilde. Man kan snige sig rundt om fjender, gemme sig for ubehageligheder, tiltuske sig andres ejendele eller narre dem med kløgtige ord.

## Udholdenhed

Handlen 7 Udførsel 6 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer ved vedholdenhed, ved at drive andre til udmattelse, ved stædigt at holde ved. Fjender segner af udmattelse, rovdyr falder forpustede om, og med tålmodighed løses problemerne.

## Hæder

Handlen 6 Udførsel 7 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer som en hædersmand. Med ære og ærlighed, med oprigtighed og stolthed og med pålidelighed og det gode løses problemerne, skurke bøjer sig i støvet, andre riddere respekterer en, og skønjomfruer falder i svime. Med rank ryg og oprejst pande fordrives monstre, og vilde dyr lader sig tæmme.

## At bruge evnerne

Når du skal foretage dig en handling, skal du anvende en af de tre evner til at løse problemet. Hver evne består af to værdier, **Handlen** og **Udførsel**. Når du foretager dig handlingen, skal du forklare hvordan du vil løse problemet (**handlen**) og hvilket resultat, du ønsker at opnå (**udførsel**). Rul derefter to forskellige tisedede terninger, en for **handlen** og en for **udførsel**. Der er fire mulige udfald: Både handlen og udførsel lykkes, begge fejler, handlen lykkes, men udførsel fejler og handlen fejler, men udførsel lykkes.

Hvis både **handlen** og **udførsel** lykkes: Du må berette, hvorledes du succesfuldt løser problemet. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** lykkes, men **udførsel** fejler: Du må berette, hvorledes du handler med succes, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** fejler, men **udførsel** lykkes: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvordan dit mål stadig opnås. Du bliver pålagt en tvungen handling af din rival.

Hvis både **handlen** og **udførsel** fejler: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du mister et ærespoint, og du bliver pålagt en tvungen handling.

## Ærespoint

- Succes med handlen: +1 ærespoint
- Fejler både handlen og udførsel: -1 ærespoint
- Gennemfører en tvungen handling: -1 ærespoint
- Vender om efter kun at krydset floden: -3 ærespoint
- Vender om efter at have draget kun en eller to gange dybere ind: -2 ærespoint
- Ved 12 point kan man bejle til grevens datter



# Ambur Krempel

**22 år, brunt hår, blå øjne.**

Ambur Krempel er den sejeste, den ondeste og den mest badass ridder, man kan møde på markedspladsernes turneringer. Det vil enhver købmand, der har set Ambur til en sommerturnering, sværge på. Ambur har aldrig deltaget i de fine bystævner, hvor hædersmænd og adelige deltager, for dertil har Ambur slet ingen ære. Ambur er en søn af en smed, der smedede alt Amburs grej. Ambur har derfor en imponerende rustning, et solidt skjold, et vældigt slagsværd og en drabelig lanse, samt en lidt sløv krikke, da det var alt, hvad Ambur havde råd til.

Rival: \_\_\_\_\_  
(Når du er kommet hjem fra det første togt ind i skoven, skal du vælge en af de andre spillere til at være din værste rival. Når rivalen får en tvungen handling, må du diktere handlingen)

Ærespoint: \_\_\_\_\_  
(Hver gang du har succes med din Handlen, får du et ærespoint, undtagen hvis det er en tvungen handling, så mister du et ærespoint. Hvis både Handlen og Udførsel fejler, mister du et ærespoint)

Amburs evner er Kamp, Veltalenhed og Udholdenhed.

## Kamp

Handlen 7 Udførsel 6 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer gennem kamp, med lansespids, knivkast, knytnæveslag, kuglespark og sværdhug kløves og fældes fjender, de trampes for fode og de lemlæstes, hugges i småstykker og kvases, så deres knogler knækker som pinebrænde.

## Veltalenhed

Handlen 6 Udførsel 7 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer med rette ord og velvalgte citater, med kønne sætninger og lærd tale forløses vrede og uret fordrives, skurke indser deres fejl, bønder opfører sig pænt, og skønjomfruerne smiler lykkeligt.

## Udholdenhed

Handlen 8 Udførsel 5 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer ved vedholdenhed, ved at drive andre til udmattelse, ved stædigt at holde ved. Fjender segner af udmattelse, rovdyr falder forpustede om, og med tålmodighed løses problemerne.

## At bruge evnerne

Når du skal foretage dig en handling, skal du anvende en af de tre evner til at løse problemet. Hver evne består af to værdier, **Handlen** og **Udførsel**. Når du foretager dig handlingen, skal du forklare hvordan du vil løse problemet (**handlen**) og hvilket resultat, du ønsker at opnå (**udførsel**). Rul derefter to forskellige tisedede terninger, en for **handlen** og en for **udførsel**. Der er fire mulige udfald: Både handlen og udførsel lykkes, begge fejler, handlen lykkes, men udførsel fejler og handlen fejler, men udførsel lykkes.

Hvis både **handlen** og **udførsel** lykkes: Du må berette, hvorledes du succesfuldt løser problemet. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** lykkes, men **udførsel** fejler: Du må berette, hvorledes du handler med succes, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** fejler, men **udførsel** lykkes: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvordan dit mål stadig opnås. Du bliver pålagt en tvungen handling af din rival.

Hvis både **handlen** og **udførsel** fejler: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du mister et ærespoint, og du bliver pålagt en tvungen handling.

## Ærespoint

- Succes med handlen: +1 ærespoint
- Fejler både handlen og udførsel: -1 ærespoint
- Gennemfører en tvungen handling: -1 ærespoint
- Vender om efter kun at krydset floden: -3 ærespoint
- Vender om efter at have draget kun en eller to gange dybere ind: -2 ærespoint
- Ved 12 point kan man bejle til grevens datter



## Hans Boese

52 år, skaldet med gråt hår i siderne, brune øjne.

Hans Boese er den sejeste, den ondeste og den mest badass ridder, man kan møde på markedspladsernes turneringer, hvis nogen altså kan huske, hvem der var sej på markedspladserne for 20 år siden. Siden er det gået til i druk og rapserier, og snart skal Hans til at tænke på sin egen pension. Derfor har han støvet rustningen, skjoldet, stiksværdet og lansen af, og har stjålet naboens hest, så han kan komme ud og gøre ærværdige ting, som vil bringe hæder, guld, mere guld og måske en kone. At deltage på de fornemme bystævner, hvor adelen deltager i turneringerne, er ligegyldigt for Hans.

Rival: \_\_\_\_\_

(Når du er kommet hjem fra det første togt ind i skoven, skal du vælge en af de andre spilpersoner til at være din værste rival. Når rivalen får en tvungen handling, må du diktere handlingen)

Ærespoint: \_\_\_\_\_

(hver gang du har succes med din Handlen, får du et ærespoint, undtagen hvis det er en tvungen handling, så mister du et ærespoint. Hvis både Handlen og Udførsel fejler, mister du et ærespoint)

Hans' evner er Kamp, Snilde og Hæder.

### Kamp

Handlen 8 Udførsel 5 Slettet \_\_\_\_\_

Dette er evnen til at løse problemer gennem kamp, med lansespids, knivkast, knytnæveslag, kuglespark og sværdhug kløves og fældes fjender, de trampes for fode og de lemlæstes, hugges i småstykker og kvases, så deres knogler knækker som pindebrænde.

### Snilde

Handlen 6 Udførsel 7 Slettet \_\_\_\_\_

Dette er evnen til løse problemer eller til at omgå og undgå problemer ved list, snedighed og snilde. Man kan snige sig rundt om fjender, gemme sig for ubehageligheder, tiltuske sig andres egendele eller narre dem med kløgtige ord.

### Hæder

Handlen 7 Udførsel 6 Slettet \_\_\_\_\_

Dette er evnen til at løse problemer som en hædersmand. Med ære og ærlighed, med oprigtighed og stolthed og med pålidelighed og det gode løses problemerne, skurke bøjer sig i støvet, andre riddere respekterer en, og skøjnomfruer falder i svime. Med rank ryg og oprejst pande fordrives monstre, og vilde dyr lader sig tæmme.

### At bruge evnerne

Når du skal foretage dig en handling, skal du anvende en af de tre evner til at løse problemet. Hver evne består af to værdier, **Handlen** og **Udførsel**. Når du foretager dig handlingen, skal du forklare hvordan du vil løse problemet (**handlen**) og hvilket resultat, du ønsker at opnå (**udførsel**). Rul derefter to forskellige tisedede terninger, en for **handlen** og en for **udførsel**. Der er fire mulige udfald: Både handlen og udførsel lykkes, begge fejler, handlen lykkes, men udførsel fejler og handlen fejler, men udførsel lykkes.

Hvis både **handlen** og **udførsel** lykkes: Du må berette, hvorledes du succesfuldt løser problemet. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** lykkes, men **udførsel** fejler: Du må berette, hvorledes du handler med succes, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** fejler, men **udførsel** lykkes: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvordan dit mål stadig opnås. Du bliver pålagt en tvungen handling af din rival.

Hvis både **handlen** og **udførsel** fejler: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du mister et ærespoint, og du bliver pålagt en tvungen handling.

### Ærespoint

- Succes med handlen: +1 ærespoint
- Fejler både handlen og udførsel: -1 ærespoint
- Gennemfører en tvungen handling: -1 ærespoint
- Vender om efter kun at krydset floden: -3 ærespoint
- Vender om efter at have draget kun en eller to gange dybere ind: -2 ærespoint
- Ved 12 point kan man bejle til grevens datter



## peter guotman

23 år, sort hår, brune øjne.

Peter Guotman er den sejeste, den ondeste og den mest badass ridder, man kan møde på markedspladsernes turneringer, hvis man lytter til de unge piger rundt om i landsbyerne. De er vilde med den kønne unge mand, og de hepper på ham til markedsdag. Peter har fået sponsoreret sin smukke rustning, sit pragtfulde skjold, sin nydelige lanse, sit imponerende slagssværd og sit prægtige gangar af en rig enkefrue, som Peter har indyndet sig hos, og hvis behov for opmærksomhed Peter har opfyldt. Men nu gælder det yngre kvindfolk, og Peter er derfor draget ud for at vinde sig en kvinde, der ikke er på hans mors alder.

Rival: \_\_\_\_\_

(Når du er kommet hjem fra det første togt ind i skoven, skal du vælge en af de andre spilpersoner til at være din værste rival. Når rivalen får en tvungen handling, må du diktere handlingen)

Ærespoint: \_\_\_\_\_

(hver gang du har succes med din Handlen, får du et ærespoint, undtagen hvis det er en tvungen handling, så mister du et ærespoint. Hvis både Handlen og Udførsel fejler, mister du et ærespoint)

Peters evner er Kamp, Veltalenhed og Hæder.

### Kamp

Handlen 6 Udførsel 7 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer gennem kamp, med lansespids, knivkast, knytnæveslag, kuglespark og sværdhug kløves og fældes fjender, de trampes for fode og de lemlæstes, hugges i småstykker og kvases, så deres knogler knækker som pindebrænde.

### Veltalenhed

Handlen 7 Udførsel 6 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer med rette ord og velvalgte citater, med kønne sætninger og lærd tale forløses vrede og uret fordrives, skurke indser deres fejl, bønder opfører sig pænt, og skønjomfruerne smiler lykkeligt.

### Hæder

Handlen 8 Udførsel 5 Slettet \_\_\_\_\_  
Dette er evnen til at løse problemer som en hædersmand. Med ære og ærlighed, med oprigtighed og stolthed og med pålidelighed og det gode løses problemerne, skurke bøjer sig i støvet, andre riddere respekterer en, og skønjomfruer falder i svime. Med rank ryg og oprejst pande fordrives monstre, og vilde dyr lader sig tæmme.

### At bruge evnerne

Når du skal foretage dig en handling, skal du anvende en af de tre evner til at løse problemet. Hver evne består af to værdier, **Handlen** og **Udførsel**. Når du foretager dig handlingen, skal du forklare hvordan du vil løse problemet (**handlen**) og hvilket resultat, du ønsker at opnå (**udførsel**). Rul derefter to forskellige tisedede terninger, en for **handlen** og en for **udførsel**. Der er fire mulige udfald: Både handlen og udførsel lykkes, begge fejler, handlen lykkes, men udførsel fejler og handlen fejler, men udførsel lykkes.

Hvis både **handlen** og **udførsel** lykkes: Du må berette, hvorledes du succesfuldt løser problemet. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** lykkes, men **udførsel** fejler: Du må berette, hvorledes du handler med succes, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du får et ærespoint.

Hvis **handlen** fejler, men **udførsel** lykkes: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvordan dit mål stadig opnås. Du bliver pålagt en tvungen handling af din rival.

Hvis både **handlen** og **udførsel** fejler: Din rival må berette, hvorledes din handling fejler, mens spilleder/rival beretter om, hvorledes du ikke opnår dit mål. Du mister et ærespoint, og du bliver pålagt en tvungen handling.

### Ærespoint

- Succes med handlen: +1 ærespoint
- Fejler både handlen og udførsel: -1 ærespoint
- Gennemfører en tvungen handling: -1 ærespoint
- Vender om efter kun at krydset floden: -3 ærespoint
- Vender om efter at have draget kun en eller to gange dybere ind: -2 ærespoint
- Ved 12 point kan man bejle til grevens datter

# NORDLAND

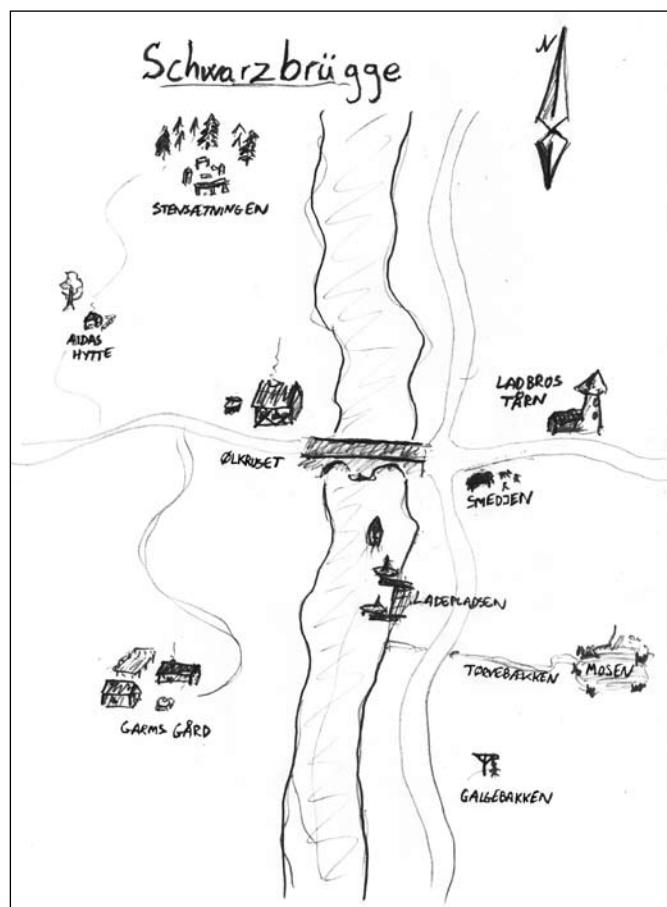
## OM AT KOMME HJEM

Af Frederik J. Jensen

*En ed. Et løfte. Det er tid til at møde fortidens spøgelse. Du genkender steder, husker ting. Det kommer tilbage nu. Med hvert sving vejen tager, med hvert skridt du tager. Du er der snart. Du skal se dem igen. Du er ventet.*

Om at komme hjem er et fortællespil, hvor I sammen fortæller en historie om fem personer, der mødes igen efter mange år ude i verden. En historie om at gense personer, der engang betød noget for dig. Om den forventning, den spænding, den usikkerhed, den tvivl, der er før gensynet. Og de tanker, den forandring, den sindstilstand, der er efter gensynet.

Alle spillerne deltager på lige fod – der er altså ikke en spilleder, der styrer og bestemmer historiens forløb. Instruktionerne vil hjælpe jer med at fylde rummet ud med jeres egne tanker, følelser og erfaringer og sammen skabe en fælles fortælling om at komme hjem. Skal spilles i et roligt tempo med et snært af vemod og melankoli.



## nordland

Imperiets nordligste provins. Dækket af dybe, uigennemtrængelige skove, hvor frygtomme rejsende fortabes og fortæres. Spættet af spredte bebyggelser af hårdføre folk, der fravrister jorden og havet deres magre frugter. Mod nord det forræderiske hav, der opsluger mænds håb om rigdom og eventyr. Mod syd civilisationen i al dens rigdom og pragt og korrupsion. Mod øst den endeløse ødemark, hvor stenede sletter, spredte søer og slumrende skove skjuler slagmark på slagmark. Mod vest det flade marskland, hvor brede floder bringer velstand til foretagsomme sjæle.

### 1. Landsbyen

Tag et stykke blankt papir og læg det på bordet mellem jer.

Tegn en kompasrose og skriv navnet på byen i den ene ende: Schwarzbrügge.

Tegn fire veje ind til byen, en fra hver af de fire verdenshjørner.

Hver spiller tegner nu et sted i byen. F.eks. brønden, søen, gravpladsen, lunden, vindmøllen, stenbruddet, floden, den gamle lade, tingstedet.

Stop når alle har tegnet mindst et sted.

*Schwarzbrügge er en lille flække, der var opstået om et vadested over floden Schwarzwasser. En korsvej med de fire verdenshjørner mødes her, og*

*trætte rejsende havde i fredstider søgt hinandens selskab for at dele sladder og et måltid mad, og i ufredstid for at søge beskyttelse på vejene videre mod nord, syd, øst eller vest. Enkelte havde slået sig ned og var aldrig kommet videre.*

### 2. Din rolle

Hver spiller tager et blankt stykke papir og skriver et af følgende navne på papiret: Godfred, Gorm, Gudrun, Sigrid og Stark.

Luk øjnene og dan dig et billede af rollen. Skriv et par stikord ned, f.eks. fordrukken, arret, rig, livstræt, gravid, forkølet, sorthåret, laset.

Hver spiller beskriver nu på skift sin rolle udefra. Vælg en position på kortet - en af de fire veje ind til byen eller et sted i byen. Netop en spiller ankommer på hver af de fire veje ind til byen. Netop en rolle er den, der aldrig forlod byen.

Personen er alene og er på vej til mødet. Beskriv vejret, lydene, lugtene, hvad personen gør, hvordan personen ser ud.

Slut af med at fortælle personens navn. *Det er fugtigt i vejret. Mudderet fra vejen stænker op ad hestens bug og på den rejsendes ben. Det tunge åndedrag fra hesten damper. Hestens stødvise prusten og en rytmisk klirren fra de mange ringe på rytterens rustning akkompagnerer færden frem langs gennem den mørkegrønne nåleskov. Duften af*



# Døstland

gran og harpiks afløses et kort øjeblik af et vindpust fra floden, som bærer indtryk af røg, afføring og mange mennesker med sig.

Den rejsende slår hættten ned, tører svedperlerne af panden og fugten af skægget og tager en grådig slurk af en gråbrun keramikflaske. De blå øjne bliver fjerne et kort øjeblik. Rytterens navn er Gorm.

### 3. En, du skal gense

Hver spiller fortæller nu på skift om en af de andre, de skal gense. Fortæl en indre monolog, hvor rollen genkalder sig fortiden – måske fremkaldt af noget, han eller hun møder på sin vej. Er det en, du oprigtigt ser frem til at gense? Er det en, der gjorde dig fortræd?

*Sigrid skurer det mørkebrune træ i kraftige, hårde ryk. Sveden drypper ned på plankerne og blandes med det kolde vand fra floden. Lyse hårløkker hænger ned foran ansigtet, men hun ænser dem ikke. Arbejdet gør godt, holder minderne på afstand. Udskyder det uundgåelige, som snart ikke kan undskydes længere. Smerte! En splint borer sig op under en negl og blodet drypper ned på det nyvaskede gulv. Sigrid udstøder et gisp af smerte og bryder sammen i gråd.*

**Variant:** Hver spiller fortæller to gange, først om en person, vedkommende oprigtigt ser frem til at gense, derefter om en person, vedkommende ængstes ved at skulle gense.

### 4. Gensynet

Udspil de første intense øjeblikke af gensynet. Den spiller, hvis rolle aldrig forlod byen, sætter scenen. Beskriv tid, sted, hvor personen er og hvad personen gør.

Derefter beskriver hver spiller sin rolles ankomst. Hver rolle har netop en replik. Når alle har sagt en replik, slutter scenen.

*Den gamle stensætning er forfalden. Mosset dækker de uudgrundelige inskriptioner på de sorte sten. Gudrun fjerner forsigtigt mosset med fingrene og mærker på den kolde sten. Så længe siden. Men hun husker rituallet endnu. Stark træder ind i cirklen. "Det er tid."*

**Variant:** Udspil denne scene live.

### 5. Hvad er forandret?

Hver spiller fortæller på skift en epiløge for sin rolle. Det er efter mødet. Personen er alene igen og tænker tilbage. Fik du sagt, hvad du gerne vil sige? Opnåede du, hvad du håbede? Forlod du byen eller blev du? Vender du nogensinde tilbage igen?

*Jeg har hendes blod på hænderne. Det er mørkt og varmt. Det begynder at klistre. Foran mig kan jeg se hendes livløse krop. De matte, stirrende øjne, det tjavsede hår, den skæve mund med de lidt for svulstige læber. Blodet, der løber fra hendes bryst. Bag hende står de andre. De stirrer på mig. Skræmte.*

*Men også taknemmelige. Taknemmelige for, at det var mig og ikke dem. Nu bærer jeg forbandelsen videre. Den er rolig nu hos mig – den sover. For en tid. Indtil den sorte måne igen viser sig og kalder på den. Til den tid vil vi samles igen. Dem af os, der endnu lever. Og en ny vil træde i mit sted. Indtil en dag en af os vil blive den sidste, og forbandelsen ikke længere kan stoppes, men vil fortære alt.*

### Spørgsmål og svar

#### Hvad er fortællespil?

Fortællespil er en variant af rollespil, hvor deltagerne på skift bringer historien videre ved at tale med fortællestemme. Man kan stadig udspille scener, fremsige tale for sin rolle og beskrive eller agere sin rolles handlinger. Men hvor det normalt er spillerens lod at fortolke udfald af handlinger i fiktionen, er det nu fortællerens opgave. Hvor du som spiller vil sige: "Jeg slår ud efter trolden med mit sværd" siger du i stedet: "Mit sværd gennem-borer troldens bryst og de klæbrige indvolde vælter ud."

#### Hvem bestemmer, hvis vi er uenige?

Den nuværende fortæller bestemmer, hvis der er tvivl eller uenighed om, hvordan fiktionen er. Hvad en anden spiller har bragt ind i fiktionen, kan ikke annulleres. Man kan digte videre, men ikke lave om.

#### Må man slå en anden spillers rolle ihjel?

Ja, men kun med denne spillers accept.

#### Hvorfor kommer man tilbage?

Det er op til jer, at digte en forklaring i løbet af spillet. Er det et hedensk ritual, der skal udføres? Er det et bryllup, der skal holdes? Er det på grund af et dødsfald?

#### Hvad med kaos, mutanter, rottemænd, skovellere og alle de andre fænomener i warhammerverdenen?

Omdrejningspunktet er stemningen og følelserne omkring gensynet. Det fantastiske, episke og mytologiske er nedtonet. Rollerne kan selvfølgelig sagtens have oplevet det fantastiske ude i verden og bringe minderne om det med tilbage.

### Tips til fortællespil

#### Beskriv detaljer.

Brug alle sanser til at gøre en scene nærværende og levende. Beskriv detaljer. Hvordan lugter skoven? Hvordan føles træværket? Hvordan lyder floden?

#### Genintroducer.

Digt videre på hinandens ideer og flet jeres fortællinger sammen. Hvis en spiller har omtalt en underjordisk skovfyrste i første scene, så lad ham dukke op i sidste scene.

#### Spil op mod hinanden.

Udfordr hinanden og giv modspil. Hvis der er en, der har gjort dig fortræd, så er det en anden spillers rolle. Hvis der er en, der er far til dit barn, så er det en anden spillers rolle.

# ALTDORF

## KRIGSHAMMER

### Af Lars Kaos Andresen

*Skal Altdorf forsvares eller vil du redde dig selv? Der har aldrig været tvivl i heltenes sind. De er parate til at ofre dem selv i kampen mod kaos. Desværre er det ikke dem, der skal træffe valget, men fire usle tyveknægte, der har stjålet Sigmars Hammer.*

Forestil dig, at du har spillet en Warhammerkampagne i otte år. Du startede som Wizards Apprentice og gennem årene er du blevet en af de vildeste troldmænd i Empiriet. Dine venner er gået fra at være Farmers, til at blive Bodyguards, Free Lances, Knights og til sidst Witchhunters. Gennem de sidste seks år har I været på jagten efter kaoskulten Ordo Octo (Ottende Orden – Khornes hellige tal er 8), og de sidste to år har I været klar over, at Ordo Octo er en del af en større kaossammensværgelse, der har til formål at sprede kaos over alt i Empiriet. En sammensværgelse, der har sine slibrige tentakler dybt inde og forplumre mangan et menneske med magt i Empiriet. Forestil dig, at de sidste otte år har ført frem til denne aften, hvor I skal slå det endelige slag mod kulten og en gang for alle mane deres planer om at sætte kaosguden Khorne fri midt i Altdorf en gang for ALLE, når I med selvste Sigmars Hammer – det største artefakt af alle – slår selvste Khorne-avataren ihjel og forhindrer det ugudelige ritual i at blive udført ... og så er der gudhjælpemig nogle tyveknægte, der hugger hammeren tre timer før ritualet er udført!

Dette scenarie handler ikke om heltene. Dette scenarie handler om fire uheldige tyveknægte og deres vildeste nat nogensinde.

### Hurtig beskrivelse

En gruppe tyve falder over, hvad de tror er et nemt offer, og stjæler hans ejendele. Det viser sig, at de har stjålet et vigtigt artefakt fra et medlem af en eventyrgruppe, som længe har været på jagt efter en forfærdelig kaoskult, og de gode eventyrere skulle bruge artefakten til at forhindre et skrækkeligt ritual. Tyvene opdager, at de er jagtet af gruppen af magtfulde eventyrere. Af den onde kaoskult ... af deres egen tyveløge ... og de har kun en chance for at slippe af med artefaktet og slippe væk med livet i behold. (Denne chance er at vende Altdorf ryggen og skride, mens tid er, mens kaosguden Khorne går i gang med at smadre byen).

### Genre og system

Genren er action og spænding og sjov, men måske med et lidt tragisk indhold. For spilpersonerne er det dødelig alvor, men for spillerne må det gerne blive sjovt og vildt. De spiller en gruppe meget



umage antihelte, som pludselig og imod deres vilje bliver brikker i kampen mellem godt og ondt – en kamp, hvor de bare slet ikke kan bunde. Scenariet er uden system og terninger, da den slags har det med at sløve tingene lidt ned – og det bliver alligevel ikke terninger, der kommer til at afgøre tyvenes skæbne denne nat. At de er oppe imod kræfter, som de i åben kamp på ingen måde ville kunne klare sig imod, er ikke det samme som, at de ikke har nogen valg. Det morsomme i scenariet ligger også i at gøre lidt grin med meget selvhøjtidelige og storladne skurke og helte ... og tage lidt pis på klicheerne i Warhammer.

### Synops

Krigshammer udspiller sig over en enkelt nat i Altdorf. Spilpersonerne er fire usle tyveknægte i Altdorf, som af forskellige grunde aldrig rigtig har haft heldet med sig i byen – hverken som tyve eller som noget andet. En nat efter et mislykket indbrud ser tyvene, hvad der ligner en fuld adelsmand, der raver rundt i en gyde. Rent faktisk er der tale om en mægtig troldmand, som lige har overlevet et meget voldsomt angreb fra en gruppe kaoskrigere, men det er faktisk ikke lige til at se med det blotte øje. Troldmanden overlevede angrebet ved at teleportere sig væk, og nu er han helt rundt på gulvet.

Spilpersonerne stjæler hans ejendele, inklusiv hans våben. En hammer ... ikke bare hvilken som helst hammer, men DEN hammer. Ghal Maraz - Sigmars Hammer, som i nat skulle være brugt til at forhindre, at kaosguden Khorne bliver bragt til Altdorf. Det øjeblik en af spilpersonerne tager hammeren i sin ejendom, gennemstrømmes han af Sigmars kræfter. Han bliver ikke nogen superhelt, men han bliver dog alligevel noget sejere, end han var før ... problemet er blot, at han ikke kan slippe hammeren igen.

Uden at ville det er de fire tyveknægte blevet involveret i en omfattende kamp mellem Empiriet og Kaos. Hvis det lykkedes for Khorne at manifestere sig i Altdorf, vil det være den endegyldige start på Kaosstormen, som er den største og afgørende kamp mod Kaos, siden Sigmar selv gik på jorden for 2.500 år siden.



# Altdorf

Scenariet foregår primært i og omkring spilpersonernes stamkro, selv om det ikke ligger fast. Det består primært af tre encounters, hvorefter spilpersonerne skal beslutte, om de vil forsøge at redde Altdorf, eller om de vil redde sig selv og dømme Altdorf til døden.

**1.** Tyvene møder deres tyvemester, som forsøger at spille dem ud mod hinanden i håbet om at få hammeren.

**2.** Tyvene møder Heltene – den gruppe af gode eventyrere, som de stjal hammeren fra i første omgang. Heltene forsøger at overbevise tyvene om, at de skal redde Altdorf, enten ved at ofre deres ven og give eventyrerne hammeren eller ved selv at forsøge at bekæmpe kaosguden Khorne med hammeren.

**3.** Tyvene møder Skurkene. Kaostilbederne i Altdorf, som forsøger at overbevise dem om, at de skal lade Altdorf sejle sin egen sø, og at de ikke skylder Altdorf eller de fjollede eventyrere noget som helst, og at den slags folk (eventyrerne) altid bare har pisses på dem.

## Hvad betyder baggrundshistorien, Kaosstormen og alt det i scenariet?

Kort fortalt så er baggrundshistorien, at den store Sigmarpræst i Altdorf – Markus Gottdienst – en dag for mange år siden bliver besat af guden Khorne. Langsomt spredte Markus en ondskab og lægger grunden for en væmmelig kaoskult. Undervejs kommer en gruppe eventyrere på sporet af, at der er noget galt. Rundt omkring i Empiriet er der tegn på, at Kaos er i gang med noget meget stort. Desværre er det svært at råbe magtens mennesker op for eventyrerne ... og flere gange oplever de også, at dem de råber til viser sig selv at være med i kulten, så de tager sagen i egen hånd. Deres mistanke mod Markus Gottdienst bliver bekræftet, da de forsøger at slå ham ihjel, og han viser sig at være usårlig og tilmed er så arrogant at afsløre, at han faktisk er kaosguden Khorne. Gennem fantastiske eventyr tilvejebringer heltene selveste Sigmars Hammer – det eneste våben, som måske kan sætte en stopper for Khornes planer, og måske ligefrem slå kaosguden ihjel.

Baggrundshistorien er en ramme for scenariet. På metalaget er rammen for scenariet klimakset, som man har spillet en lang kampagne for at nå frem til, men vi ser det bare ikke fra heltens side.

Vi oplever aftenen fra en helt anden vinkel. Med andre ord, er det ikke meningen, at de fire tyve skal overtage heltens rolle og bekæmpe den onde Khorne-avatar, som vil kalde Khorne til Altdorf.

## Altdorf

Hovedstaden i Empiriet. Et gigantisk og bureaukratisk maskineri. Hjemstavn for kejseren. Det var her, at der engang lå en landsby kaldet Reikdorf, hvor en ung helt – Sigmar – voksede op.

Der er i den sidste tid sket rigtig mange sære ting i Altdorf. Dæmoner er dukket op og forsvundet igen. Kaosriddere er set om natten ride uforstyrrede rundt, men byen har ikke handlet og gået til modangreb. En del af dette skyldes, at ledende medlemmer i Khornekulten Ordo Octo også tilhører byens elite, men det er ikke den væsentligste grund. Byens passivitet over for de mange mystiske hændelser, skal findes i dens størrelse. Altdorf er et gigantisk bureaukrati, hvor skrankepaver higer efter magt. Hvor kontornussere ikke sender papirer videre, med mindre de er godkendt af Det 5. Kontor. Et alt i alt velfungerende og selvopholdeligt bureaukrati, hvor alt er i sin fineste orden ... lige indtil der skal reageres hurtigt og uden, at der skal indkaldes til møder, som skal varsles en uge i forvejen.

## At være tyv i Altdorf

Alting i Altdorf handler om social status, og så er det ligemeget om man er håndværker, adelig, købmand ... eller tyv. Og blandt tyvene rangerer de fire spilpersoner lavt. Ikke fordi de er specielt unge eller uprøvede, men fordi skæbnen har været imod dem. De er blevet taget, blevet løsladt, forrådt andre tyve, blevet straffet af tyvekongen og taget til nåde, dummet sig og er blevet taget, har prøvet at stjæle fra andre tyve og er blevet taget og straffet. De fire tyve har aldrig nogensinde oplevet at være heldige. De har oplevet straf og hårde konsekvenser.

## Spilpersonerne - Tyveknægtene

Heinz 'Der Gaukler' Schnellmann  
Lothar 'Geiler' Wahnsinn  
Alfred 'Der Alte' Guttermann  
Günther 'Böse' Bosberg



# Imperiet

## Heltene

Professor Donnerwetter Blitzen – Ældre troldmand  
Karl Blutfest – Ensporet witchhunter  
Valten of Lachtenbad – Hellig Sigmar-kriger  
Iriane – Elver ranger og lækker kvinde  
Barak Hammerschlag – Dværgekriger med stort skæg

## Skurkene

Markus Gottdienst – Tidl. Sigmarkirkebiskop – nu avatar for Khorne.  
Breitl Bergumbringer – Kaoskriger uden sjæl  
Grork – Kaosbæst med tyrehoved

## Scene 1 – Han er jo fuld!

Tyvene har, som beskrevet i deres spilperson-beskrivelser været ude på endnu et uheldigt bræk, der er endt med, at et par af dem er kommet lidt til skade, og de har fået fat på lidt usle tyvekoster, da de får øje på noget. Det ligner grangiveligt en fuld adelsmand, der raver rundt inde i en gyde. En høj, gammel mand med flotte violette og flagrende klæder, baldrer omkring og støder ind i nogle tønder i en baggyde, mens han siger uforståelige ting. Alene hans hat vil være mere værd end det de fire tyve har fået med sig fra købmanden, der brød ind til.

## Professor Donnerwetter

Donnerwetter er faktisk en helt vild sej troldmand. Var han ved sine fulde fem, kunne han blæse tyvene væk med både ild og is ... og sandsynligvis også banke dem med de bare næver, selv om han er omkring de 50. Lige nu er han desværre påvirket af sit teleportspil, han lige har fyret af, og som gik lidt galt ... og nu er han lige klar til at røve. Den stakkels troldmand prøver at gøre modstand, men han kan hverken tale eller bevæge sig som et normalt menneske. Han minder mest om en spatiker, der har drukket sig fuld.

## Ghal Maraz

I en taske har Professor Donnerwetter selvste Ghal Maraz – krigshammeren, som dværgene lavede til Sigmar for mange tusinde år siden. Det har været det vildeste eventyr i hele verden for Donnerwetter og hans venner at få fat på krigshammeren, og for lidt siden var det ved at gå galt, da Ordo Octo lavede et baghold. Derfor holder Donnerwetter tasken tæt ind til sig. Det er en rigtig flot taske. Den er lavet af læder, men med fine sølvbeslag. Når en af tyvene åbner tasken, ligger en ganske nydelig omend noget gammeldags krigshammer. Den ser dog ud til at kunne levere et par gode hug.

**OBS:** Den spilpersoner som først tager Ghal Maraz bliver bundet til hammeren, og bliver i nogen grad scenariets hovedperson. Det er muligt, at andre spilpersoner vil tage hammeren, men så bliver det efter den første spilpersons død, for har man først taget hammeren, kan man ikke slippe den igen. Den spilperson, som tager hammeren, mærker Sigmars kræfter strømme gennem sig. Han bliver ikke til noget supermenneske, men hammeren ved,

hvordan den skal bruges for at slå til tæven. Den overtager ikke styringen med spilpersonen, men den giver ham en færdighed til at bruge hammeren på 100 procent – sagt med andre ord, så vil tyven altid ramme den, som han slår efter. Og han vil ramme hårdt!

En anden effekt af hammeren er, at den hæver moralen hos hammerens allierede væsentligt. Det vil sige, at de tre andre tyve, som normalt er ret usle, faktisk bliver ganske kompetente. Meget af deres usselhed hang sammen med deres evindelige uheld, som til sidst var blevet en stærk tro på, at det nok ville gå galt.

Men det vil betyde meget for scenariets stemning, hvem af tyvene, der tager hammeren, for de er MEGET forskellige i deres syn på byen.

Bytte på Professor Donnerwetter

- Taske med uvurdurlig krigshammer
- Flot hat med sølvspænde
- Kort sværd med værdifulde ædelsten

Når tyvene er ved at være færdige med at røve troldmanden, råber han pludselig højt, og teleporterer væk derfra igen.

## Scene 2 – Med den slags venner ...

I denne scene forsøger tyvekongen Adolphus at spille spilpersonerne ud mod hinanden.

Tyvekongen Adolphus har fået nys om, at fire af hans folk har fået fat i noget meget værdifuldt, og han opsøger vores fire 'helte' på deres lokale stamkro (eller hvor tyvene tager hen) sammen med to af sine mestertyve, som er mænd sidst i 30'erne med læderrustninger, hårde og sene kroppe, kapper med hætter og alt hvad man ellers forventer af en sej tyv – alt det som spilpersonerne ikke er. Adolphus er alt andet end spilpersonernes ven, men han opfører sig som en slesk slange, og prøver at indynde sig hos de fire tyveknægte, samtidig med at han faktisk også virker noget nervøs. Adolphus fortæller, at de har været meget heldige og har fået fat i et bytte, som der er nogen, der vil betale rigtig meget for at få igen.

Adolphus er lidt nervøs, fordi der foregår nogle voldsomme ting i Altdorf, og han har på fornemmelsen, at de fire usle tyve foran ham, har noget med det at gøre.

Adolphus forklarer spilpersonerne, at de har rodet sig ud i noget, som de slet ikke kan klare. Han fortæller, at de bare hellere må aflevere hammeren til ham, og så må de godt få lov til at beholde hatten. Han lover dem også bedre opgaver i fremtiden og en belønning på 10 guldkroner.

Hvis spilpersonerne på et tidspunkt fortæller, at ham der har hammeren slet ikke kan slippe den igen, smiler Adolphus og siger, at det nok går alligevel, og vinker sine mestertyve frem og en af dem trækker sin økse. De gør det klart, at de må hugge armen af tyven ... men lover, at de andre nok skal få de 10 guldkroner.

## Kamp

Det er meningen, at spilpersonerne skal bekæmpe Adolphus og hans to tyvevenner. Under normale omstændigheder ville de ikke kunne stille noget op,



# Altdorf

men med hammeren som allieret, har de mere end bare en chance. Lad også de tre andre tyve komme til fadet.

## Scene 3 – I må jo forstå, at vi er Heltene!

Tyvene bliver passet op af Heltene, den gruppe af eventyrere, som professor Donnerwetter tilhører. Det betyder ikke noget videre, hvor de følgende scener finder sted. Både heltene og skurkene kan finde spillersonerne, lige meget hvor de tager hen. Og hvis de forlader byen, vil de enten finde dem på vejen ud eller uden for byen.

Det er en arketypisk gruppe af seje eventyrere og består af:

- Den gamle (men meget dygtige) troldmand
- En høj, farlig og mystisk witchhunter
- En hellig kriger af Sigmar i stor og skinnende rustning (Valten von Lachtenstadt)
- En kvindelig elver med en rigtig sej langbue
- En dværg med en satans stor økse

Heltene er generelt højrøvede, fjerne fra tyvenes beskidte verden og taler højbærent og episk og siger ting i stil med:

”I er ikke brikker i noget spil ... I er for ligegyldige til end at være bønder”

”I har stjålet Sigmars Hammer ... Sigmar der grundlagde denne by og hvis hammer for første gang i over to tusinde år er vendt tilbage til hvor dens guddommelige ejermand grundlagde selveste IMPERIET! Forstå da, at det ikke er jeres skæbne at forsvare Altdorf denne nat!”

Heltene vil forsøge at overbevise tyvene om, at de skal give dem hammeren. De tør ikke bare tage den med magt, for de er udmærket klar over, at ham, der fører hammeren, er meget MEGET farlig. De prøver at være fornuftige, men de kan ikke lade være med at lade deres afsky og væmmelse skinne igennem.

”Du lod DEM stjæle hammere Professor Donnerwetter?”

”Sigmars Hammer er besudlet af deres ugudelige berøring og befamling!”

Heltene lader dem tydeligt forstå, at de har blandet sig i noget, som de overhovedet ikke skulle blande sig i, og med mindre de handler, bliver Altdorf måske ødelagt. I heltens øjne er det slet ikke en mulighed, at tyvene bare skrider.

Til sidst bliver det nok for Witchhunteren, som trækker sin riffel og skyder en af tyvene – ikke ham med hammeren, men en af de andre. Med mindre tyven med hammeren reagerer hurtigt, sårer han tyven alvorligt med et skud i brystet.

På et tidspunkt ryster byen, som ved et svagt jordskælv. Det er Khorne, som melder sin ankomst.

På et eller andet tidspunkt - evt. hvis det kommer til kamp mellem heltene og tyvene eller når Khorne banker på døren til Altdorf, trækker heltene sig tilbage mod Sigmar-kirken. Hammer eller ingen hammer, så må de være med til at bekæmpe Khorne. De siger til tyvene, at de skal være ved

kirken inden midnat ... og at de vil blive fri for hammeren, hvis de bruger den mod Khorne, og sender ham tilbage.

## Scene 4 – I må jo forstå, at det faktisk er OS, som er heltene

Skurkene er anført af Markus Gottdienst, som er biskop for Sigmarkirken i Altdorf, men som for mange år siden blev omvendt til kaos. Gruppen af skurke består af:

- Markus Gottdienst, der ligner en biskop for Sigmarkirken med flotte rober og en stor stav
- En kaosridder i en eskrem pladerustning
- Et chaosbeast med tyrehoved og en ordentlig hammer
- Og en ubehagelig snigmorder, som gemmer sig i nærheden

Det er bedst, hvis skurkene dukker op, når tyvene er færdige med at diskutere med heltene - mest så du undgår, at skulle spille bipersoner mod bipersoner.

Kaosskurkene vil rigtig gerne have hammeren, men de er også lidt forsigtige med bare at gå til angreb på tyvene, da der ikke findes det kaosbæst, som Ghal Maraz har slået ihjel.

Kaosskurkene bruger list. De er alt andet end arrogante og hovmodige, men behandler fra starten tyvene med respekt og velvilje. Markus starter med



# Imperiet



at rose tyvene for at erhverve en skat, som utallige eventyrere har søgt efter i århundreder ... ja ligefrem årtusinder. Markus fortæller, at Sigmar for 2505 år siden lige i nærheden af denne kro bekæmpede en af de store goblinekonger med den selvsamme hammer, som de står med nu.

Markus spørger dem om, hvad de har tænkt sig at gøre. Hans formål er, med list, at få tyvene til at gøre absolut ingenting. Han vil selvfølgelig også gerne have fat i hammeren, men han ved ikke helt, om han tør lægge sig ud med den af dem, som bærer hammeren.

Hvis Markus fornemmer, at tyvene har tænkt sig at hjælpe i heltene i kampen mod Khorne, giver han signal til sin snigmorder, som hopper ned og sætter en kniv for struben af en af de andre tyve. Han gør klart, at tyvene har et valg: Ofre en arm eller ofre en tyv? Han gør dem samtidig også klart, at hvis de hjælper ham, vil han hjælpe dem og med hjælp fra Kaos, vil han forvandle dem til stærke officerer, der kan være med til at lede Ny Altdorf, som vil genopstå.

Markus er snedig. Han vil køre op alt det, som han ved, at tyvene sandsynligvis ikke kan lide ved Altdorf. At det er en by, hvor de rige mæsker sig i dyre vine, vagteløjne, oddernæser og andre delikatesser, men hundene i byen må kæmpe om de usle rester.

Skulle tyvene få lyst til at afgøre det hele her og nu, vil kaosridderen og kaosbæstet træde ind foran Markus og kæmpe mod tyvene i så lang tid, at Markus er over alle bjerge.

## Klimaks

Tyvene har tre muligheder: Alliance med skurkene, alliance med heltene eller neutralitet (hvilket svarer til en alliance med skurkene).

## Ræk dem en lillefinger

Hvis de allierer sig med skurkene ved at give Markus hammeren (og en arm) vil Markus holde sit ord og invitere dem med til ritualet, hvor Khorne vil vise sig i Altdorf og fortære byen ... i hvert fald en god del af dets indbyggere. Ritualet finder sted i den imponerende Sigmarkirke midt i byen. Det er en katedral, som ikke kan sammenlignes med andre kirker i Imperiet. Her står alle byens spidser samlet klar til at udføre ritualet, hvor de symbolsk ofrer Markus Gottdienst (Biskop for Sigmar) og tilkalder Khorne i hans sted. Tyvene får plads bagerst i kirken. De har ikke hammeren mere, og lige nu er de bare almindelige tyve. Da Heltene (sammen med

en masse soldater) forsøger at storme kirken under ritualet, er tyvene nogle af de første, som vil falde, med mindre de er hurtige og stikker af. Kort tid efter Heltene stormer kirken, stiger Khorne op af templets gulv, og kampen er afgjort.

## En hellig alliance

Hvis tyvene allierer sig med Heltene, og giver heltene hammeren (og en arm) vil heltene ikke invitere tyvene med til noget som helst, men hvis de ønsker det, kan de på pladsen foran Sigmar-kirken se Valten von Lachtenstadt drive Khorne tilbage med Sigmars Hammer.

## Dumdrigtigt heltemod

Hvis tyvene beslutter sig for selv at drive Khorne tilbage, får de tæv og bliver slået hurtigt ihjel. Selv med hammeren, har de ikke en chance mod Khorne og kultister og kaosvæsener. Spørgsmålet er, om tyven med hammeren får givet den videre til hammerens rette ejermand - Valten von Lachtenburg, eller om Khorne eller hans minions får fat i den.

## Never look back

Hvis heltene skulle vælge bare at skride fra den by, som aldrig rigtig har givet dem noget, vil de på afstand se Khorne gå amok i Altdorf. Kaosstormen er gået i gang, og den største og afgørende kamp mod kaos er sat i gang. Om det starter med mål til enten kaos eller menneskene er op til de fire tyve.





# Aldorf

## appendiks

### About Sigmar

Sigmar Heldenhammer is a fictional deity in the the Warhammer Fantasy setting. He is the patron deity of The Empire. Before he became a god Sigmar was a man, albeit an exceptional, perhaps even superhuman one. The young Chieftain of the Unberogen who lived 2,500 years before the "present day" (of Warhammer), he united the barbarian human tribes into what would become the mightiest human nation - the Empire. His sign is a twin-tailed comet or a war hammer.

### History

The Imperial Calendar (the calendar now used by the Empire Sigmar founded) takes as its starting date his coronation as Emperor by the high priest of Ulric after uniting the tribes under his ferocious and just leadership. This calendar places his birth in the year -30, in the Reikland area in the southwest of the Empire, to the Unberogen tribe (one of the most powerful pre-Empire tribes). The night of his birth was marked with the appearance of a twin-tailed comet, which the human tribes took as a sign of great portent from the gods.

In the year -15, Sigmar is believed to have helped drive off a Goblin invasion of his village - showing exceptional martial powers for a boy of only 15. In the same year, Sigmar led a punitive expedition against an Orc war-party that was holding Kurgan Ironbeard, a king of the Dwarf people, prisoner. **In gratitude, Kurgan presented the boy warrior with a magical rune-enchanted war hammer called "Ghal Maraz" ('Skull-splitter,..' in the Khazalid (Dwarven) tongue).** Sigmar then went on a campaign to unite the disparate tribes of the future Empire, and one by one they submitted, either by conquest or diplomacy. The most famous incident was his subjugation of the belligerent "Teutogens", the largest and most powerful of the tribes, who lived near the Middle Mountains in the north central Empire, near the current location of the Middenheim City-State (Freistadt). Their chieftain, Artur, was defeated by Sigmar in single combat, and this is commonly held to have been the point at which Sigmar gained control of the tribes of the Empire.

From that point onward, Sigmar embarked upon a campaign of purgation and liberation throughout all of the tribal lands, primarily against the Beastmen (Beasts of Chaos) and Goblinoid races (Orcs and Goblins), culminating in the First Battle of Black Fire Pass (IC -1), in present-day Averland, in the southeast of the Empire. **Following this great victory, Sigmar returned in triumph to his native Reikland and was crowned Emperor Sigmar Heldenhammer I ('Hammer of Heroes') at Reikdorf, the site of the current Imperial capital of Aldorf.** This date remains the Empire's greatest holy day, as it marks Sigmar's coronation and abdication fifty years later (IC 50) - it is in the summer of the Imperial year, on the 18th day of the month of Sigmarzeit.

In his fiftieth year of reigning, Sigmar put by his crown and set off to see what lay beyond the World's Edge Mountains to the east, in a similar fashion to the Dwarf ancestor/warrior deity Grimnir the Fearless, who legendarily strode off into the Chaos Waste to do battle with the Powers of the Warp. Sources conflict on the details of what precisely motivated Sigmar to do this; some accounts claim he set off to return Ghal Maraz to the Dwarfs, but the famous rune-hammer has traditionally been the weapon of the ruling Emperor and the primary symbol/relic of the Sigmarite cult, founded by Johann Helstrum in IC 73. A number of heresies have sprung up regarding the authenticity of Ghal Maraz, but the official Imperial position is that the weapon wielded by the Emperors is the hammer of Sigmar.

It is a well-known theory among the theologians the Old World that a Champion of Light arises to do battle with the forces of Chaos when they unify around their periodic leaders. Many have felt that Sigmar may have been one of these, and that he fought the very first Everchosen, Morkar, and a number have argued for Magnus the Pious as well. **The most recent case came in the year IC 2522, under a young man named Valten of Lachenbad, who became the central figure around which the Empire rallied to fight Archaon the Everchosen in the recent Storm of Chaos event.** Valten was especially noted for his incredible strength, instinctive leadership, and strength of will. Furthermore, he strongly resembled the appearance ascribed to Sigmar in Imperial legend, and sported a birthmark on his chest of Sigmar's legendary twin-tailed comet. Hailed as the 'spiritual leader of the Empire' by Emperor Karl Franz and presented with Sigmar's own hammer Ghal Maraz, Valten was believed by many to be an avatar of Sigmar. He was assassinated shortly after the war with Archaon ended by an assassin of the Skaven Clan Eshin, as was confirmed in the background book, The Loathsome Ratmen and All Their Vile Kin.

(Wikipedia.org)



# Imperiet

## Günther 'böse' Schnabelwasser

"Det er sgu da for helvede dig der råber, Günther dit hidsige gespenst!"

"Den eneste grund til, at jeg taler lidt højt er for Sigmar da, at I tre er de mest uduelige tyveknægte i mands minde. Den ene går rundt med en latterlig narrehat med BJÆLDER, mens vi er ved at røve et hus og den anden står fandme og onanerer ned i det tøj, som vi burde stjæle!"

"Hey, man har kun det sjov, man selv har i hånden"  
[Fnisen]

"Stop Lothar. Bare stop. Hvis vi ikke vender tilbage til Adolphus med et ordentligt bytte, bliver vi igen udnævnt til Altdorfs Værste Tyveknægte, og så skal vi alle gå med narrehatte. Jeg orker det kraftedeme ikke mere!"

"Shh ... Günther ... du er ved at hidse dig op ... du ved, hvad der sker, når du hidser dig op ... du"

"JEG ER FOR IND I HELVEDE IKKE VED AT HIDSE MIG OP OG ENHVER DER PÅSTÅR DET KAN FANDME FÅ NOGEN PÅ SIDEN AF HOVEDET!!!"

....  
"Hør, hvad pokker foregår her. VAAAGT. VAAAGT!!"

Altdorf er kaos. Fyldt med mennesker, man ikke kender. Fyldt med rigdomme, man ikke kan komme i nærheden af. Altdorf kaldes for Imperiets Juvel, men det er ikke en juvel, som Günther ville stjæle. Livet burde være nemt for en tyv i Altdorf, men tyvene styres med en hård hånd af tyvekongen Adolphus, som aldrig har sat pris på de evner som Günther og hans venner har.

Det er Altdorf, som gør Günther hidsig. Trangen til at råbe har altid været der, men det var nemmere for ham at styre det engang. Det er egentlig ikke fordi, at Günther har lyst til at råbe og skælde sine tre venner ud, men sådan ender det ofte med at gå. Især hvis Günther har fået en god krabask at dulme nerverne på. Det er Altdorf, der får Günther til at drikke snaps. Det er snapsen, der gør Günther vred. Det er snapsen, der har forvandlet Günther fra en håbefuld indbrudstyv til et vrag, der ikke engang kan bryde ind i et ubevogtet hus uden at lave lort i det.

Det eneste som Günther har her i livet er sine venner: Heinz 'Der Gaukler' Schnellmann, Alfred 'Der Alte' Guttermann og Lothar 'Geiler' Wahnsinn. De har været tyve sammen i over 20 år, og har altid holdt sammen. Ikke fordi, at det har bragt dem særligt meget held.

I trasker gennem byen på vej hjem fra endnu et mislykket kup. I kom til at vække hushovmesteren i et hus, der ellers var tomt. Det gik ellers meget godt, men så kom I op at skændes. I går gennem de mørke gader, undviger vægterne og de store gader, der er oplyst af fakler. Byen er usædvanlig stille, men der lyder en gang imellem nogle voldsomme drøn, som er usædvanlige – selv for Altdorf.

Et lysglimt lyser også de høje bygninger op på et tidspunkt, og ude på en af de større gader, hører i en flot ryttere i fuld galop på brostenene. Der sker noget i aften ... men det er ikke noget, der har med jer at gøre. I nærmer jer kroen "Den Halte Høne", hvor I bor på loftet, da I ser noget. En fuld rigmand, der har bevæget sig ned i jeres bydel. Det var dumt gjort ... meget dumt!

Udstyr  
En flaske peberschnapps  
Sine næver  
Et par gamle dirke  
En tamp reb (til at slå med)





# Altdorf

## alfred 'der alte' guttermann

"Hvad fanden gør vi Alfred? Det er dig, som er lederen!"

"Nå ... nu er det mig, som er lederen? Da jeg foreslog, at vi kun skulle rydde kælderens, så vi ikke blev opdaget, der var det vist ikke mig, som var lederen. Der var det vist Lothar og Günther som blev enige om, at det bedste var ovenpå! Ja ja, sådan kan det jo gå. Under så det ene øjeblik og leder det næste. Jeg kan kun ..."

"Hold nu kæft Alfred. Hvad fanden gør vi? Hvis vi ikke kommer ud af kælderen før vagten kommer ..."

"Okay, hør her, hvad vi gør. Günther, du tager den gamle bænk. Lothar, du holder op med at hamre på døren, og hjælper Günther. I hamrer døren op med bænken. Heinz, du trækker din kniv, og er klar til at stikke hushovmesteren, hvis han gør modstand. Og så skrider vi. Er I klar?"

"Øh ... mener du virkelig, at jeg skal stikke ham for alvor?"

"Hvis han stiller sig i vejen, så må han blive stukket. Kom nu, han er en fed gammel mand. Han tager ikke skade af et lille stik"

"Okay ... jeg er klar!"

Altdorf var engang mulighedernes by. En by, hvor der er plads til alle. Men der er nogen, der er lidt mere plads til. Livet som tyv i Altdorf – den største by i Imperiet, hjemstavn for selveste kejsere, det største universitet, de magiske skoler, Sigmars Katedral og meget meget andet – er meget hårdt. Alfred havde ambitioner om at blive til noget i Altdorf ... ambitioner om at blive en dygtig tyv med sin egen gruppe. Gruppen har han, evnerne havde han engang, men nu ... Altdorf har spist og spist. Når Alfred og de andre tyv stjal vin, tog byen en finger som straf. Eller tre år af deres liv. Fangehullerne har taget hårdt på Alfred. Der er snart ikke flere opgaver i ham. Alfred havde troet, at han for længst ville have siddet som tyveprins og styre unge og dygtige tyve. Han havde ikke set sig selv vade i kloaker, kravle over hegn og slå gamle mennesker ned, når han var over de 50.

Endnu mere ondt gør det at se, at det som faktisk for 10 år siden var en gruppe af dygtige tyve, nu er forvandlet til tre sølle eksistenser, der lige som ham selv kæmper for at holde hovedet oven vande.

Der Gauckler. Det er ikke fordi, at han er glad, at han spøger. Han kan bare ikke andet. Geiler. En mand hvis selvhad og utilstrækkelighed



får ham til at sprede sin sæd overalt. Böse. En mand der råber af alle andre, fordi han har lyst til at råbe af sig selv.

Det er Altdorf, der har spist dem. Aldrig givet dem en chance. Utilgivelig. Skånselsløs. Hæmningsløs. En by uden nåde.

Det eneste som Alfred har her i livet er sine venner: Lothar 'Geiler' Wahnsinn, Heinz 'Der Gauckler' Schnellmann og Günther 'Böse' Schnabelwasser. De har været tyve sammen i over 20 år, og har altid holdt sammen. Ikke fordi, at det har bragt dem særligt meget held.

*I trasker gennem byen på vej hjem fra endnu et mislykket kup. I kom til at vække hushovmesteren i et hus, der ellers var tomt. Det gik ellers meget godt, men så kom I op at skændes. I går gennem de mørke gader, undviger vægterne og de store gader, der er oplyst af fakler. Byen er usædvanlig stille, men der lyder en gang imellem nogle voldsomme drøn, som er usædvanlige – selv for Altdorf. Et lysglimt lyser også de høje bygninger op på et tidspunkt, og ude på en af de større gader, hører i en flot ryttere i fuld galop på brostenene. Der sker noget i aften ... men det er ikke noget, der har med jer at gøre. I nærmer jer kroen "Den Halte Høne", hvor I bor på loftet, da I ser noget. En fuld rigmand, der har bevæget sig ned i jeres bydel. Det var dumt gjort ... meget dumt!*

Udstyr  
Gammel og slidt læderrustning  
Et sæt dirke  
Et slidt, men skarpt, kortsværd

# Imperiet

## heinz 'der gauckler' schnellmann

"Sådan tag dog for ind i helvede den hat af Heinz. Jeg bliver sindssyg".

"Det er min lykkehat!".

"Din ... din lykkehat? Er du komplet åndssvag? Vores sidste fire jobs er gået totalt i vasken".

"Jo, men vi er da ikke blevet taget vel? Den minder mig om gamle dage og bedre tider og ..."

"Raahh ... for helvede Heinz. Den har SMÅ BJÆLDER PÅ! Det er en narrehat. Hvordan har du tænkt dig, at vi skal snige os, hvis du går med en hat med seks BJÆLDER??".

"Jeg har faktisk engang ernæret mig som gøgler på Hr. Bartoldis Teater".

"..."  
"Jeg optrådte hver aften for fulde huse".

"Heinz. Det er ikke en gøglerhat. Det er en narrehat.

Heinz. Du er en narrehat. Vær nu sød at tage den hat af ... inden jeg stopper den ned i halsen på dig, så du skider små bjælder de næste 14 dage!"



Livet som tyv er hårdt. Livet som tyv i Altdorf – den største by i Imperiet, hjemstavn for selveste kejsere, det største universitet, de magiske skoler, Sigmars Katedral og meget meget andet – er meget hårdt. Især når man som Der Gaukler ikke mere er helt ung. Og heller ikke har de helt gode kontakter. Og ikke nyder den helt store respekt blandt de andre tyve, meeen det er selvfølgelig også ens egen skyld, når man stikker en flok tyve til byvagten for selv at slippe for straf. Og er så naiv at tro, at byvagten slipper en fri. Og lader være med at fortælle de andre tyve, at det var en selv og sine venner, der sladrede. Så man får fornøjelsen af først at sidde i fangehul i et par måneder og derefter bliver lukket ud til endnu værre straf blandt de andre tyve. Der Gaukler har stadig to fingre på venstre hånd. Dem er han ret stolt af.

Heinz kan ikke tage noget alvorligt. Alt er en spøg. Også når byvagten spørger, om man har set en tyv, der lige er løbet forbi, er det sjovere at stå og pege på sig selv, end det er at ryste på hovedet og bare gå videre. Og det er ikke fordi, at Heinz er specielt morsom. Han var engang en rigtig gøgler, men ingen grinte af ham ... og han var ikke særligt dygtig til at jonglere.

Det eneste som Heinz har her i livet er sine venner: Lothar 'Geiler' Wahnsinn, Alfred 'Der Alte' Guttermann og Günther 'Böse' Schnabelwasser. De har været tyve sammen i over 20 år, og har altid holdt sammen. Ikke fordi, at det har bragt dem særligt meget held.

*I trasker gennem byen på vej hjem fra endnu et mislykket kup. I kom til at vække hushovmesteren i et hus, der ellers var tomt. Det gik ellers meget godt, men så kom I op at skændes. I går gennem de mørke gader, undviger vægterne og de store gader, der er oplyst af fakler. Byen er usædvanlig stille, men der lyder en gang imellem nogle voldsomme drøn, som er usædvanlige – selv for Altdorf. Et lysglimt lyser også de høje bygninger op på et tidspunkt, og ude på en af de større gader, hører i en flot ryttere i fuld galop på brostenene. Der sker noget i aften ... men det er ikke noget, der har med jer at gøre. I nærmer jer kroen "Den Halte Høne", hvor I bor på loftet, da I ser noget. En fuld rigmand, der har bevæget sig ned i jeres bydel. Det var dumt gjort ... meget dumt!*

Udstyr  
Gammelt og grimt tøj  
En narrehat med bjælder  
En køkkenkniv (primært våben)  
En lappet sæk til tyvegods  
En træeske med en lille smule snus



## Lothar 'geiler' wahnsinn

"Hva satan ... står du og river den af? Lothar, dit syge ..."  
"Øjeblik ... snart færdig ... ikke forstyrre ... .. sådan!"  
"Er du godt klar over, at vi faktisk er på job lige nu. At der inde ved siden af ligger en husbestyrerinde og sover??"  
"Hvad fanden vil du ha', at jeg skal gøre? Jeg kan sgu da ikke rende rundt med stiverik hele natten vel?"  
"Shh ... ikke så højt din tosse. Har du overhovedet fundet noget eller har du bare stået og moret dig selv ned i en skuffe med ... i en skuffe med ... halstørklæder? Du blev ophidset over at se nogle røde halstørklæder?"  
"Jo, ja, men de er jo også penge værd ikke?"  
"Du rører dem ikke Lothar! Du lader bare de halstørklæder ligge nu!"  
"Hi hi hi ..."  
"Hvad griner du af?"  
"Jo, når det bliver koldt og købmanden fryser og tager sit halstørklæde på og jeg har ..."  
"Idiot"

Altdorf er som en syg luder, med lus i kusse-hårene. Lothar er en af de mange lus, der render rundt og prøver at suge lidt blod. Engang i mellem kradser luderen sig, og Lothar bliver smidt i fangekælderens sammen med sine tre tyvevenner. Da han var ung, troede Lothar, at hans lykke var gjort, da han blev fuldgældigt medlem af tyvelauget i Altdorf, men de tog røven på ham. Tyvekongen Adolphus er ikke anderledes end de snyltende købmænd, som udnytter dem, som er under dem. Om man er murer eller tyv. Lothar troede, at det skulle have været et frit og frejdigt liv uden ansvar.

Lothar er næsten konstant liderlig. Desværre er han lidt af en grim, halvtæk karl, som bliver nødt til at betale for at få dyppet sin ulækre snabel. Og desværre går det næsten altid skidt for Lothar og hans tre venner, når de får udpeget et hus, som skal plyndres, eller en person, som skal røves. Lothar er desuden syg. Han har et godt udvalg af kønssygdomme.

Det eneste som Lothar har her i livet er sine venner: Heinz 'Der Gaukler' Schnellmann, Alfred 'Der Alte' Guttermann og Günther 'Böse' Schnabelwasser. De har været tyve sammen i over 20 år, og har altid holdt sammen. Ikke fordi, at det har bragt dem særligt meget held.

*I trasker gennem byen på vej hjem fra endnu et mislykket kup. I kom til at vække hushovmesteren i et hus, der ellers var tomt. Det gik ellers meget godt, men så kom I op at skændes. I går gennem de mørke gader, undviger vægterne og de store gader, der er oplyst af fakler. Byen er usædvanlig*



*stille, men der lyder en gang imellem nogle voldsomme drøn, som er usædvanlige – selv for Altdorf. Et lysglimt lyser også de høje bygninger op på et tidspunkt, og ude på en af de større gader, hører i en flot ryttere i fuld galop på brostenene. Der sker noget i aften ... men det er ikke noget, der har med jer at gøre. I nærmer jer kroen "Den Halte Høne", hvor I bor på loftet, da I ser noget. En fuld rigmand, der har bevæget sig ned i jeres bydel. Det var dumt gjort ... meget dumt!*

### Udstyr

Et plettet og grimt sæt tøj, der engang var pænt  
En kølle (og en lidt mindre kølle)  
Navnene på 15 ludere han ville besøge, hvis han havde penge

# OSTERMARCK

## SMØRFÆLSKNEREN

*En retsalskomedie sat i Warhammers verden for 4 spillere og en spilleleder.*

**Af Olle Jonsson**

*Smørfælskneren er et rollespil skrevet af Olle Jonsson med hjælp af Frederik Berg Østergaard og Luisa Carbonelli.*

### Det med småt

Dette værk er frigivet under en Creative Commons-licens (CC-BY-SA) og er licenseret under Creative Commons Navngivelse-Del på samme vilkår 2.5 Danmark Licensen. For at se en kopi af denne licens, besøg <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.5/dk/> eller send et brev til Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA.

### DRAMATIS PERSONAE

Magistraten (Spillelederen)  
Anklageren (Spiller)  
Forsvareren (Spiller)  
Vidner, eksperter og andet godtfolk (Spiller x2)

### BAGGRUND

*I en svane smuk som smør...*  
I det Kejserlige Operahus i Altdorf fandt højborgsgæsterne at smørret, som var anvendt i en heraldisk smørsvane, smage unaturligt, kunstigt, ja, rent ud sagt forfalsket. Smørret skulle renses, forfalskerne skulle straffes, og endnu en gang skulle de urgamle kejserlige renhedslove stadfæstes som en civilisatorisk milepæl, en vital modkraft mod det intrængende kaos. Alle sejl blev sat til og et enigt repræsentantskab bestående af mælkebondelauget, mejerikartellet og ostemagerlauget (og ved en tilfældighed, magikerlauget) fandt at misæderen og det falske smør stammede fra den lille flække uden for Remer i Ostermark. Hvilken skandale. Magistraten, der var udsendt fra Institutet for Imperial Fødevarerkontrol, organet der sikrer kvaliteten af smør og andre fødevarer, blev sendt til landsbyen for at finde en skyldig. Magistraten var både dommer, teolog og madpaster i en og samme person. Med sit omfangsrige følge af soldater, advokater, jurister af 1. og 3. grad sættes den provinsielle landsby på den anden ende. Men landsbyen skal nok også sætte sit præg på retsagen...

### Om spillet kort

Dommeren (Magistraten), spillet af spillelederen, er i landsbyen, ude efter en skyldig. Det er uklart hvorfor de indkaldte er indkaldt. Spillet og retsagen handler om processen. En ting er dog sikkert, vedkommende er skyldig, det er klart for enhver og egentlig ikke op til debat. Spillerne består af en anklager og en forsvarer og to personer til at spille alle de vidner, eksperter og andre som af vanvare har forvildet sig ind i



retsalen. Den anklagede optræder ikke, men er tilstede i salen.

Anklager og forsvarer indkalder skiftevis et vidne til at belyse sagen. Der er sammenlagt 1 1/2 time til spillet. Spillet er slut når tiden er løbet ud, hvorefter hhv. anklager og forsvarer holder deres afsluttende taler, hvorefter dommeren idømmer smørfælskneren straffen. Strafmålingen står publikum for, ifølge ældgammel skik. Man er skyldig indtil kejseren har benådet en. I har cirka tid til 8 vidner i alt. Fem til ti minutter pr. vidne er et godt overslag.

### NOGET OM SPILLESTIL

Hvis nogen spørger "Hvordan ser det ud i lokalet?" så må I alle sammen byde ind på det, som et sammenskudsgilde af idéer og indfald. Historien bliver levende ved at I fortæller den sammen. Det er en strategi for spillelederen at få spillerne at være mere delagtige og føle mere ejerskab til historien. Din spillergruppe kan omfatte mere eller mindre kendskab til The Old World som den er beskrevet i Warhammerlitteraturen. Det er ikke et problem, intet kan gå i stykker, intet er forkert. Vær ikke bange for at skrive nye slotte og skabelsemyter ind, eller at fjerne eksisterende ting - konsekvent verdenshistorie er mindre vigtigt end at I har det sjovt.

### REGLER

Advokaterne, altså forsvareren og anklageren, kan bruge to særlige evner: at diskreditere modstanderen og at klage om procedurefejl. Disse instrukser er gentaget på spillernes karakterark. Diskreditér din modstander! Hvis anklagaren eller forsvareren vil, kan de lave én (1) enkelt flashback-scene hver, og sætte perspektiv på nutiden ved at finde på ting der er sket i den umiddelbare fortid. I flashbackscenerne 'bytter' anklager og forsvarer roller, så det er muligt at virkelig svine hinanden til. Det skal dog gøres in-game, så at du indkalder et surprise-vidne til domstolen, hvis vidnesmål bliver til en scene man spiller op.

**Spilekseksempel:** Under en interview med et vidne siger Anna, forsvarerens spiller, at hun er glad at vidnet turde stille op. Anklagerens spiller, Eva, får et indfald, og siger "Jeg kalder et vidne! Mit vidne står ikke med på listen, men hvis retten har



# Døstermark

overseende med det -- tak, hr. dommer.” Så begynder Eva i rollen som vidnet introducere en scene: “Jeg var i en kafé herudenfor retssalen, for cirka to timer siden. Det var der det skete; Forsvareren truede øjenvidnet til at lyve i retten.” Sådan introducerer hun scenen som spillerne nu skal spille. Med ombytte roller: Anna spiller anklageren, og Eva spiller forsvareren. Ja, i den her scene er ikke Anklageren tilstede, så Eva spiller mod en hvilken som helst anden spiller.

## Procedure!

Man kan altid råbe procedurefejl og overtage vidnet. Men man skal give en ny, gyldig grund til dommeren, helst baseret på en lov, en bekendtgørelse eller en tidligere afgjort sag. Retssystemet er en labyrint af muligheder.

## SPILLEDEREN

Som spilleleder i Smørfalskneren skal du primært spille Magistraten, der indimellem beder anklager og forsvarer forklare hvad meningen er, og generelt være ganske træt af procedurefejl, nøl og provinsiel idioti. Samtidig skal du lade spillerne skeje ud. Du skal holde øje med tempo og tiden, og du skal ikke være bange for at skrike UUUUD! indimellem.

## MAGISTRATEN

Personlighed: Storsindet, ikke almægtig, men meget tæt på. Du er kommet tilrejsende som axis mundi i hele appanaget af anklagere, forsvarere og skrivere, med videre. Efter at have fyldt 70 er du blevet lidt blødere og fået en vis dignitas. Parykken sidder limet til issen, og med nogle hvide små vægte i enderne holdes frisurens status quo. Mange tror at justits kommer ud af tykke bøger, men det er ikke dit modus operandi. Du har folk til at læse bøger.

## Ord at bruge i flæng:

improbis - amoralsk  
gravis - tung  
dexter - højre  
dignitas - anseelse, værdighed  
aliquando - en eller anden gang  
audax - fræk  
ad modum - meget  
causa - grund; sag  
extemplo - straks  
lingua - tunge  
Magistratus  
senectus - alderdom (en senex er en gammel mand)  
quemadmodum - hvorledes  
quotannis - hvert år

I sig selv betyder ordene ikke noget, kombinér dem på liv og løs – det bliver så fint.

## Liste over vidner, til brug i retssalen

Kødbollesælger.  
Renhedskontrollant.  
Øjenvidne.  
Kvægdriversøn.  
Lagermand (nota bene: blind).  
Smørtungen (ekspertvidne).  
Æseldriver.  
Smørfalskner (en anden).  
Præst.  
Hr. Arris.  
Siamesiske tvillinger.  
En skaldet mand.  
Unter Vogelsohn (“hunden”).  
Bager.  
Talgkoger.  
Gammel mand (“livvagt”).  
Loppedomptør.  
Kvinde der har sagt hun vil giftes med den anklagede.  
Adelsmand.  
Vampiren (nota bene: ikke en vampyr).

Brudstykker fra CODEX BUTYRUM  
Det pneumatiske yver. Den sene mælk er altid bedst  
Kun godkendte apparater emulgerer smøret ordentligt  
✓ Eldgamle renhedslove for smør:  
- Kun kvinder må håndtere mælk  
- Mælke og kærne samme dag, ellers bliver det harskt  
- Mælk fra forskellige kilder må ikke blandes sammen, så bliver det sur-ost eller læmmelsmør (stodder-smør, hvis der er savsmuld i, et c)

Saltet i falskt smør kommer bevise-ligen fra ... (manuskriptet utydeligt)  
Stærkt salt smør må antages for at være falsk.  
Et kvalitetsmål på smør er dets smeltehastighed per døgn; i en pande eller i solskin.

Konserveringsmagi: Virker kun i testøjeblikket. Flytter smøret til en nærliggende tidsdimension.  
Kokken er nødt til exorcere smøret inden det spises. Kan lede til tids-vortexer; smøret kan komme til at præservere alt man har spist, hvilket leder til at aminosyrerne bruger årevis på sig at nedbryde det magiske smør.

Man må ikke røre en død mands smør!  
Man må ikke kerne smør med død mands hånd!

Smør meget ældre end det BURDE være...





## Du spiller Anklageren

Din opgave er at se til at proceduren bliver overholdt. Smørfalskneren skal nok få sin straf. Proceduren er vigtigere end retfærdigheden. Du skal indkalde vidner som du så kan udsørge om ting relateret til sagen. I slutningen af retsagen skal du holde en kort tale som opsummerer sagen og din vinkling af de juridiske principper og procedurer.

### ANKLAGEREN

Personlighed: Anklagerposten går i arv, du har dog fået din i kortspil. Du er heldig, simpelthen.

Oftentimes kan du se når et vidne er på vej at knække. Så lader du det trække ud. Du kan godt lide det. "Lad os lige vende tilbage til --" er en favorit.

Indimellem kan det ske at du falder hen. Det sker oftere når andre taler, af en eller anden grund. Det er sket at du faldet ud imens du selv talte. For at komme det her i møde er du begyndt at samle på forskellige metoder for at beholde interessen for andre. I din lille bog står det bl.a. "Kig på deres øjenbryn".

## Liste over vidner, til brug i retssalen

- Kødbollesælger
- Renhedskontrollant
- Øjenvidne
- Kvægdriversøn
- Lagermand
- Smørtungen (ekspertvidne)
- Æseldriver
- Smørfalskner (en anden).
- Præst
- Hr. Arris
- Siamesiske tvillinger
- En skaldet mand
- Unter Vogelsohn ("hunden").
- Bager
- Talgkoger
- Gammel mand ("livvagt")
- Loppedomptør
- Kvinde der har sagt hun vil giftes med den anklagede.
- Adelsmand
- Vampiren

## Ord at bruge i flæng:

improbis - amoralsk  
gravis - tung  
dexter - højre  
dignitas - anseelse, værdighed  
aliquando - en eller anden gang  
audax - fræk  
ad modum - meget  
causa - grund; sag  
extemplo - straks  
lingua - tunge  
Magistratus  
senectus - alderdom (en senex er en gammel mand)  
quemadmodum - hvorledes  
quotannis - hvert år

---

## Du spiller Forsvareren

Din opgave er at se til at proceduren bliver overholdt. Smørfalskneren skal nok få sin straf. Proceduren er vigtigere end retfærdigheden. Du skal indkalde vidner som du så kan udsørge om ting relateret til sagen. I slutningen af retsagen skal du holde en kort tale som opsummerer sagen og din vinkling af de juridiske principper og procedurer.

### FORSVAREREN

Personlighed: Ved Universitetet fandtes der tykke bøger om mange områder af juraen: hunde, børn, selv om engle. Dit favoritområde var heraldiske billedkonflikter. At mægle mellem mægtige slægter, og forsvarer retten til nogens historiske bomærke. Vækker hunbjørnen i dig.

Den her søvnige sag... hvad spiller det for rolle. Måske kan du få heraldikken ind et sted?

Du har den dårlige egenskab at komme til at efterligne andres stemmer. Især talefejl og lignende. Det er sket før at du ikke har magtet undertrykke et ufrivilligt latteranfald i retssalen. Pinligt.

## Liste over vidner, til brug i retssalen

- Kødbollesælger
- Renhedskontrollant
- Øjenvidne
- Kvægdriversøn
- Lagermand
- Smørtungen (ekspertvidne)
- Æseldriver
- Smørfalskner (en anden).
- Præst
- Hr. Arris
- Siamesiske tvillinger
- En skaldet mand
- Unter Vogelsohn ("hunden").
- Bager
- Talgkoger
- Gammel mand ("livvagt")
- Loppedomptør
- Kvinde der har sagt hun vil giftes med den anklagede.
- Adelsmand
- Vampiren

## Ord at bruge i flæng:

improbis - amoralsk  
gravis - tung  
dexter - højre  
dignitas - anseelse, værdighed  
aliquando - en eller anden gang  
audax - fræk  
ad modum - meget  
causa - grund; sag  
extemplo - straks  
lingua - tunge  
Magistratus  
senectus - alderdom (en senex er en gammel mand)  
quemadmodum - hvorledes  
quotannis - hvert år



# Døstermark

## birolle-ark

**Kødbollesælgeren.** Servicerer publikum i retssalen. Tidligere forretningspartner med falskneren. "Han skylder mig penge." Spiser gerne mad – det er jo godt. Nogle synes at det ikke hører hjemme i retssalen. Har smuglet nogle maddiker med ind i en ost.

**Renhedskontrollanten.** Alle ved jo at urin er den bedste konservator. Du foretrækker urin fra gamle kællinger. Der er holdbarhed i pissen. Har en hel del viden om præcedensfald og en stor samling af urin.

**Øjenvidnet.** Dette købte vidne svarer lidt for hurtigt på spørgsmålene. Vil gerne gå hjem. Vidnesarbejdet kan være svært at overskue indimellem. Masser at høre på, og nogle af de signaler forsvareren og anklageren sender er lidt uklare – skal man holde med eller sige imod?

**Kvægdriversønnen.** Er ikke den skarpeste kniv i skuffen, men ved alt om hvordan mælken bliver båret ind til smørkællingerne. Men hvad de laver derinde, må \*Guderne\* vide.

**Blind lagermand** der har arbejdet for falskneren. Har en hjælper med sig, der taler for ham, af nogen grund. ...og søger nyt job blandt publikum (fra podiet).

**Smørtungen.** Imperiets største smør-connoisseur. Smørtungen har smagt sig gennem alle slags smør. Fra Sidstedagssmør over Jomfrusmør (fra ægte jomfruer) til Dødssmør (lavet af den sidste mælk fra døde ammer). Du ved hvad smørret er kernet af.

**Æseldriveren.** Falskt smør bliver kærnet forkert, fx. af æsler der kører en stang baglæns rundt, rundt. Æseldriveren forklarer bedst ting ved at vise dem.

**Anden smørfalskner.** Du er tidligere smørfalskner. Codex Butyrum, som anviser den rette smørskik fortæller ikke noget om at man ikke må hælde talg i smørret. Men nu har du jo ikke læst den.

**Præsten.** Du påkræver lidt respekt fra anklager-siden ved at udspørge ham i katekismus, før du overhovedet vil svare på nogen spørgsmål. Overhovedet.

**Arris.** Byens flamboyante dilletante. Elsker at være i fokus og vil gøre hvad som helst for at få længst tid i vidnestolen.

**De to siamesiske ludere.** Påstår at Smørfalskneren har fortalt dem hvordan, hvorfor og hvor meget. Hvis de bare kunne blive enige.

**Ham der købte Smørfalsknerens hårkur,** og tabte alt hår på issen. –Der var ikke særlig meget til at begynde med! skriger nogen fra publikum. Beskriv hvad kuren bestod i, og hvordan du opdagede at noget var galt. Vil gerne have håret tilbage. Og gerne i en lysere brun farve.

**Unte Vogelsohn.** Hundemanden fra Daarsted. Manden der mest af alt ligner en hund. Bliver let aggressiv og gør af nærgående spørgsmål.

**Den overtroiske bager.** "Skal jeg virkelig vidne i den her sag? Kan det ikke indebære uheld - det er jo om madfedt?" Der findes mere end mange tror, mellem himmel og jord, og du ved hvad man kan gøre for at beskytte egendom, liv og familie. Du ser omen og tegn overalt, også her i retssalen. Det giver held at røre en dommers overskæg.

**Talgkoger.** Smørfalsknerens medsam-mensvorne. Har leveret utrolige mængder skavenfedt til Smørfalskneren. I god tro, selvfølgelig. –Skavens findes ikke, min gode mand. Hvad kan fedtet være, så?

**Smørfalsknerens livvagt.** En gammel mand, bliver let vred, men har ikke nogle andre særlige evner.

**Loppedomptøren.** Har medbragt loppecirkuset, som kun han kan tale med. De har vigtige spor og oplysninger. Lopperne stikker selvfølgelig af på det mest upassende tidspunkt.

**Kvinden** der gerne vil giftes med Smørfalskneren. Hun har intet at tilføje i sagen, men har set billedet på plakaten.

**Adelsmanden** der har smagt det falske smør, og godt kan lide det. "Det er det bedste smør jeg har smagt!" Ved nærmere undersøgelse har han ikke været i byen samtidig med Smørfalskneren.

**Vampiren.** Er egentlig ikke vampyr, men kan ikke fordrage mælkeprodukter. Hissser højt efter alt og alle. Taler med spøjs dialekt.

## birolle-ark

**Kødbollesælgeren.** Servicerer publikum i retssalen. Tidligere forretningspartner med falskneren. "Han skylder mig penge." Spiser gerne mad – det er jo godt. Nogle synes at det ikke hører hjemme i retssalen. Har smuglet nogle maddiker med ind i en ost.

**Renhedskontrollanten.** Alle ved jo at urin er den bedste konservator. Du foretrækker urin fra gamle kællinger. Der er holdbarhed i pissen. Har en hel del viden om præcedensfald og en stor samling af urin.

**Øjenvidnet.** Dette købte vidne svarer lidt for hurtigt på spørgsmålene. Vil gerne gå hjem. Vidnesarbejdet kan være svært at overskue indimellem. Masser at høre på, og nogle af de signaler forsvareren og anklageren sender er lidt uklare – skal man holde med eller sige imod?

**Kvægdriversønnen.** Er ikke den skarpeste kniv i skuffen, men ved alt om hvordan mælken bliver båret ind til smørkællingerne. Men hvad de laver derinde, må \*Guderne\* vide.

**Blind lagermand** der har arbejdet for falskneren. Har en hjælper med sig, der taler for ham, af nogen grund. ...og søger nyt job blandt publikum (fra podiet).

**Smørtungen.** Imperiets største smør-connoisseur. Smørtungen har smagt sig gennem alle slags smør. Fra Sidstedagssmør over Jomfrusmør (fra ægte jomfruer) til Dødssmør (lavet af den sidste mælk fra døde ammer). Du ved hvad smørret er kernet af.

**Æseldriveren.** Falskt smør bliver kærnet forkert, fx. af æsler der kører en stang baglæns rundt, rundt. Æseldriveren forklarer bedst ting ved at vise dem.

**Anden smørfalskner.** Du er tidligere smørfalskner. Codex Butyrum, som anviser den rette smørskik fortæller ikke noget om at man ikke må hælde talg i smørret. Men nu har du jo ikke læst den.

**Præsten.** Du påkræver lidt respekt fra anklagerensiden ved at udspørge ham i katekismus, før du overhovedet vil svare på nogen spørgsmål. Overhovedet.

**Arris.** Byens flamboyante dilletante. Elsker at være i fokus og vil gøre hvad som helst for at få længst tid i vidnestolen.

**De to siamesiske ludere.** Påstår at Smørfalskneren har fortalt dem hvordan, hvorfor og hvor meget. Hvis de bare kunne blive enige.

**Ham der købte Smørfalsknerens hårkur,** og tabte alt hår på issen. –Der var ikke særlig meget til at begynde med! skriger nogen fra publikum. Beskriv hvad kuren bestod i, og hvordan du opdagede at noget var galt. Vil gerne have håret tilbage. Og gerne i en lysere brun farve.

**Unte Vogelsohn.** Hundemanden fra Daarsted. Manden der mest af alt ligner en hund. Bliver let aggressiv og gør af nærgående spørgsmål.

**Den overtroiske bager.** "Skal jeg virkelig vidne i den her sag? Kan det ikke indebære uheld - det er jo om madfedt?" Der findes mere end mange tror, mellem himmel og jord, og du ved hvad man kan gøre for at beskytte egendom, liv og familie. Du ser omen og tegn overalt, også her i retssalen. Det giver held at røre en dommers overskæg.

**Talgkøgeren.** Smørfalsknerens medsam-mensvorne. Har leveret utrolige mængder skavenfedt til Smørfalskneren. I god tro, selvfølgelig. –Skavens findes ikke, min gode mand. Hvad kan fedtet være, så?

**Smørfalsknerens livvagt.** En gammel mand, bliver let vred, men har ikke nogle andre særlige evner.

**Loppedomptøren.** Har medbragt loppecirkuset, som kun han kan tale med. De har vigtige spor og oplysninger. Lopperne stikker selvfølgelig af på det mest upassende tidspunkt.

**Kvinden** der gerne vil giftes med Smørfalskneren. Hun har intet at tilføje i sagen, men har set billedet på plakaten.

**Adelsmanden** der har smagt det falske smør, og godt kan lide det. "Det er det bedste smør jeg har smagt!" Ved nærmere undersøgelse har han ikke været i byen samtidig med Smørfalskneren.

**Vampiren.** Er egentlig ikke vampyr, men kan ikke fordrage mælkeprodukter. Hissser højt efter alt og alle. Taler med spøjs dialekt.



# Talabecland

## TALABECLAND

### TAALS RETFÆRDIGHED OG NÅDE

Af *Thais Munk*

Velkommen til. "Taaals retfærdighed og nåde" er skrevet som et bidrag til scenarieantologien "Imperiet" til Fastaval 2009. Mit bidrag er skrevet over provinsen Tablacland. Scenariet handler om en gruppe eventyrere, der kommer til en lille by, hvor man tilbeder guderne på gammeldags vis. Jeg har valgt at skrive scenariet til dem, der kender Warhammer-verdenen (og systemet) og som vil opleve noget "Warhammer classic". Derfor antager jeg at du og dine spillere ved noget om Warhammer-verdenen, bl.a. Imperiet og guderne, og Warhammer-systemet. Hvis det ikke er tilfældet, vil jeg anbefale at I vælger at spille noget andet end "Taaals nåde og retfærdighed". Scenariet benytter sig desuden meget af at de forskellige spilpersoner har meget forskellige opfattelser af verden, af hvad der er retfærdigt og hvad der ikke er. Dette gøres igennem forskellige beskrivelser af tingene. Hvis du som spiller ikke bryder dig om at lave beskrivelser, er "Taaals nåde og retfærdighed" nok heller ikke det scenarie som I bør spille.

Tak til:

- Uffe Thorsen og Frederik J. Jensen for feedback

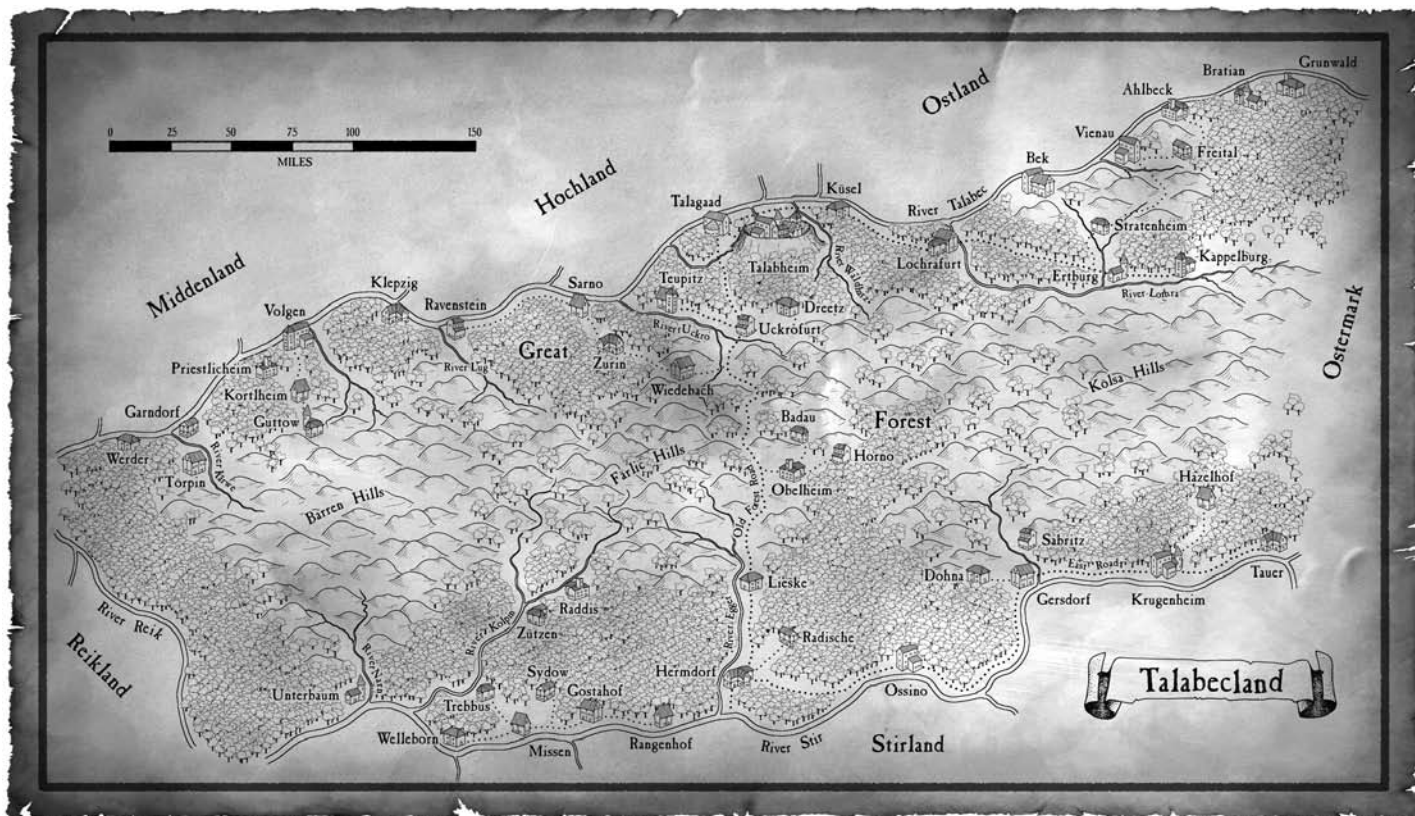
- Rene Tofts og Ruddle Oliver Bodholdt Dal for deres scenarie Ragnarok- begyndelsen til enden fra Fastaval 2003, hvor jeg har ladet mig inspirere af (dvs stjålet) dets ide om at gøre forskellige opfattelser af en situation eksplicit for spillerne.

## om scenariet

"Taaals nåde og retfærdighed" er et drama-/diskussionsscenario, blandet med en god del drama. Scenariet foregår således at de forskellige karakterer har forskellige holdninger til hvad der foregår og relationer på kryds og tværs. Der er ikke noget endelig svar på hvordan tingene forholder sig i scenariet.

Grundlæggende set burde gruppen af eventyrere være gået fra hinanden for et godt stykke tid siden. Gruppen er stadigvæk sammen, på grund af generel nølen og fordi flere i gruppen føler et ansvar overfor den sindsyge Bruno Colburg, at han er blevet sindssyg på grund af dem.

Scenariet begynder in medias res, et stykke tid efter at karaktererne er ankommet til landsbyen, Zeitdorf. Dermed er spillerne klar over karakterernes forskellige synspunkter og kan gå direkte i gang med konflikten. Konflikten handler altså delvist om hvad der foregår i landsbyen og delvist om deres egen fortid sammen, hvilket bliver blandet sammen i en dejlig grim blanding. Scenariet har mere eller mindre kun en enkelt scene, hvor



# Imperiet

karakterene sidder i en gæstehytte og diskuterer hvad de skal gøre. Denne diskussion kommer dog næppe til at gå stille for sig, da de hver især har stærke holdninger om emnet, blandet med deres følelser for hinanden.

Der er fire karakterer, hvor at to af dem er ydrepoler i deres holdninger til hvad der foregår i landsbyen, mens de to andre mere er i tvivl. Der er et par ting, som spillerne bør vide fra begyndelsen.

- Det er ikke et "lukket rum"-scenarie. De kan sagtens forlade gæstehytten.
- De opfatter tingene forskelligt, som folk også gør i den virkelige verden. Hvis en spiller siger noget, som en anden spiller har opfattet anderledes, er det med vilje.

## System, regler og sådan

Jeg har valgt at give karaktererne stats, mest for at spillerne ved hvad deres karakterer kan, hvad de er gode til og hvad de er knap så gode til. Det vil næppe blive relevant at spillerne forsøger at dræbe hele landsbyen, derfor har jeg valgt ikke at give hovedparten af dem stats, da det nok er mere sandsynligt at de vil forsøge at slå hinanden ihjel. Det er derimod muligt at nogen (f.eks. Bruno eller Agnetha) ville forsøge at overbevise landsbyboerne med deres Public Speaking-talent. Hele konflikten må gerne udmunde i vold, hvis den meget nemt kan, f.eks. hvis nogen i landsbyen finder ud af Brunos fortid.

## Subjektivitet

Scenariets vigtigste "gimmick" er at de forskellige karakterer opfatter tingene forskelligt, hvilket du skal gøre eksplicit i dine beskrivelser af tingene. F.eks.: Alle karaktererne kan huske den unge kvinde, Janna Hauptleiter, som medvirkede i det religiøse ritual de var vidner til, men når de møder hende igen, vil de se hende anderledes. For Agnetha ville Jenna minde hende om den eventyrlystne kvinde hun engang var (og at hun mener at Janna blev voldtaget under ritualen), for Markus ville han huske hende nøgen under fuld-månen, hvor hun smurte blod ud over Taals alter, for Brunu ville hun se som en af hans studiekammerater, der forsvandt under tumulterne ved ritualen i forbindelse med Oplysningens Lygte og som spejderen ville hun sersom en smuk, ung, lidt genert pige med ben i næsen og hjertet på rette sted. Taal-præsten, Albrecht Vikros, ville Agnetha se som en fanatisk barbar med blod på hænderne, hvor Bruno ville se fakkeltænderen til at tænde det bål Bruno skal brændes på, mens Markus ville se ham som budbringer for gudernes straf, etc. De dermed også deres opgivelser forskelligt. Hytten ville for Ernst være gæstfrie menneskers ly, for Markus være et tilfældigt sted at sove inden man drog videre, etc. Ideen er naturligvis også at kunne skabe yderligere spild i gruppen (som i Ragnarok-begyndelsen til enden). Jeg vil trygt overlade det til dig.

## Karakterene

Karaktererne er alle mennesker og er som følger:

### 1) Ernst Jäger

Ex-Miner → Ex-Hunter → Scout

En alvorfuld mand med vildnisset som sit hjem. Han er meget religiøs og repræsenterer den ene ydrepol i scenariet, som klart er fortalende for at det der foregår i scenariet er acceptabelt. Han har i høj grad den holdning til resten af gruppen at de burde tage sig sammen og få gjort noget ved deres liv. Samtidig dømmes han dem meget hårdt, da han ikke kender baggrunden for deres valg. Ernst er med i gruppen, fordi han er gode venner med Markus, som har reddet hans liv to gange og fordi han rent faktisk godt kan lide de andre. Han er blot fortalende for at man selv bør gøre noget ved sine problemer og ikke få andre til at løse dem.

### 2) Markus Guttman

Ex-Thief → Ex-Cat Burglar- Verenean Investigator

En spøgelfuld type, der tvivlende er blevet medlem af Verenas kirke, da hans lillebror er blevet adopteret af samme kirke. Lillebrorens værge (en ret fanatisk Verena-præstinde) har truet med at smide lillebroren ude på gaden, hvis ikke Markus holder sig på dydens smalle stig. Han er modvillig idealist og stærk tvivlende. Han er mere eller mindre gruppens leder, dog ikke fordi han specielt har lyst. Markus er med i gruppen som en måde at flygte fra hans problemer.

### 3) Agnetha von Katzeweg

Ex-Noble → Ex-Rogue → Entertainer

Gruppens kvindelige medlem, en adelsdatter, der løb hjemmefra for at blive skuespillerinde. Hun er ved at være kørt træet i at flakke rundt i Imperiet og kan ikke finde ud af om hun har det talent, der kræves. Hun repræsenterer den anden ydrepol i scenariet, idet hun er opvokset med en mere civiliseret form for religion. Agnetha er med i gruppen af frygt for at hun ikke er talentfuld nok til at blive skuespillerinde eller manuskriptforfatter.

### 4) Bruno Colburg

Ex-Student → Ex-Agitator → Demagogue

Tidligere oprører, der mere eller mindre var tilbeder af Tzeentch i en periode. Han har overværet et mørkt ritual til hvad han troede var politiske møder. Dette har, kombineret med at han igennem gruppens eventyr har været tæt på at dø, gjort at han er stærk sindssyg. Han er stærkt karismatisk og intelligent, men har ganske stærke vrangforestillinger. Samtidig er hans vrangforestillinger symboler på hvordan tingene egentlig er. Bruno er med i gruppen, fordi de andre føler medlidenhed for ham og fordi han ikke kan tage vare på sig selv.



# Calabecland

## Ankomsten til landsbyen

Gruppen var på vej sydpå fra Tablaheim i det tidlige forår, domineret af regn, sjaap og nattefrost, da de nåede til Zeitdorf. Efter ankomsten blev de indkvarteret i en gæstehytte, hvor de blev vidner til et religiøst ritual. Hver af karakterene har deres helt egen opfattelse af hvad der helt præcist foregik, hvad det var for et religiøst ritual de så, hvad de helt præcist var vidne til, da de ankom til landsbyen. Spilpersonerne sidder altså ved scenariets begyndelse i denne gæstehytte og spiser suppe, kogt på friskfanget kanin og urter.

## Zeitdorf

Zeitdorf er en lille landsby på ca 50-60 sjæle. Den er forholdsvis isoleret og er derfor meget tvunget til at klare sig selv. Som oftest er skatteopkræveren det eneste den ser til resten af Imperiet. Ingen ved helt præcist hvor gammel Zeitdorf er, men den nævnes første gang i skatteregnskabet for Talabecland i år 563. Den er desuden blevet brændt ned et par gange, hvilket har gjort at indbyggerne ikke har voldsomt meget tilovers for resten af Imperiet. Det er da sådan set meget fint til fremskaffelse af f.eks. finere jernting og lignende, men grundlæggende set ser de på resten af Imperiet med stor skepsis, pga hvad de opfatter som dekadence og slaphed. Zeitdorf består primært af nogle langhuse i gammeldags stil, et par mindre hytter og et tempel dedikeret primært til Taal og Rhya, men dog også Ulric og Morr. Dets indbygger lever primært af jagt, fiskeri i en afløbere til floden Talabec, indsamling af urter og en smule landsbrug. De er mere eller mindre alle sammen stærkt religiøse og bakker op om Albrecht Vikros' få beslutninger, til dels fordi han er en repræsentant for guderne, og til dels fordi han kommer med ganske ordrer. Folkene i Zeitdorf vil egentligt helst bare være i fred, på godt og ondt. De vil helst ikke være afhængige af andre og de vil helst heller ikke have at deres blodige ritualer skal observeres af andre. De går ikke ind for menneskeofringer, men har intet problem overfor hverken sex, blod, ild eller døde dyr i deres tilbedelse af guderne. Desuden har de en markant anden indstilling til mange ting. F.eks. vil mange af byens kvinder forsøger at forføre eventuelle besøgende for at få frisk blod til byen, der ellers nemt ville kunne komme til at lide af indavl. Den slags er fuldt ud acceptabelt i Zeitdorf. Her sætter man gruppen over individet.

## NPC'er

Formålet med NPC'erne er primært at formidle stemning, at skabe en fornemmelse af Zeitdorf som et lidt skræmmende, men alligevel fængslende sted, hvor man tager døden og livet alvorligt, og som en konsekvens deraf, tilbedelsen af guderne. De må gerne provokere folk til at tage stilling, men de skal helst ikke afgøre diskussionen eller tage for meget del i den.

## Albrecht Vikros

Albrecht er i slutningen af 40'erne og Zeitdorfs uformelle leder. Han er, overraskende nok, født i Nuln, hvor han studerede theologi på universitetet

, og kom tilfældigvis forbi Zeitdorf, hvor han blev imponeret over folks vilje til at klare sig selv og deres tro. Han slog sig ned og blev efterhånden en vellidt skikkelse. Da den lokale præst døde på jagt efter en bjørn, blev Albrecht præst i stedet for, hvilket passede ham fint. Albrecht er en mand af hårde principper. Han håber naturligvis på at det vil være muligt at få overtalt de nyankomne til at acceptere hvad der foregår i byen, men som udgangspunkt har han den holdning at det ikke rager dem. Albrecht er ikke særlig høj, men solidt bygget. På trods af hans alder har han kraftigt hår, der efterhånden er blevet hvidt og kraftigt skæg. Under religiøse handlinger er han klædt i en kåbe af hjorteskin med hjortetakker spændt om hovedet, men ellers er han mest klædt i solide brune og grå uldklæder. På trods af (måske på grund af) hans fødsel og opvækst i Nuln, går han kraftigt ind for at det simple liv, som man lever det igennem jagt og fiskeri er mere reelt, mere fromt end livet i byen. Han vil som udgangspunkt være diplomatisk overfor spilpersonerne, men han vil ikke gradbøje sine principper. Han er en meget intelligent mand, der har fundet sit kald, et rigtigt hjem og som ikke har ret meget tilovers for civilisation/resten af Imperiet. Han skammer sig ikke over sin fortid og argumentere gladelig for at for meget civilisation svækker mennesket.

## Janna Hauptleiter

Janna er en ung pige med viltet lyst hår og en naturlig skønhed, som man får det af at leve udendørs det meste af tiden. Hun er ret kvik og Albrecht har hende på prøve, inden han beslutter sig for om hun er værdig til at blive præstinde. Jenna er en sammensat natur, både en genert teenager, men samtidig også så religiøs at det grænser til det fanatiske. Hun har intet imod at ofre dyr, være nøgen, smøre sig ind i blod, dyrke sex, etc, under religiøse ceremonier, men ellers er hun som person ret genert og sky. Hun har stort set aldrig været uden for Zeitdorf og er derfor meget nysgerrig efter hvordan det er derude. Hun er meget religiøs og meget dedikeret til Albrecht, som hun ser som sin mentor. De har et meget professionelt forhold, på trods af at sex ofte indgår i deres præstegerning.

## Lucretia Maltz

Navnet lyder voldsomt fint, men Lucretia er stadigvæk kun en husmoder, som så mange andre i Imperiet. Til gengæld er hun en dygtig husmoder. Hun kan lave god mad, er dygtig til at sy og opdrager hendes to børn godt. Hun er enke efter at være mand, der var noget ældre end hende, døde af et hjerteslag. Det er hun ked af, men samtidig er det er også lang tid siden at der er kommet noget frisk blod til Zeitdorfs befolkning, hvilket har gjort hende interesseret i de tre mænd der er kommet til byen. Ikke fordi hun er specielt seksuelt frustreret, men fordi det gavner landsbyen. Hun er på overfladen som mange andre hustruer/enker i Imperiet, klædt i praktisk, varmt uldtøj, men i praksis er hun yderst dedikeret til Rhyas ideal som en god moder, om det så er moder for mennesker, ræve eller hare. En god moder, der beskytter sin familie,

# Imperiet

skaffer dem mad og som i sidste ende er villig til at dø for sine børn. Hun er midt i tredverne, har langt mørkebrunt hår og en ret flot kvinde i forhold til sin alder.

## Slutningen

Som udgangspunkt har "Taals nåde og retfærdighed" en åben slutning, men det ligger ikke op til at denne slutning er lykkelig. Som udgangspunkt handler slutningen mere om hvordan karaktererne har det med hinanden, end om Zeitdorf. Grundlæggende set må det hellere ende skidt end godt, med mindre spillerne formår at forsone sig med hinanden, på en eller anden måde. Den skal have relevans for hvad spillerne har sagt og gjort under scenariet. Jeg har med vilje ikke inkluderet trappings, da jeg ikke har modtaget illustrationer af karaktererne fra min illustratør (der i skrivende stund har meget tralvt) og ikke vil risikere at skrive noget, som viser sig at være forkert i forhold til illustrationen. Det er en kikset grund, ja, men min illustratør er ret sej, derfor har jeg valgt at prioritere hans tegninger højere. Karaktererne har hvad der vil give mening at de har (f.eks. hand weapons), dog ingen rustning.

## Stats

Karaktererne er angivet med deres nuværende tal i en given stat først og deres oprindelige i parentes.

## Albrecht Vikros

Career path: Priest, Ex-student, Ex-Initiate,  
WS: 40 (30) BS:29 S:39 (34) T:44 (34) Ag: 51 (41\*\*)  
Int: 47 (37) WP: 53 (33) Fel: 47 (32) A:1 W: 16 (12)  
Mag: 0  
Skills  
Academic Knowledge (History) (+10), Academic Knowledge (Theology) (+10), Gossip (+10), Charm (+20), Search, Perception, Read/Write, Speak Language (Classical), Heal (+10), Swim, Outdoor Survival.  
Talents  
Lightning Reflexes\*, Public Speaking, Warrior Born\*\*, Master Orator, Strike to Stun

## Janna Hauptleiter

Career path: Initiate, Ex-Peasant  
WS: 36 (31) BS: 40 (35) S: 40 (35) T: 41 (31) Ag: 36 (29) Int: (39) WP:40 (35) Fel: 47 (37) A: 1 W: 12 Mag:0  
Skills  
Animal Care, Swim, Charm Animal, Concealment, Trade (Bowyer), Performer (Dancer), Outdoor Survival, Set Trap, Silent Move, Academic Knowledge (Theology), Charm, Heal, Perception  
Talents  
Rover, Specialist Weapon Group (Sling), Very Strong\*, Warrior Born\*\*

## Ernst Jäger

Career path: Scout, Ex Hunter, Ex- Miner  
WS: 44 (34) BS: 56 (36) S: 43 (33) T: 48 (38\*) Ag: 48 (33) Int: 35 (25) WP: 53 (38) Fel: +44 (34) A: 2 (1) W: 20 (14). IP: 0 FP: 0  
Skills

Animal Care, Charm Animal, Concealment (+10), Dodge Blow, Follow Trail (+10), Outdoor Survival (+20), Navigation (+10), Perception (+10), Scale Sheer Surface, Search, Silent Move, Swim, Trade (Prospector)

### Talents

Acute Hearing, Strong-minded, Orientation, Specialist Weapon Group (two-handed, Longbow), Very Resilient\*, Rover, Rapid Reload, Mighty Shot  
Armour  
Leather Jacket.

## Markus Gottmann

Career path: Verean Investigator, Ex-Cat Burglar, Ex-Thief  
WS: 44 (34) BS: 33 (23) S: 37 (32) T: 43 (38) Ag: 62 (37) Int: 44 (34) WP: 42 (32) Fel: 47 (37) A:1 W:16 IP:4 FP: 0  
Skills  
Charm, Concealment (+20), Evaluate, Gossip, Haggle, Perception (+20), Pick Lock (+20), Read/Write, Scale Sheer Surface (+10), Sleight of Hand, Search, Silent Move (+20)  
Talents  
Night Vision, Luck, Alley Cat, Street Fighting, Streetwise, Trapfinder  
Armour  
Leather Jacket.

## Agnetha von Katzeweg

Career path: Entertainer, Ex-Rogue, Ex-Noble  
WS: 33 (23) BS: 39 (29) S: 31 (31) T: 32 (32) Ag: 47 (37) Int: 47 (42\*\*) WP:39 (34) Fel:53 (43\*) A:1 W: 13 (11) IP: 2 FP:0  
Skills  
Blather, Command, Common Knowledge (The Empire) (+10), Charm (+20), Gamble, Gossip (+20), Perception (+10), Performer (Musician), Performer (Acting) (+10), Performer (Storyteller), Read/Write, Ride, Search, Sleight of Hand, Ventriloquism.  
Talents  
Suave\*, Etiquette, Flee!, Public Speaking, Sixth Sense, Savvy\*\*, Schemer.  
Armour  
Leather Jerkin.

## Bruno Colburg

Career path: Demagogue, Ex-Agitator, Ex-Student  
WS: 44 (34) BS: 41 (31) S: 36 (36) T:49 (39) Ag: 47 (32) Int: 63 (43) WP: 45(30) Fel: 75 (45) A:2 W:14 (10) IP:5. FP:0  
Skills  
Academic Knowledge (Theology), Academic Knowledge (History) (+10), Academic Knowledge (Law) (+10), Blather, Concealment, Charm (+20), Dodge Blow, Gossip (+10), Intimidate, Perception (+20), Read/Write, Search, Speak Language (Classical), Speak Language (Tlean)  
Talents  
Savvy\*, Street Fighting, Flee!, Linguistics, Suave\*\*, Super Numerate, Public Speaking, Master Orator.  
Insanities  
Knives of Memory, Delirious Saviours



# Talabecland

## ernst jæger

Jeg mødte de andre i skovbrynet. Deres bål var lige gået ud. Deres brød var for gammelt. Det ville snart regne. En gruppe bæstmænd fulgte deres spor. Jeg ledte dem i sikkerhed i en hule. Vi fik tændt et nyt bål. Næste dag fulgte jeg med dem. Var det mon klogt af mig? Jeg beder tit Rhya om et svar, men hun svarer mig ikke. Burde jeg have gået min egen vej i stedet for at følge med dem til byen? Jeg kan godt lide dem, men jeg kan ikke lide deres opførsel. Jeg kan ikke lide mængden af klynk, jeg kan ikke lide mængden af storbymanerer og jeg er heller ikke for glad for mængden af galskab.

Ernst Jæger er midt i trediverne og som navnet antyder, jæger. Han er bondesøn, tidligere guldgraver og oprindelig fra Middenland. I en alder af 17 drog han ud for at prøve på at finde sølv i Bjergene i Midten. Det var ikke nogen succes, men man skulle ikke tro det når man ser Ernst i dag. Han er klædt i solidt tøj og bevæbnet med en langbue. Han ligner en person, der ville kunne overleve en særlig kold vinter i Kislev uden større problemer, hvilket han også har gjort. Men da han lagde ud med med at være guldgraver, var han næsten lige ved at dø af sult og kulde oppe i bjergene. Skæbnen havde dog andre planer for ham end at hans lig skulle findes sammen med andre guldgravere om foråret, når sneen smeltede.

Mine fingre var så småt begyndt at blive blå, da jeg var nået halvvejs ned fra bjergene. Jeg nåede ned ned til skoven og forsøgte at tænke over hvad jeg skulle gøre. Jeg så pludselig en hjort komme løbende, hvorefter den stoppede i en lysning. Jeg havde svært ved at spænde buen med fingre, der mere eller mindre var blevet blå, men pludselig lå hjorten med min pil i halsen. Jeg rensede den og fik varmen tilbage i mine fingre fra dens blod. For hvert af dens indvolde, som jeg lagde til side, gav Fader Taal mig mere og mere af varmen i min krop tilbage. Til sidst hængte jeg dens indvolde op i et træ som en ofring, skar Fader Taals mærke i barken, tog hjorten om nakken og gik min vej. Lidt senere fandt jeg en lille hule, hvor jeg kunne tænde bål. Det var ikke min skyld at jeg overleverede der.

Ernst rejste rundt i vildniset i det nordlige af Imperiet og det sydlige Kislev i ret lang tid. En dag stødte han på Bruno, Markus og Agnetha. De var i problemer og Ernst hjalp dem. Mest fordi han havde savnet noget selskab. Man kunne også stille spørgsmålstejn ved om hvor godt Ernst forstår andre mennesker. Han kan bedst lide Markus, som er en lystig mand, men ikke for lystig. Ernst har en fornemmelse af at Markus har et eller andet problem, men hans indtryk er mest at det drejer sig om at han ikke er sammen med Agnetha længere. Det må Markus selv håndtere. Agnetha har han respekt for, selvom han synes hun burde gøre noget ved sine problemer, begynde at tage sit skuespil seriøst, er hun grundlæggende bare ude, hvor hun ikke kan bunde. Det er selvfølgelig synd for hende, men det er hendes eget problem. Nogen folk kan håndtere at leve på farten eller i vildniset, nogen kan ikke. Så hvorfor tager hun ikke hjem eller til en eller anden storby?

I hvert fald har Markus ville anerkende at de har brug for hjælp. Det er da altid noget. Problemet er så bare at de ikke vil anerkende hvad Bruno har brug for. Bruno har ikke brug for hjælp af den art, som de to kan give ham.

Han har brug for at blive spærret inde, få mad jævnlige og nogen der gider sørge for at han bliver tørret i røven resten af hans ynkelig liv. Og på den anden side...hvis han kunne blive rask vil han bare skabe mere fare med hans velsmurte tunge. Så lad ham da tage noget af ansvaret for det? Ingen af dem vil give mig et klart svar hvis jeg spørger om hvorfor Bruno er blevet gal? Hvorfor skal vi ikke blot overlade ham til Shallyas orden, hvis pligt det er at tage sig af den slags folk?!? Det giver ingen mening. Ligesom det heller ikke giver mening at han er bange for mig. Jeg har knap nok talt til ham. Der må være gået noget galt. Men uanset set, så bliver jeg med dem, for de ville dø ellers. Det skylder jeg dem, især på grund af Markus. De andre ved det ikke, men han reddede mit liv to gange i Talabheim.

Ernst er meget præget af hvordan det gik i bjergene og er stærkt religiøs på en meget gammeldags måde. Guderne hjælper den, som hjælper sig selv, som tager ansvar for ens eget liv. Derfor er de vigtigste guder for Ernst da også Ulric, Rhya og Taal. Sigmar, Verena og Morr er fint nok, men ikke noget han har brug for til hverdag og Ranald og Myrmidia har han ikke meget til overs for. I forhold til de Unævnelige har Ernst den klare holdning at livet er en gave, en gave som kræver ansvar. Hvis man misbruger dette ansvar ved at tilbede de Unævnelige, er døden en mild skæbne.

Jeg med dem til Talabheim, hvor vi arbejdede med forskellige ting, som byvagten ikke kunne anerkende officelt. Det var ganske sjovt at komme til byen igen, men det var også et tegn på hvordan byer, især rigtig store byer, gør folk sarte. De vil ikke gøre noget ved deres problemer selv. I hvert fald var Bruno tæt på at dø igen, hvorefter Markus foreslog vi drog sydpå. Fint nok, så kunne vi komme lidt væk fra byen og få noget frisk luft. En aften nåede vi til Zeitdorf. En meget hyggelig landsby. De tog godt imod os, sørgede for at vi blev indkvarteret i en gæstehytte, gav os noget lækker suppe og sådan. Vi afbrød lidt indbyggerne i en ceremoni, hvilket er beklageligt. De skal naturligvis have ro til at tilbede guderne i fred. De var i gang med en opførsel af Taal og Rhyas gitemål...på naturlig vis. Det er længe siden jeg har mærket en kvindes varme, hørt hendes vellystne åndedræt. Jeg kunne høre det fra den unge præstinde. Det var godt at se nogen ære guderne på reel vis, med den respekt som der kræves. Zeitdorf er et godt sted.

### Ernst Jæger

Career path: Scout, Ex Hunter, Ex- Miner  
WS: 44 (34) BS: 56 (36) S: 43 (33) T: 48 (38\*) Ag: 48 (33) Int: 35 (25) WP: 53 (38) Fel: +44 (34) A: 2 (1) W: 20 (14). IP: 0 FP: 0

#### Skills

Animal Care, Charm Animal, Concealment (+10), Dodge Blow, Follow Trail (+10), Outdoor Survival (+20), Navigation (+10), Perception (+10), Scale Sheer Surface, Search, Silent Move, Swim, Trade (Prospector)

#### Talents

Acute Hearing, Strong-minded, Orientation, Specialist Weapon Group (two-handed, Longbow), Very Resilient\*, Rover, Rapid Reload, Mighty Shot  
Armour  
Leather Jacket.

# Imperiet



## markus guttmann

Jeg var på vej ud at døren med fire lysestager i armene, da jeg første gang mødte Bruno. Vi flygtede sammen ned i en kloak mens byvagten løb forbi. Han havde været lidt for højlydt med nogle opfordringer til mere frihed og mindre tvang i Imperiet. Jeg solgte lysestagerne, hvorefter vi tog på druk sammen. Vi mødte Agnetha den aften...hvorefter hun overnattede hos mig. Det var en dejlig tid. Jeg havde en god ven og en køn pige i min seng. Men gode tider varer alt for kort. Jeg havde ellers taget mig nogenlunde af Wilhelm, sørgede for at han havde penge og sådan, men da jeg kom forbi en dag var han væk. Der lå et ark pergament på bordet. Jeg kunne ikke læse dengang, men tegningen af en ugle med et sværd i klørerne nedenunder forstod jeg desværre alt for godt. Verena, gudinden for retfærdighed. I hvert fald nogen folks opfattelse af retfærdighed.

Markus er født og opvokset i Middenheim. Hans far var soldat og kom aldrig hjem igen. Hans mor døde da han fødte Wilhelm, Markus' lillebror. Ikke at det slog Wilhelm ud. Han sørgede for at nabokoen kiggede lidt efter Wilhelm og gik i gang med at skaffe nogen penge, så de kunne få mad på bordet. Wilhelm var en god tyv, uden samvittighedskvaler og er det stadigvæk. Han holdt kun op med at stjæle fordi lillebroren pludselig blev "adopteret" af Verenas kirke.

Nå ja, så måtte jeg jo gå til Verenas tempel og snakke med dem om det. Det gik mindre godt. Verena-præstinden fortalte mig at min lillebror nu var blevet optaget i Verenas kirke og jeg ville gøre klogt i at samarbejde. De havde åbenbart fundet af hvad mit...arbejde bestod af, men havde ikke kunnet bevise noget. Så de havde taget min lillebror og ville holde ham som gidsel, indtil jeg kunne bevise at jeg havde "forbedret" mig. Jeg har taget fra folk, der havde rigeligt for at sørge for at min lillebror fik noget at spise?!? Jeg kunne ikke forstå problemet...så de sørgede for at jeg ville huske det. Pludselig greb to store præster om mine arme og smækkede mig ned på et bord. Jeg fik snørret reb fast om håndleddene, imens de tatoverede en stor ugle på min ryg. Jeg skulle ikke kunne glemme det, uanset hvad. Samtidig med det...gik Bruno lige hen og blev tosset. Jeg havde undret mig lidt om hvad han helst præcist lavede. Han fortalte mig at han var kommet i kontakt med en gruppe, der blev kaldt "Oplysningens Lygte". Oprørsgruppe, fortalte han mig, hvilket...egentlig ikke var løgn. Det var de sådan set. Vi fulgte efter ham ud af byen, til en lysning i skoven sydfør Middenheim. Han skulle bevise sin dedikation til de Unævnelige ved at ofre en mand, de havde fanget. Jeg valgte at sætte ild til lunden. Det var i efteråret, men meget tørt. Det brændte i hvert fald meget hurtigt. Imens jeg fik hevet Bruno væk, så jeg en heksejæger med en gruppe lejesoldater gå ind i lysningen...hvor jeg kunne se Taals og Rhyas tegn skåret ind i træerne. Bruno var forbrændt og smurt ind i blod, men jeg overlod ham alligevel til Agnetha. Hun er meget sød, men hun forstår ikke så meget igen, om hvordan tingene i virkeligheden er. Hun er jo også adelig. Jeg havde sat ild til et helligt sted. Så tror pokker at guderne er sådan efter mig. I hvert fald var jeg nødt til at tage fra byen. Verena-præstinden grinnede bare da hun hørte det. "Så må du jo drage ud i verden og gøre noget retfærdigt der. Så kan vi se på det med din lillebror, når du vender tilbage. Og hvis vi hører det mindre om at du ikke har opført dig pænt, så ryger han ud på gaden." Fedt nok....så jeg skal være "retfærdig" imens min lillebror bliver opdraget af tosser?

Omvendt set havde jeg ikke så meget valg...men Agnetha tog det vist ikke så pænt, da jeg ikke længere ville gå i seng med hende. De andre skulle helst ikke få færden af hvad der er sket....hvad respekt ville de så have for mig?

Markus er endt som den ufrivillige leder af gruppen, mest fordi ingen andre ville. Han var engang en glad, spøgefuld ung mand uden den fjerneste bekymring i verden. Det er han ikke i dag. I dag er han træt af det hele. Alting går mere eller mindre altid galt. Bruno er blevet endnu mere sindssyg, men Markus har besluttet sig for at han ikke vil overlade sin ven til Shallya-kirken. En gruppe religiøse tosser er nok. Markus har det svært med religion. På den ene side er han ikke glad for at blive tvunget ind i Verena-kirken, men på den anden side er han bange for at det er ham, der tager fejl og ikke Verena-kirken. Han har stjålet og løget og han har sat ild til en hellig lund. Måske var det så ham, der tog fejl? Måske er han ikke forbandet, men har fået en chance til?

Vi drog afsted til Middenheim morgenen efter alt bøvet med Bruno og lunden. Jeg forstår ikke hvordan vi nåede frem. Vi blev overfaldet af lovløse flere gange og Bruno var igen tæt på at dø. Men så skete der endelig noget godt. Vi stødte nemlig på Ernst. Vi sad omkring et ret sølle bål, da han pludselig trådte ind i lysningen. "Hvis I bliver her, bliver I snart slagtet af bæstmænd. Følg med mig." Heh. Han har sandelig altid været direkte. Vi blev ret hurtigt venner. Han var et frisk pust i stedet for at Agnetha var sur og at Bruno svarede i øst, når man spurgte i øst. Han skaffede os mad og var bare til at snakke med. Vi drog senere videre fra Talabheim, efter at have været der i et stykke tid og hjulpet vagten med forskellige ting, som de ikke kunne tage sig af officielt. Det...føltes overraskende godt at gøre en "retfærdig" gerning. I hvert fald drog vi videre sydpå, efter at Brunos brystkasse var i nærkontakt med et sværd. Jeg mente at vi skulle finde noget andet at lave, så vi drog sydpå. Der endte vi i landsbyen Zeitdorf, endnu et stop på vejen. De gav os en utæt hytte med et bål og en gryde med varm suppe. Dejligt, især når de åbenbart ikke forventede at vi betalte for det. De havde gang i en religiøs ceremoni af en art derude...jeg så i hvert fald en nøgen kvinde smurt ind i blod. Det må de vel selv ligge og rode med, selvom det virkede lige tilpas. Nu håber jeg bare på at vi kan undgå problemer, især med Brunos tilstand.

### Markus Gottmann

Career path: Verean Investigator, Ex-Cat Burglar, Ex-Thief

WS: 44 (34) BS: 33 (23) S: 37 (32) T: 43 (38) Ag: 62 (37) Int: 44 (34) WP: 42 (32) Fel: 47 (37) A:1 W:16 IP:4 FP: 0

#### Skills

Charm, Concealment (+20), Evaluate, Gossip, Haggle, Perception (+20), Pick Lock (+20), Read/Write, Scale Sheer Surface (+10), Sleight of Hand, Search, Silent Move (+20)

#### Talents

Night Vision, Luck, Alley Cat, Street Fighting, Streetwise, Trapfinder

#### Armour

Leather Jacket.



# Talabecland

## Agnetha von Katzeweg

Jeg sneg mig ud fra min fars gård en sen aften med fuld-måne, men da jeg kom til Middenheim, var teaterkom-pagniet fra aftenen før draget afsted. De havde ellers lovet mig at jeg måtte komme med dem, når de drog videre. Jeg stod alene i gården til den kro, hvor jeg havde mødt dem tidligere, imens det silede ned. Hvis jeg tog hjem igen, ville far blive vred og isolere mig i mit kammer med broderi, indtil han havde fundet en passende mand at forlove mig med. Så jeg drev ned af gaden og gik ind på den mest lær-mede kro jeg kunne finde. Der mødte jeg to mænd, begge to meget fulde. Det var Bruno og Markus.

Agnetha er af adelig slægt og kommer oprindelig fra en mindre by lidt syd for Middenheim. Hun løb hjemmefra som ung for at blive skuespillerinde, hvilket dog ikke lykkedes ubetinget. I stedet løb hun ind i Markus, en ung mand for hvem bekymringer var et fremmet ord, og Bruno, en karismatisk drømmer med store idealer om retfærdighed. Hun lagde ud med at forelske sig i Markus, hvilket over tiden løb ud i sandet. Bruno var medlem af en gruppe kaldet "Oplysningens Lygte", hvilket viste sig at være en Kaos-kult. Det hele endte galt og gruppen måtte flygte fra Middenheim.

En ting er at Bruno var anderledes efter den aften i Kal-dezeit, men Markus ændrede sig også. Før var han glad og tænkte ikke på morgendagen, men noget ændrede sig kort tid inden...alt det med Bruno og den lund. Han ville ikke elske med mig mere, afviste mig uden at ville fortælle hvorfor. Jeg følte mig såret og trak mig væk fra ham. Han havde været sådan et frisk pust efter min forstokkede familie, så umiddelbart, så direkte. På overfladen var han stadigvæk glad, men han holdt stort set op med at drikke og holdt sig mere for sig selv. Han talte kun til os samlet, ikke til mig alene. Bruno...var kommet i dårligt selvskab, endnu dårlige selskab end Magnus var den-gang. Markus overtalte mig til at tage med, da han fulgte efter Bruno. Syd for Middenheim, fandt vi Bruno og hans selskab inde i en lysning inde i skoven...jeg kan knap nok huske det. Jeg husker at de sagde blasfemiske ting, at Bruno forsøgte at stikke af, at Markus startede en brand samtidig med at en heksejæger brød ind i lysnin-gen sammen med en gruppe lejesoldater. Markus fik reddet en forbrændt og blødende Bruno ud. Den mand har aldrig villet dø. Selv vores rejse til Talabecland over-levede han. Det var ellers nær blevet enden for os. Jeg ved ikke hvor mange gange vi blev overfaldet af lovløse... da vi endelige nåede frem var Bruno syg, bevidstløs og blødte fra flere sår. Den eneste grund til at vi nåede frem var Ernst. Vi sad i skovbrynet og forsøgte at få bålet til at brænde ordenligt, da Ernst gav sig til kende. Han var...en barbar. Det er han stadigvæk. Desværre er han også mere eller mindre den eneste, der har behandlet mig med reel respekt. Markus afviste mig uden grund og Bruno lod mig aldrig komme tæt på, selvom jeg var med til at redde hans liv. Og nu er han blevet gal. Vi var der i et stykke tid, blandede os i forskellige ting, arbejde løst for vagten med ting de ikke selv kunne ordne. Da Bruno fik stukket et sværd igennem brystkassen, besluttede Markus vi skulle tage videre.

En af Agnethas holdepunkter i hendes, ellers ret kedelig og triste liv som ung adelsfrøken var de forskellige kirker

og deres ceremonier. Hun nød prædikerne hos Sigmars, Shallyas og Morr's præster. Det var en rolighed og en højtidelighed over det, som appellerede til hende, på samme måde som teateret gjorde. Hendes store ambi-tion var at blive noget inde for teateret, skuespillerinde eller manuskriptforfatter. Helst begge dele. Hendes store glæde for teateret har gjort at hun er glad for dramatiske replikker sagt på det rigtige tidspunkt. Især fordi hun efterhånden er ved at have fået nok af det hele. Af en adelskvinde at være er Agnetha ikke sart, men hun er ved at være godt træt af at være kold og våd, altid at lugte af røg og konstant skulle være på vagt. Hun er træt af at Markus ikke er ærlig overfor hende og at Bruno, som hun ellers var ved at forelske sig i, er blevet gal. Eventyr er kun gode når man hører dem fortalt eller fortælle dem. At være en del af dem er en anden sag. Hun ville egentlig være stået af for længe siden, men hun har stadigvæk følelser for både Markus og Bruno, samtidig med at hun ikke er sikker på om hun har talent nok til at slå igennem på teateret. Gruppen nåede på deres vej sydpå til lands-byen Zeitdorf.

" 2 mil til Zeitdorf" stod der på skiltet, så vi gik stiltiende ned af vejen. Vi nåede frem til en landsby med langhuse uden skorstene, omgivet af træmure. Der hang indvolde i flere træer. En mand klædt i skind lukkede os ind og viste os vej til...en gæstehytte. Den var utæt og lugtede kraftigt af røg, afbrændte urter...og noget andet. Der oplevede jeg noget af det mest skræmmende, mest horrible jeg har set siden den aften i Kaldezeit med Bruno. Forskellen var at man har gjorde det i en etableret guds navn. Jeg så præ-ten, en primitiv, halvnøgen mand, klædt i skind og med hjortetakker spændt om hovedet tage en ung pige med vold, efter at have smurt hende ind i blodet fra en lev-ende fugl, som han flåede op med en stenkniv, imens han påkaldte Taals og Rhyas navne. Blasfemi. Nu er det sim-pelthen nok. En ting er at Bruno er blevet gal, at Markus lyver over for mig og Ernst er som han er. En ting er at det hele tiden regner og at vi aldrig overnatter et ordentlig, tørt og varmt sted. Men nu også noget så afskyeligt. Jeg gider ikke mere.

### Agnetha von Katzeweg

Career path: Entertainer, Ex-Rogue, Ex-Noble  
WS: 33 (23) BS: 39 (29) S: 31 (31) T: 32 (32) Ag: 47 (37) Int: 47 (42\*\*) WP:39 (34) Fel:53 (43\*) A:1 W:13 (11) IP: 2 FP:0

#### Skills

Blather, Command, Common Knowledge (The Empire) (+10), Charm (+20), Gamble, Gossip (+20), Perception (+10), Performer (Musician), Performer (Acting) (+10), Performer (Storyteller), Read/Write, Ride, Search, Sleight of Hand, Ventriloquism.

#### Talents

Suave\*, Etiquette, Flee!, Public Speaking, Sixth Sense, Savvy\*\*, Schemer.

#### Armour

Leather Jerkin.

## brune colburg

Der er gået to år siden den aften i Kaldezeit og jeg kan hverken glemme eller huske hvad der foregik. Jeg husker det hele alt for godt. Oprindeligt studerede jeg på Nulns universitet, hvor jeg fordybede mig i Imperiets historie og spørgsmål af filosofisk karakter. Efter lidt for mange irriterende spørgsmål, besluttede mine professorer at smide mig ud. Jeg endte på gaden. Der mødte jeg andre ligesidede. Andre, der ligesom mig opfattede systemet som uretfærdigt, der stræbte efter ændring. Ændring for enhver pris.

Bruno Colburg studerede engang Imperiets historie på universitetet i Middenheim. En dag faldt han over nogle dokumenter, der beskrev Marienburgs løsrivelse fra Imperiet. Bruno gik derefter i gang med at lede efter flere beskrivelser af Marienburgs styreform, men fik den besked fra universitetsbibliotikaren at alle papirer og bøger af den slags var "gået tabt". Da Bruno ikke tabte sin interesse for emnet af den grund, blev han smidt ud af Middenheimss universitet, hvorefter han fortsatte sin forskning andre steder. Han stødte ind i en gruppe, der kaldte sig selv for "Oplysningens Lygte" og som prædikerede et samfund bygget på sund fornuft, i stedet for gammel overtro og overleverede traditioner uden reelt indhold. Sandheden var en noget anden. I stedet for fornuft, endte Bruno med at blive tosset og indelukket. Han stræber efter retfærdighed, men retfærdig på en reel måde. Fra eftertænksom blev han indelukket, fra fængslende blev han hypnotiserende.

Jeg stødte første gang på Markus med byvagten i hælene. Han var på vej ud af en dør med fire lysteager i armene. Vi løb sammen, hvor Markus hev mig ind igennem en port og ned i kloakken. Vi sad ved siden af hinanden og hørte byvagten løbe forbi, imens vi gav hinanden hånden. Vi gik på druk sammen aften. Alt var nemmere dengang. Det var inden Markus begyndte at høre på Uglens tuden, hvor han blev i tvivl om hvem han var. Dengang var Markus en glad dreng, men det ændrede sig. Markus tror at han holdt det skjult, men jeg overhørte hans samtale, opdagede at han pludselig kunne læse og skrive, opdagede hans tatovering med Uglen på hans ryg. Han var blevet tvunget ind i Verenas kirke, som ellers ville smide hans lillebror ud på gaden. Ikke med hans gode vilje. Jeg kan godt lide ham, men jeg kan ikke hjælpe ham. Han er nødt til selv at finde ud af hvad han tror på. Vi mødte senere Agnetha på en kro, hvor hun talte med et teaterkompagni og forsøgte at blive hyret som skuespillerinde. Hun var meget smuk dengang, selvom hun allerede dengang klædte sig i illusioner. Hun er bange. Bange for mig og bange for at hun måske i virkeligheden ikke har talent. Hvis hun fjernede sløret for sine øjne, hvis hun holdt op med at leve i illusioner, ville hun indse at hun har talent, så man skulle tro at hun var datter af Ranald. Hun skal bare indse det, men jeg vil ikke sige det til hende. Så ville al morskenen jo gå af at hun ikke ved det. Hun ved ikke hvorfor Markus afviser hende, Markus ved ikke hvorfor hun er trist. En fremragende leg! Vi drog afsted sammen om morgenen efter den aften i Kaldezeit.

Imens Bruno omgik Agnetha og Markus opdagede han hvad "Oplysningens Lygte" i virkeligheden var. En Tzeentch-kult. For at skærme ham fra hvad han så den aften i Kaldezeit, valgte Brunos sind at knække. Han mistede sin forstand den aften og opdagede det først

senere. Trioen valgte at drage imod Tablaheim, men nåede dog aldrig så langt. I stedet løb de ind i forskellige grupper af lovløse, hvor især Bruno blev stærkt såret. Det var her at gruppen løb på Ernst Jäger.

De andre fortæller mig at han blot er en erfaren jæger og tidligere guldgraver. Jeg ved at det er løgn. Han er inkarnationen af Taal selv, sendt for at dømme mig for mine synder, for at jeg tilbed Magiens Gud. Jeg kunne bede til Morrns og Venerenas datter om nåde, men jeg gør det ikke. Guderne har forladt mig, har forladt verdenen. Jeg ved det, men jeg vil ikke sige det højt. Så vil Taals udsending blot komme efter mig.

Bruno er stærkt karismatisk og havde engang nemt ved at overbevise folk om sine synspunkter. I dag er det sværere, fordi Brunos synspunkter og hans opfattelse af verden har ændret sig. Han mener at man er nødt til at frigøre sig fra tilbedelsen af guderne, både de lovlige og de Unævnelige, for at kunne etablere et samfund bygget på fornuft. Gruppen kom til Talabheim, hvor de arbejdede for byvagten, med sager som de ikke kunne tage sig officielt af. Bruno kunne ikke huske hvad der foregik i lunden, men han fungerede dog nogenlunde, selvom han var bange for Ernst. I Talabheim var han igen tæt på at dø, hvilket gjorde at hun også begyndte at se syne. Før havde han være utryk ved Ernst, nu var han direkte bange for ham, fordi han forekom som en inkarnation af fader Taal for Bruno. I hvert fald nåede de til drog de sydpå, efter Markus' opfordring. Der endte de i en lille landsby.

Vi ankom til Zeitdorf, en landsby uden skorstenene. Imens de andre kiggede på gæstehytten, så jeg på guderne udenfor vores dør. Taal og Rhya blev gift og elskede. De er her for at straffe mig. Nu er jeg nødt til enten narre guderne eller dø i forsøget. Min skæbne er beseglet.

Markus' sindssygdomme udmærker sig helt konkret i to ting: Han kan ikke huske hvad der foregik den aften i Kaldezeit, kun at det var forfærdeligt. Hvis han bliver mindet om det, trækker han sig sandsynligvis ind i sig selv for at skærme sig selv. Desuden har han vrangforestillinger, som primært udmærker sig at hun opfatter ting og folk som religiøse tegn og skillelser, hvilket skræmmer ham, da han jo har frasagt sig guderne.

### Bruno Colburg

Career path: Demagogue, Ex-Agitator, Ex-Student  
WS: 44 (34) BS: 41 (31) S: 36 (36) T:49 (39) Ag: 47 (32) Int: 63 (43) WP: 45(30) Fel: 75 (45) A:2  
W:14 (10) IP:5. FP:0

#### Skills

Academic Knowledge (Theology), Academic Knowledge (History) (+10), Academic Knowledge (Law) (+10), Blather, Concealment, Charm (+20), Dodge Blow, Gossip (+10), Intimidate, Perception (+20), Read/Write, Search, Speak Language (Classical), Speak Language (Tlean)

#### Talents

Savvy\*, Street Fighting, Flee!, Linguistics, Suave\*\*, Super Numerate, Public Speaking, Master Orator.

#### Insanities

Knives of Memory, Delirious Saviours



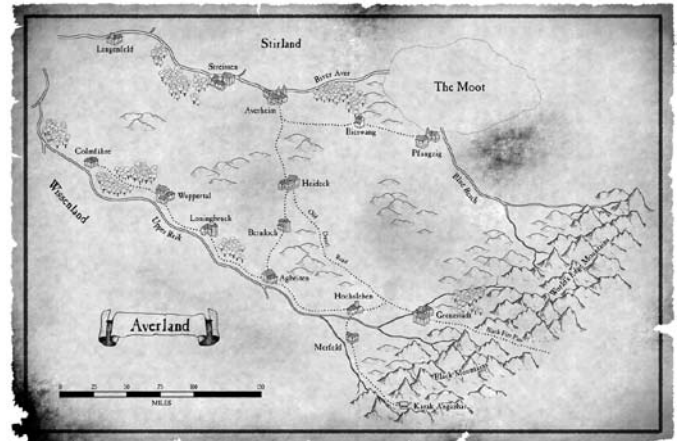
# Averland

## AVERLAND

### AVERHEIM AVERESSEN

Af Johannes Busted Larsen

*Et novelle-scenarie om at arbejde på stjernespisestedet Averessen i Averlands provinshovedstad Averheim. Novelle-scenariet udspiller sig en sommeraften, hvor temperaturen er høj, og der er ekstra pres på køkkenet, og ikke mindst intrigerne kokkene iblandt.*



## aften forløb

Scenariet er opdelt i fire dele: Hors d'œuvre, Vorspeise, Hauptgericht og Dessert. I hver del forsøger kokkene at fremstille maden til den pågældende ret, imens de bliver forstyrret af alle mulige begivenheder. Delene udspilles på tid og hele scenariet kan på den måde klares på en time (selvom det nok bliver dobbelt så langt med pauser og spilpersonslæsning). Kernen i scenariet er stress, og hver ret af scenariet skulle gerne indeholde flere scener end I kan nå at udspille (spil gerne flere på en gang), hvis det skulle forholde sig anderledes, så find selv på flere.

Når tiden er gået, så beskriv hvordan retten bliver kørt ind, og hvordan den bliver modtaget, og klip så til næste ret.

Ligeegyldigt hvad der sker ude i køkkenet, så bliver middagen gennemført og aftenen er en triumf for Averessen. Scenariet handler om, hvad spillersonerne er villige til at gå igennem og gøre for at gennemføre denne triumf.

### Regler og Scener

For at underbygge stressstemningen i scenariet er Warhammerreglerne blevet forenklet til det ukenkelige. Reglerne er en central del af, hvordan scenariet spilles.

### Modstand

Alle scener i scenariet handler om at spillersonerne møder en eller anden form for modstand. Spilpersonerne har en række færdigheder, som de har en procentchance for lykkes i. F.eks. har Rofus Rotzen 73 % i færdigheden "megalomanisk og usympatisk gestus". Når spillersonerne møder modstand, så kan de bruge deres færdigheder. F.eks. er der en scene, hvor grønthandleren Johan Grünepetler gerne vil havde forskud på næste uges levering. For at få grønthandleren væk kan Rofus Rotzens spiller slå sin "megalomanisk og usympatisk gestus"-færdighed. Rofus Rotzens spiller slår en procentslag, hvis han slår under 73 % med en d100, så kan han beskrive, hvordan Rofus får Johan ud af køkkenet (på en megalomanisk og

usympatisk måde, selvfølgelig).

Hvis det ikke lykkes, så skal Rofus Rotzens spiller beskrive sit nederlag og Rofus bliver slået/udmattet/fornedret i situationen og svækket resten af spillet. Regelteknisk betyder det, at Rofus mister den færdighed, han slog for. Når man ingen færdigheder har tilbage, så er spillersonen ude af spillet og helst på en spektakulær måde.

Hvis to spillersoner er i konflikt vinder den, som slår mest under sin færdighed.

Bipersoner er modstand og slår aldrig for færdigheder.

### Oversigt over scenen

- Scenen starter med at spillederen vælger og introducerer (beskriver og spiller) en scene med en modstand.
- En spiller går op imod modstanden ved at fortælle, hvilken færdighed han vil bruge og hvordan.
  - > Hvis flere spillere ønsker at bruge en færdighed, så slå initiativ (som er en d10 plus den færdighed han vil bruge).
- o Hvis spilleren slår sin færdighed, beskriv udfaldet.
  - > HVIS SPILLEREN KLARE SLAGET, så forsvinder modstanden og spilleren får point.
  - > HVIS SPILLEREN IKKE KLARE, så mister spillersonen sig færdighed og modstanden forsvinder ikke.
- Hvis spillersonen mister sin sidste færdighed, så er spillersonen ude af scenariet.

## om averessen

Efter mange års magtkampe i Averland, er der ikke noget fast hof i Averheim, og derfor var der ikke noget oplagt sted for Averlands stjernekok Rofus Rotzen. I stedet for at gå i sold hos en tilfældig adelsmand valgte han at skabe sit eget sted, nemlig Averessen.

Her laves kun mad af Averlandske råvare og med krydderurter fra de Averlandske stepper og skove.

# Imperiet

Averessens mad skulle kun være overgået af maden ved Kejsersens hof (og det er kun fordi det står i loven at Kejseren, per definition, får den bedste mad i Imperiet).

## Om at være kok i Averessen

Det er hårdt. Rofus Rotzen er en ond diktator og alle hader alle. Men hvis man overlever læretiden kan man få job som kok over alt i Imperiet. Senest er presset dog blevet hårdere og Averessen er tæt på kogepunktet.

Fordi Averessen er tæt på kogepunktet, så må spillersonerne også meget gerne komme op at toppes med hinanden i løbet af scenariet. Deres konflikter afgøres ved at slå færdigheder imod hinanden, men lad dem endelige også spillet lidt op imod hinanden uden terningslag. Opfordrer gerne spillerne åbent til at spille deres spillersoner ud imod hinanden.

## Hor's dæuvre

Tid: 15 minutter.

Aftenens selskab, den magtfulde og adelige von Grieg familien, ankommer, samtidig med at der bliver lagt sidste hånd på Hor d'æuvre.

Hor d'æuvre består af tre små indledende retter:

- Røget spæk med små glaserede rødbeder og syltede perleløg.
- Pocheret vagtelæg med safran-mayo og granpulver.
- Små spyd af marinerede grillede snegle, oksekulper og kirsebær.

## Skat

Den første spiller der klare sit færdighedsslag med mere end 20, får en bonus. Spillerens figur får en lille læderpose med "Gummegodt". Gummegodt er et råhvidt pulver som overklassen bruger til at opnå en dejlig rus. Man indtager det ved at gnutbe det på ens tandkød (deraf navnet). Udover at skabe beruselse, så er Gummegodt også et stærkt opkvikkende stof.

Det giver regelteknisk et reroll på et terningslag, hvis man har indtaget stoffet. Man kan med andre ord slå om, hvis det ikke gik godt.

Det er op til spillederen at introducere posen med "Gummegodt" på en overbevisende måde i scenen, hvor spilleren har klaret med de 20+. Der er kun en pose "Gummegodt".

## Forslag til scener

### Grønhandleren vil ha' forskud

Grønhandler Johan Grünepetler vil gerne havde forskud på næste uges levering. Det er jo hårde tider.

### Rotter

Der er rotter i køkkenet. De kommer fra et hul og lave ballade.

## Otto von Grieg vil lige ud og snakke

Gæsten Otto er en social ung fyr og skal lige vide hvordan det går i køkkenet. Plus selvfølgelig fortælle om sin sidste bytur/duel/damebekendtskab.

## Jasper Laufmund, Politisk flytning

Max Langes ven Jasper Laufmund er på flugt fra loven, pga. nogle politiske skrifter, og har brug for et sted at gemme sig. Det kan være på Averessen. I vælger selv om en sejr betyder at spillersonerne finder et gemmested eller får jagtet Jasper væk.

## Brand!

Der går ild i noget, der ikke skal gå ild i. Viskestykker, madvare, Max Lange eller hvad du nu kan finde på.

## Vorspeise

Tid: 10 minutter.

Vorspeisen er skovsuppe med svampe, æbler, nødder, vildsvinebacon og kalvehaler.

## Skat

Den første spiller der IKKE klare et færdighedstjek finder til gengæld køkkenkniven "Rattenschneidvorrichtung". Kniven er magisk og giver + 10% i situationer, hvor man bruger kniven aktivt og + 20% imod rotter (og skavens).

Det er spillederens problem at introducere Rattenschneidvorrichtung i scenen.

## Forslag til scener

### Siggi og Ulle kommer på besøg

Rofus' to drenge ved godt de ikke må være i køkkenet, men de savner deres far. De er dybt forkælede og vil havde sukkerslik (og hvis de får det, går de for alvor amok).

### Kæmperotter

Der kommer flere rotter op i køkkenet. Nu også fra andre nye huller, og de er noget vel store de rotter.

### Undskyld, har De set min ork?

Kodriveren Henno har fanget en ork, som han ville forsøge at sælge, men nu er den sluppet væk, og Henno er ret sikker på, den har gemt sig et eller andet sted i køkkenet. Han roder rundt i alting, indtil de får ham smidt ud.

### Digteren Tomas von Grieg

Endnu en gæst kommer på besøg i køkkenet. Tomas er digter og vil gerne snakke med Geo Bataille om nogle bretonnianske digte han har. Han vil gerne snakke med Bataille, fordi han er bretonnianer, og derfor forstår sproget bedre end Tomas. De digte Tomas vil snakke om er selvfølgelig Geos egne, som han har skrevet under synonymet "A. Breton". Tomas er vilde med dem, men ved selvfølgelig ikke, det er Bataille, der har skrevet dem. Tomas er endnu et forstyrrende element, der skal ud af køkkenet, før de kan færdiggøre forretten.



# Auerland

## hauptgericht

Tid: 20 minutter.

Til hauptgericht får de jordstegt fedekalv med tomat, nødder, steppernes urter og spiselige blomster. Der er gratineret vagtel i vagtel som sideret til venstre og en landlig kål/græs salat som højre sideret.

### Skatte

Indre ro. Den spiller der har været mindst på banen, skal hjælpes på vej. Fortæl, på et hvilket som helst givent tidspunkt, hvordan spillerens spilperson i hele kaosset dog har opnået en indre ro, og derfor kan klare en modstander uden at skulle slå en færdighed.

Hjælp spilleren med at beskrive situationen. Det er vigtigt spiller føler at spilpersonen er sej. Overtage evt. beskrivelsen fra spilleren, hvis denne ikke magter det. På den måde har spilleren været lidt med i spillet, og der er en in-game forklaring på, hvorfor spilpersonen ikke foretager sig så meget (han er jo bare for cool til at handle).

### Forslag til scener

#### Otto von Grieg er blevet fuld

Otto er nu blevet meget fuld, og vil derfor meget gerne snakke med kokkene igen. Denne gang har han virkelig glemt de fine manere. Han har et formål med at være i køkkenet – at imponere kokkene med sine erotiske bedrifter. Det er meget klamme fortællinger. Fx om den gang Otto tog Gustne Lisemarie og Grimme Greta på smedens mødding.

#### Orken!

Selvfølgelig har Hennos ork haft gemt sig i køkkenet. Af en eller anden grund kommer den frem nu. Den er i panik (og småsulten) og der er intet der er farligere end en ork, der er i panik (og småsulten).

#### Skavens!

Der kommer en god gruppe rottemænd op i køkkenet fra hullerne, som de gør større på deres vej.

#### Når kødet taler

Fedekalven, som er hovedretten, begynder at råbe blasfemisk af kokkene og andre i køkkenet. Det går ikke og det skal den holde op før den kan køres.

#### Brand! – Igen!

Der går ild i noget, der ikke skal gå ild i. Visestykker, madvare, Max Lange, eller hvad du nu kan finde på. Denne gang er der dog flere flammer, og det er vildere!

#### Johan Grünepetler kommer tilbage,

#### denne gang med Sigg

Johan Grünepetler kommer tilbage. Denne gang har han Rofus' søn Sigg med, som han holder fast i. Johan er tydeligvis desperat og snakker om, at

Rofus ikke forstår, hvordan det er, når man ikke har penge nok til at kunne tage sig af sin familie. Passe på sin familie...

### Flere skavens

Der kommer flere skavens op af gulvet i køkkenet. Måske denne gang også med en ratogre? (Denne scene kan gentages i det uendelige, hvis I har for meget tid).

## dessert

Tid: 15 minutter.

Pære i honningsyrnet mælk med kandiseret hyldeblomst og trøffel.

### Forslag til scener

Sæt eventuelt bare en eller to scener op og brug resten af de 15 minutter til at lade spillerne afrunde fortællingen med deres spilpersoner. Slutningen er vigtig og derfor kan der være grunde til at gå over tiden, hvis det er det der skal til for at få en ordentlig afslutning. Selvom det aldrig er god stil at gå over tiden!

### Tomas er blevet inspireret

Tomas von Grieg er blevet inspireret af A. Bretons digte om lort - derfor begynder han kaste om sig med menneskelort imens han citere sine egne oversættelse af A. Bretons (Geos) digte.

### Inkquisitionen

En flok Sigmar-præster og heksejægere ankommer, fordi de mener, der har forgået noget dæmonisk i køkkenet.

Spillerne skal så overbevise inkquisitionen om, at de ikke bare skal brænde Averssen ned (inklusive vores helte). Hvis de har gemt Jasper Laufmund, så kan de skyde skylden på ham (det kan måske endda være ham, der er skyld i det hele). Hvis de ikke har gemt ham, må de finde på en anden løsning.

### Endnu flere Skavens

En Skaven Grey Seer troldkarl kommer op i køkkenet sammen med en mindre hær!

### Resterne fra fedekalven rejser sig...

... og giver sig tilkende som den kaos dæmon, der i virkeligheden har besat kadaveret, og som (måske) står bag det hele.

### Det endelige opgør

Hvis to spilpersoner har været særlig meget oppe at toppes, så er et endeligt opgør mellem de to en god slutscene. Lad dem måske endda forstå, at den der vinder denne konflikt kan få lov til at dræbe den anden (hvis der er nok patos i fortællingen til det).

Forslag, til hvordan scenariet kan spilles:

- Husk at smile, alle spiller lidt bedre, hvis deres



- spillede smiler til dem.
- Lad spillerne, der ikke spiller med i en scene, spille nogle af bipersonerne.
- Det er lovligt og god stil at hjælpe hinanden at beskrive færdigheder og komme med forslag til hinanden om hvordan de skal beskrives.
- Spil uden stole eller bord. Lav en regel om, at man skal bevæge sig. Spil fx scenerne som live. Det eneste problem er, at I skal finde et sted at slå terninger.
- Drop reglerne, hvis I synes.
- Råb!
- Slås rigtigt.
- De fleste mobiltelefoner har indbygget stopur.
- Der må gerne grines under dette scenarie, men husk at hvis spillerne har tid til at grine, er det fordi du ikke stresser dem nok.
- Og send mig en mail, hvis du er usikker på hvordan det skal spilles. Mail: Johsbusted@gmail.com
- Mød mig på connen efter I har spillet og fortæl mig hvordan det gik.

(HANDOUT 1)

## Averessens menu

### Hors d'œuvre

Tid: 15 minutter.

Tre små indledende retter:

Røget spæk med små glaserede rødbeder og syltede perleløg.

Pocheret vagtelæg med safran-mayo og granpulver.

Små spyd af marinerede grillede snegle, oksekulper og kirsebær.

### Vorspeise

Tid: 10 minutter.

Skovsuppe med svampe, æbler, nødder, vildsvinebacon og kalvehaler.

Hauptgericht

### Hauptgericht

Jordstegt fedekalv med tomat, nødder, steppernes urter, spiselige blomster. Der er gratineret vagtel i vagtel som sideret til venstre og en landlig kål/græs salat som højre sideret.

### Dessert

Tid: 15 minutter.

Pære i honningsyrnet mælk med kandiseret hyldeblomst og trøffel.

(HANDOUT 2-4)

### En pose Gummegodt

Gnubbe imod tandkødet og giver en stræk opkvikkende beruselse.

Derudover kan slå et færdighedsslag om, en gang, hvis man indtager det.

### Køkkenkniven Rattenschneidevorrichtung

Er den skarpeste kniv i skuffen.

+ 10% i situationer, hvor man bruger kniven.  
+ 20% imod rotter.

### Indre ro

Fordi din spilperson er så cool, så kan du klare en situation helt uden at skulle slå for det med en færdighed. Du skal blot beskrive hvordan din spilperson klare ærterne iskoldt.



# Averland

## rofus rotzen

### TRADESMAN (KOK)- ARTISAN (KOK)

Rofus Rotzen er den bedste kok i hele Imperiet, og han ved det. Han er ejer af det roste stjernespisestedet Averessen i Averlands provinshovedstaden Averheim. Rofus har nået langt i en ung aldre, på trods af hans familie kommer fra det fremmede Kislev. Udover Averessen har han allerede stiftet familie og er far til tvillingedrengene Siggie og Ulle. Rofus er en flot og stolt ung mand med en stålvilje og et brændvarmt temperament.

### Om Averessen:

Efter mange års magtkampe i Averland, er der ikke noget fast hof i Averheim og derfor var der ikke noget oplagt sted at arbejde for Averlands stjernekok Rofus Rotzen. I stedet for at gå i sold hos en tilfældig adelsmand valgte han at skabe sit eget sted, nemlig Averessen.

Her laves kun mad af Averlandske råvare og med krydderurter fra de Averlandske stepper og skove. Averessens mad skulle kun være overgået af maden ved Kejserens hof (og det er kun fordi Kejseren får det bedste mad ved lov).

### De andre

**GEO BATAILLE**, Bretonask Trademan (Kok), som er dygtig, men som du ikke stoler på over en dørtærskel.

**MAX LANGE**, Hobbit Agitator (og køkkendreng), som råber for meget og som konstant skal sættes på plads.

**LILA**, Servant, har et smuk ydre og et rodet indre. En lille aften, for ikke så lang siden, mødes deres kroppe en senaften, men det er ikke nævnt siden. Og det er godt, Rofus ville så nødtigt sende Lila på porten.

### Den kommende aften

Her til aften kommer familien von Grieg, som er den fin og nobel adelsfamilie, og spiser på Averessen. Alt skal være i fineste orden og smage perfekt – hvilket det naturligvis altid skal.

Hvis noget skulle komme i vejen kan Rofus afprøve en færdighed for at få problemet til at forsvinde. Man afprøver en færdig, der giver mening i situationen (fortolk dem bredt), ved at slå mindre end man har i færdighed med en d100. Hvis du klare dit slag, forsvinder problemet, men du skal forklare hvordan du med din færdighed får problemet til at forsvinde. Hvis du ikke klarer slaget forsvinder problemet alligevel, men du mister færdigheden, og du skal fortælle om hvordan der skete det modsatte af, hvad du faktisk ville gøre.

## færdigheder:

Megalomanisk og usympatisk gestus: 73%

Snitter, med sin køkkenkniv, hurtigere end en hest kan rende: 47 %

Flyve i flint: 34 %

Bruge Max Lange som hammer: 26 %





## geo bataille

### **STUDENT - APOTHECARY - TRADESMAN (KOK)**

Blot fordi Geo Bataille brugte en lille bitte smule menneskelort i Sir Renés mad kan Geo ikke vise sig i sit hjemland Bretonnia igen. Geo brugte det jo kun for at afhjælpe Sir Renés hårde fordøjelse.

Ak.

Nu er Geo i landflygtighed i det lav kulturelle Imperium, øst for moderlandet. Han klarer sig godt. Han lærte sproget, bevares, men hans smukke læber gør stadig ondt når han taler det. Ligesom smagen af den lokale mad gør ondt på hans smagsløg. Derudover er Geo ikke kommet ordentligt i gang med sine apotetiske forsøg, efter han forlod Bretonnia. Det er den rene elendighed, hvilket har fået ham til at skrive en del digte om elendighed, kvinder, lort og døden. Geo skriver kun på breton, og får dem udgivet udenbys under synonymet "A. Breton".

### **Om Averessen**

Efter mange års magtkampe i Averland, er der ikke noget fast hof i Averheim og derfor var der ikke noget oplagt sted at arbejde for Averlands stjernekok Rofus Rotzen. I stedet for at gå i sold hos en tilfældig adelsmand valgte han at skabe sit eget sted, nemlig Averessen.

Her laves kun mad af Averlandske råvare og med krydderurter fra de Averlandske stepper og skove. Averessens mad skulle kun være overgået af maden ved Kejserens hof (og det er kun fordi Kejseren får det bedste mad ved lov).

### **De andre**

**ROFUS ROTZEN**, Artisan (kok) og eger af Averessen. Rofus er en virkelig dygtig kok og en hård og retfærdig chef. Geo både hader og elsker ham for det.

**MAX LANGE**, Hobbit Agitator (og køkkendreng). Max er bygget af energi. Geo hader ham for det. Derudover er det sygt at ville tages alvorligt, når man er så lille.

**LILA**, Servant, Smukke smukke smukke Lila. Geo elsker hende, men ved ikke helt om han ønsker at kysse eller dræbe hende.

### **Den kommende aften**

Her til aften kommer en adelsfamilie, som Geo ikke kan huske navnet på, og spiser på Averessen. Alt skal være i fineste orden og smage perfekt – som det altid skal, når Geo er i køkkenet.

Hvis noget skulle komme i vejen kan Geo afprøve en færdighed for at få problemet til at forsvinde. Man afprøver en færdig, der giver mening i situationen (fortolk dem bredt), ved at slå mindre end

man har i færdighed med en d100. Hvis du klare dit slag, forsvinder problemet, men du skal forklare hvordan du med din færdighed får problemet til at forsvinde. Hvis du ikke klarer slaget forsvinder problemet alligevel, men du mister færdigheden, og du skal fortælle om hvordan der skete det modsatte af, hvad du faktisk ville gøre.

## færdigheder

Jamen, den klarer jeg. Man er vel Bretonnianer: 63%

Der findes ikke det problem, der ikke kan ordnes med afføring: 58 %

Hvad der er under ens værdighed kan ikke såre en: 57 %

Har den skarpeste kniv i køkkenet (og kan finde ud af at bruge den): 26 %



# Averland

## max lange

### HOBBIT AGITATOR

Max er så brændende demokrat, som man kun kan være, hvis man ikke helt ved hvad demokrati er. Max er nemlig vokset op i hovedstaden Altdorf langt væk Hobbiternes demokratiske land - The Moot. Men han har hørt sine forældres fortællinger om det fantastiske ved demokrati (og The Moot) - selvom de aldrig fortalte ham, hvorfor de forlod hjemprovinsen - siden han var barn. Derudover passede Max ikke ind i det menneskelige samfund, for Max kan ikke holde ud at nogen skal bestemme over ham. Han bliver ked af det, så vred og så rasende. Derfor har han valgt at rejse "hjem" til The Moot - for i et demokrati er der jo ingen der bestemmer over andre.

Ydermere så er der masser af mad i et demokrati, for der jo ingen adelige til at spise ens mad. Af samme grund er der heller ingen skat eller afgifter i et demokrati. Et demokrati kommer aldrig i krig, fordi i et demokrati elsker alle freden. Til gengæld hjælper alle hinanden i et demokrati, fordi de kan mødes på lige vilkår.

Max kom dog ikke helt til The Moot, men endte i Averheim, da han kom til at spille sine rejsepenge op. Han blev helt sikkert snydt - hvilket heller aldrig kunne ske i et demokrati. Nu forsøger han at tjene til resten af rejsen ved at være køkkendreng på stjernespisestedet Averessen, hvilket han hader.

### Om Averessen

Efter mange års magtkampe i Averland, er der ikke noget fast hof i Averheim og derfor var der ikke noget oplagt sted at arbejde for Averlands stjernekok Rofus Rotzen. I stedet for at gå i sold hos en tilfældig adelsmand valgte han at skabe sit eget sted, nemlig Averessen. Her laves kun mad af Averlandske råvare og med krydderurter fra de Averlandske stepper og skove. Averessens mad skulle kun være overgået af maden ved Kejsersens hof (og det er kun fordi Kejseren får det bedste mad ved lov).

### De andre

**ROFUS ROTZEN**, Artisan (kok) og eger af Averessen. Rofus er en virkelig en dum skid. Den eneste grund til Max ikke har stukket en køkkenkniv i ham er at han laver virkelig god mad og betaler en god løn. Men Rofus er for Max udtryk for alt hvad der er galt ved et ikke-demokratisk samfund.

**GEO BATAILLE**, Bretonask Trademan (Kok) er en mærkelig mand og virkelig usympatisk. Hvem stoler i det hele taget på bretonaer?

**LILA**, Servant, er sød, dejlig og fuldstændig ligeegyldig.

### Den kommende aften:

Her til aften kommer en eller anden ligeegyldig adelsfamilie for at spise på Averessen. Rofus er helt oppe i det røde felt - som altid. Men Max skal nok lave maden, fordi han har sgu brug for de penge. Hvis noget skulle komme i vejen kan Max afprøve en færdighed for at få problemet til at forsvinde. Man afprøver en færdig, der giver mening i situationen (fortolk dem bredt), ved at slå mindre end man har i færdighed med en d100. Hvis du klare dit slag, forsvinder problemet, men du skal forklare hvordan du med din færdighed får problemet til at forsvinde. Hvis du ikke klarer slaget forsvinder problemet alligevel, men du mister færdigheden, og du skal fortælle om hvordan der skete det modsatte af, hvad du faktisk ville gøre.

## færdigheder

Ethvert problem kan løses med en kødhammer (næsten): 77 %

Ellers kan de løses ved at man råber: 68 %

Hobbit (læs: barnlig) charme: 56 %

Bedømme situationen og gribe chancen på det helt rigtige tidspunkt: 4 %

# Imperiet

## Lila

### CAMP FOLLOWER - SPY - ASSASSIN - SERVANT

Nu bor Lila i Averheim og arbejder som tjener på Averessen, og det er godt. Hun har det godt, men sådan har det ikke altid været. Lila voksende op i Streissen lidt længere nede af floden. I Streissen blev der gjort ting ved Lila, og Lila gjorde ting ved andre. Ting som hun kun tænker på, når der er helt mørkt.

I mørket husker hun, hvordan Dr. Stromm fik hende overtalt til at kæmpe for en sag hun ikke helt forstod, men det handlende om Imperiets sikkerhed. Sikkerhed imod onde fanatikere eller oprører. Dr. Stromm lærte hende at lyve, at snyde og at slå ihjel uden at tænke nærmere over det. Hun husker hvordan hun har dræbt mænd, kvinder og uskyldige børn, fordi de var en trussel imod Imperiet. Hun husker, hvordan hun brændte hele bydele ned, fordi det var nødvendigt. Hun husker, hvordan hun sendte andre til tortur i Dr. Stromms hemmelige fængsel, fordi de var de onde og vidste noget.

Nu har Lila det godt, og hun er glad. Når hun smiler nu, mener hun det. Det gjorde hun ikke tidligere. Hun mente det også, da hun gav sig hen til Rofus Rotzen, chefen på stjernespisedet Averessen. Hun har været sammen med andre mænd før, men aldrig givet sig hen. Aldrig før.

### Om Averessen

Efter mange års magtkampe i Averland, er der ikke noget fast hof i Averheim og derfor var der ikke noget oplagt sted at arbejde for Averlands stjernekok Rofus Rotzen. I stedet for at gå i sold hos en tilfældig adelsmand valgte han at skabe sit eget sted, nemlig Averessen.

Her laves kun mad af Averlandske råvarer og med krydderurter fra de Averlandske stepper og skove.

### De andre

**ROFUS ROTZEN**, Artisan (kok) og eger af Averessen.

**GEO BATAILLE**, Bretonask Trademan (Kok), som er dygtig, men som du ikke stoler på over en dørtærskel.

**MAX LANGE**, Hobbit Agitator (og køkkendreng), som råber for meget og som konstant skal sættes på plads.

### Den kommende aften

Her til aften kommer familien von Grieg, som er en fin og nobel adelsfamilie, og spiser på Averessen. Alt skal være i fineste orden, perfekt – for Rofus skyld.

Hvis noget skulle komme i vejen kan Lila afprøve en færdighed for at få problemet til at forsvinde. Man afprøver en færdig, der giver mening i situationen (fortolk dem bredt), ved at slå mindre end man har i færdighed med en d100. Hvis du klare dit slag, forsvinder problemet, men du skal forklare hvordan du med din færdighed får problemet til at forsvinde. Hvis du ikke klarer slaget forsvinder problemet alligevel, men du mister færdigheden, og du skal fortælle om hvordan der skete det modsatte af, hvad du faktisk ville gøre.

## færdigheder

Tag det med et smil: 52 %

En syngende lussing: 52 %

Hvad hun lærte af Dr. Stromm : 91 % (hver gang Lila bruger denne færdighed, afslører hun noget om sin fortid, og det hun gør må meget gerne være spektakulært, voldeligt og kynisk).



# Mootland

## MOOTLAND

### EN SOMMERNATS FORTÆLLING

Af Martin Svendsen

For: 1 spilleleder og 4 spillere

Omfang: 5 scener der til sammen giver 90 minutters spil

System: Systemløst bipersons og fortællerrollespil

Verden: Warhammer, kendskab begrænset.

#### Ideen kort (synopse)

Den gamle Moot Ranger, Kornelius Talker (bare kaldet Talker), sidder ved bålet med fire unge Rangers. De beder ham fortælle en historie, og en historie skal de få. Talker vil fortælle en historie, om den mest mystiske mordgåde han nogensinde har oplevet.

Talkers historie foregår flere år tilbage, da der i Mootland skulle være fest. En midsummerfest kaldet Brüggers Fest. Ved denne fest ville den unge frøken Mirriam vælge sin kommende brudgom, mellem tre beundrere:

- den velansete brygmester og rådsmandssøn Jarn
- den forførende og indflydelsesrige gøglerkonge Thalias
- den unge og berejste eventyrer Maximilliam.

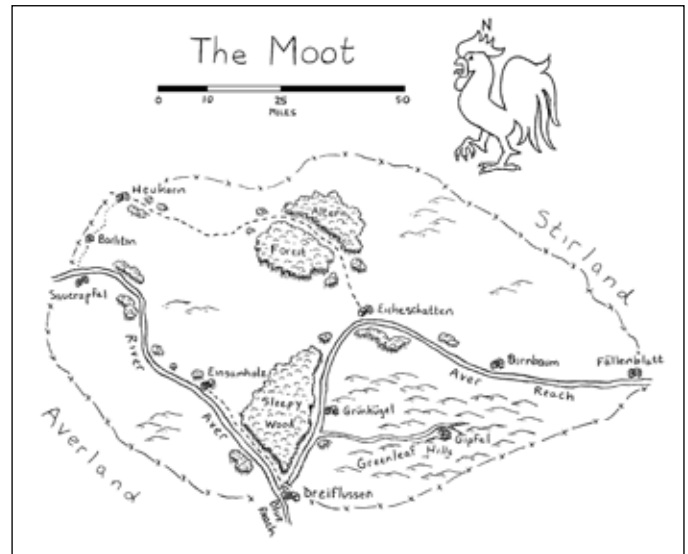
Forud for festen forberedte de fire (kernepersoner) sig hver især på den kommende fest, ved at lægge planer for festen sammen med deres nærmeste (bipersoner). Planer for hvordan de bedst muligt kunne opnå deres mål.

Mirriam gjorde sig klar sammen med sin moder, sin søster og en præstinde fra byen. Jarn diskuterede med sin kommende svigerfar, sin bankmand og byens gammelnok. Thalias lagde planer med den gamle gøglerkonge, hofnaren og en spåkone. Maximilliam holdt møde med sine med-eventyrer; den gamle lejesoldat, gravrøveren og professoren.

Planer der ville udfolde sig under festen om aftenen. Efter festen findes en af deltagerne til festen myrdet. Talker spørger de 4 unge rangers hvem de tror den myrdede er, og ikke mindst. Hvem er den skyldige?

## scenariet (praktisk)

Selve scenariet er bygget op over 5 scener: de 4 forberedende scener, hvor der lægges planer til festen om aftenen, samt en femte scene der er selve festen, og hvor de planer, der er lagt i de fire første scener udspiller sig mere eller mindre planmæssigt.



I de 4 første scener indgår i hver 1 hovedperson og 3 bipersoner, mens der i den sidste scene er frit spil. Der kan spillerne selv mikse mellem deres hovedperson og deres bipersoner. De fire første scener er sat til at tage ca. 15 minutter mens den sidste scene godt må vare 30 minutter, hvilket giver ca 90 minutters spil. Dette justerer du selvfølgelig efter stemning og hvad du føler for.

Din rolle bliver som Talker, den gamle ranger, at sætte rammen for fortællingen ved at introducere historien. Der ud over er det dig, der i rollen som Talker skifter mellem scenerne ved at runde scenen af og introducere den næste, sådan at hele scenariet for karakter af at Talker sidder og fortæller en historie for de 4 rangers, og at de 5 scener i fortællingen spilles.

Scenariet spilles som en kombination af bipersonsrollespil (hvor spillerne spiller bipersoner der knytter sig til hovedpersonerne) og almindeligt rollespil (hvor spillerne spiller hovedpersonerne). Det er lige dele en rammefortælling (hvor spillerne inden for rammen kan være med til at definere historien ved at improvisere) og lige dele klassisk plot drevet historie (hvor der er en fastlagt historie spillerne kan tage fat i).

Stemningen i scenariet skal gerne være hyggelig, rar og hjemlig, uden at blive plat. Lad dig inspirere af Herredet i Ringenes Herre og ikke mindst de gode britiske land-krimier såsom Midsummer Murders, Murder she Wrote og Inspector Barneby (og så gør det ikke noget hvis du tænker en skær-sommernats drøm).

Til selve scenariet vil du få udleveret specialprintede karakterark i pap, således at spillerne har deres bipersoner som spillekort, som de kan holde op når de spiller en biperson frem for en hovedperson. Ellers kan det hurtigt blive meget forvirrende for de andre. :)

God fornøjelse  
Martin Svendsen

## Lidt baggrundsviden (plottet)

I The Moot, der hvor den gamle æblelund ligger nu, lå der for mange, mange år siden en hellig lund. Det har fortabt sig i fortiden hvilken religion og til hvilke guder lunden tilhørte, men et er sikkert. Lunden har en meget stærk tilknytningen til naturen, det mystiske og det gemte.

I dag er æblelunden livsnerven i det lille halfling samfund. Lunden er en stor, aflang lund. Fra den ene ende går der en allé af æbletræer ind mod midten, hvor en lille stenforhøjning er omgivet af tre gamle, forvitrede bautasten, med næsten ulæselige inskriptioner. I den anden ende af lunden står æbletræerne tæt og nede bagerst, gemt godt af vejen er den en lille sø, omgivet af siv, dunhamre og overgroet af åkander. Insekterne summer lystigt om søen og hensætter den besøgende i en trance, og det er ikke uhørt at folk beretter om alfer og skovånder.

En af lundens funktioner i de helt gamle dage, da imperiet var ungt og beboet af primitive stammer, var af den var ramme om kroningen af stammens høvding, den salvede. Den hellige lunds præster (vogterne) første den udvalgte ind i lunden, hvor ånder, nymfer, alfer og dryader vogtede over krystalkronen, der var bevis på høvdingens magt. Kronen er en smuk og meget værdifuld krone af noget der bedst kan beskrives som levende krystal. Den udvalgte blev så kronet af vogterne og velsignet af ånderne. Velsignelsen betød at høvdingen kunne regne med en god høst, rimeligt vejr og ikke for mange ungersvende der blev lokket ud i skoven for at forsvinde. Velsignelsen skulle dog holdes ved lige ved at man ofrede skatte til ånderne ved at smide skatte i søen.

Da tiden løb fra den gamle lund, fik den lov at stå hen i det glemte, indtil Ludvig The Fat i de tre kejseres tidsalder gav området til halvingene som tak for tro tjeneste i landets køkkener. Halvingene begyndte at passe lunden og lave æblecider af lundens æbletræer. En anden tradition begyndte også. Unge frøkener skulle vælge deres brudgom til den årlige Bruggersfest, og det unge par fik så en krone af blomster på, for at fuldende forlovelsen.

Disse ritualer har fået lunden til at vågne. Lundens træer, ånder og nymfer tror at brygmesteren (der passer lunden, snakker med træerne og hædrer ånderne) er vogteren, og et udvælgelsen af brudgommen og den efterfølgende kroning er valget af stammens høvding.

Dette udgør kernen i den faste historie i scenariet. Under festen (scene 5) vil lunden vågne, hvilket vil have en række effekter. For det første vil ånderne, nymferne og alferne begynde at vise sig og tage kontakt til spillerne. Samtidig vil vogteren (Jarn som er den ene af hovedpersonerne) blive ledt til krystalkronen, der befinder sig i et hemmeligt hulrum i den centrale sten i lunden. Ånderne ønsker at vogteren skal finde kronen og udføre kroningen. Hvad der rent praktisk sker, er beskrevet i scene 5.

## Scene 1 - Jarns scene

Denne scene foregår i herreværelset hos Mirriams fader Jens. Til stede er Jens, Jarn, bankmanden Hieronimus og Gammelnok. De skal sammen finde ud af, hvordan Jarn vinder Mirriams hånd, hvordan de skal undgå at de andre beundrer vinder Mirriams hånd, og hvad der skal ske bagefter.

Målet med scenen er, at Jens skal fortælle Jarn at han er Jens og Gudruns kandidat og at Jens har store planer for Jarn.

Ekstra mål: De skal aftale minimum en scene 5.

## Scene 2 - Maximilliams scene

Denne scene foregår i æblelunden, hvor de fire eventyrer, Maximilliam, Jarec, Timion og Magnus snakker om hvordan Maximilliam skal vinde Mirriams hånd, samtidig med at de undersøger lunden og de tre mystiske sten. De forsøger også at finde ud af hvordan de får mest ud af hele affæren.

Målet med scenen er at eventyrerne skal have en ide om at lunden har haft en anden funktion engang, og at der er en eller anden der er vogteren, og denne skal overrække den udvalgte en krystalkrone.

Ekstra mål: De skal aftale minimum en scene 5.

## Scene 3 - Thalias' scene

Denne scene foregår i spåkonen Brunhildes vogn. Her er Gøglerkongen Thalias, den gamle gøglerkonge Ragnvald, Hofnaren Pus og Brunhilde samlet. Brunhilde skal spå om aftenens udfald, og om hvem der er den sværeste modstander. De skal sammen finde ud af hvordan gøglerne får mest ud af aftenen.

Målet med scenen er at Brunhilde vil forsøge at spå, og at denne spådom taler om en krystalkrone og om død (uden at hun kan sige for hvem).

Ekstra mål: De skal aftale minimum en scene 5.

## Scene 4 - Mirriams scene

Denne scene foregår i Mirriams værelse, hvor Gudrun (moderen), Janni (søsteren) og Tilda (præstinden) er til stede. De snakker om hvordan Mirriam skal vælge mellem de tre beundrer og hvem hun skal vælge, hvad hun skal have på og hvordan hun skal opføre sig.

Målet med scenen er at Tilda sammen med Mirriam og de andre skal finde på minimum én prøvelse for de tre beundre til scene 5.

Ekstra mål: At de to søstre bliver trodsige og vil kæmpe om de tre beundrere.

## Scene 5 - Festen

Denne scene foregår i æblelunden om aftenen til festen. Det er meningen at alle de situationer



# Rootland

spillerne i de indledende scener har fundet på, skal udspille sig. Ellers er de også frie til at spille det og de personer de har lyst til. Der ud over er der fire faste begivenheder.

1: En eller flere af spillerne vil se en eller flere smukke, halvt afklædte kvinder forsvinde ind i lunden ned mod søen (nymfer). Her vil åkanderne være gledet til side og man kan se guld glimte på bunden af søen.

2: En Alf vil lokke Jarn ind mellem træerne og spørge ham om han har fundet den udvalgte, den der skal krones, den der skal lede stammen.

3: Jarn vil se stenen i midten (den lille forhøjning mellem de tre bautasten) lyse om, og vil kunne se krystalkronen inden i den.

4: Hvis/når Jarn kroner en eller anden eller kronen tages ud af lunden slutter scenariet, og du som Talker tager over og runder fortællingen af med at fortælle at man fandt én død den næste morgen og om de kan gætte hvem? Og ikke mindst hvem der gjorde det? Lyt til deres bud og lad dig måske inspirere af det. Men som udgangspunkt er det en af de fire kernepersoner (og i min version er det altid Mirriam). Det vigtigste er at det er mystiske (det er hele ideen med fortællingen --> et mystisk dødsfald).

## Målet med scenen

Er at udspille denne sommerfest, med sommerstemning, øgl og druk og at de 3 beundrer skal kæpe om Mirriams hånd. Dertil kommer baggrundshistorien med lunden der vil krone den udvalgte. Det er op til dig at styre/lade spillerne styre scenen, og din opgave bliver at anspore spillerne til at spille de to centrale konflikter, og krydre det med bipersoner. Der er ingen regler for hvad lunden kan eller ikke kan, men gør den levende, gammel, mystisk og farlig, med en kant af magi og noget dunkelt, noget vildt og euforisk og et drys af eventyr. Kan det lade sig gøre at knytte nogle dejlige knuder på bipersonerne er det godt, men det vigtigste er kernepersonerne og de to tilhørende historier (giftemålet og kroningen).

## maximilliam



### Bagrund

Maximilliam forlod The Moot for 5 år siden for at se verden. Han blev eventyrer og fandt sammen med professoren Jarec, Lejesoldaten Magnus og gravrøveren Timion der også er halfling. Maximilliam er gruppens spejder og sammen har gruppen de sidste par år rumsteret rundt i emperiet i deres søgen efter kulturskatte og andre spændende ting. Det har de haft en vis succes med, og Maximilliam har ud over et par magiske ring også erhvervet sig en del guldstykker. Nok til at kunne leve komfortabelt i The Moot resten af sin tid.

### Beskrivelse

Maximilliam er på mange måder en helt almindelig halfling. Han er glad for mad, er en kende magelig, og er venlig og udadvendt. Men på mindst lige så mange måder er han alt andet end en almindelig halfling. Han er hårdhudet, beregnende og har lært ikke at tro på alt hvad han hører. Han er en ung, flot halfling, med store brune lokker og mægtige bakkenbarter, og har en luft af heroisme over sig.

### Personlighed

Han er først og fremmest drevet af sin nysgerrighed efter at vide hvad der er på den anden side. Det kan være den anden side af hækken, af døren, af grænsen og havet. Det har bragt ham vidt omkring i verden som eventyrer, hvor han har set mangt og meget, og har set hvad ondskab og chaos kan gøre. Endnu et træk der i visse øjne, vil gøre ham anderledes.

### Mål

Maximilliam er kommet tilbage for at vinde Miriams hånd. Ikke fordi han som sådan er forelsket i hende, han kender hende jo knapt nok, men fordi der er noget helt særligt at vinde ud over hendes hånd. Ved at gifte sig med Mirriam, overtager han familiens gods, hvilket inkluderer den gamle æblelund som brüggersfesten holdes i. Det er lige det otium Maximilliam leder efter til sin tilværelse som pensionist (selvom han ikke har planer om at pensionere sig selv lige nu... måske senere). En ekstra lille ting er at lundeni følge Jarec er en gammel, religiøs eller hellig lund. Der kunne jo være skatte...

### Relationer

Maximilliam kender ikke andre end de tre medrejsende.

Ham om Timion er ganske gode venner, da de begge er nysgerrige, glade for mad og selvfølgelig halflinge. Men Maximilliam ved også godt der er noget mørkt i Timion.

Maximilliam kan meget godt lide Magnus fordi Magnus altid fortæller røverhistorier og er fuld af gode råd om dette og hint. Og så er Magnus bedre til at slås end de fleste mennesker Maximilliam kender.

Jarec, gruppens lærde mand var professor i Altdorf men valgte vist selv at sige sin stilling op og forlade byen i hast. Han er et meget klogt men også lidt mystisk menneske.

### Bipersoner

**Den gamle gøglerkonge Ragnvald**  
Kryptisk, udspekuleret og intelligent.

**Rejser sammen med gøglerkongen Thalias**, spåkonen Brunhilde og hofnaren Pus.

Den pensionerede gøglerkonge er nu rådgiver for gøglerkongen Thalias. Han er gammel i gårde og kender alle tricksene. Han ser igennem alle slørene og prøver at finde den vej der er bedst for sagen. Og sagen her er gøglernes overlevelse. Han har stor respekt for Brunhildes spådomskunst, og Pus rådgivning, men ved også at det skal tages med et gran salt.

### Søsteren Janni

Overfladisk, tøsset og grådig.

Bor sammen med søsteren Mirriam, Moderen Gudrun og faderen Jens.

Miriam's søster er en efternøler, hvilket gør hende forkælet, misundelig og udspekuleret. Men heldigvis er hun ikke så kvik. Der i mod er hun ganske smuk som sin søster. Hun elsker glimmer, fine ting og penge. Hun mener at det er hende der burde tilbedes af de tre beundre. Hun kæmper altid med Mirriam om alting, og der er ikke noget hun ved bedre end at stjæle ting fra Mirriam.

### Byens gammelnok, kaldet gammelnok

Sær, indtørret og vis.

Er Oldermænd i byen og kender mere eller mindre alle sådan perifært.

Han er ikke særlig klog, men meget, meget vis. Selvom det der kommer ud af hans mund ikke altid giver mening, er der en nærmest profetisk visdom i de mange sammenligninger med mad. Han prøver at finde den løsning der er bedst for den gamle æblelund, da han ved at der er en stærk forbindelse mellem at æblelunden har det godt og at det går godt for byen. Han ved at der runder alfer og nisser, og de meget drilske bækalfer rundt i lunden og passer på den. Dem skal man være gode venner med. Ellers går det galt. Han ved at der er en del der er forsvundet i lunden gennem tiderne.



## Mirriam

### Baggrund

Mirriam er datter af Jens og Gudrun. De har også datteren Janni der er et år yngre end Mirriam. Hendes fader Jens er en velhavende og velanset halfling i byen, der ud over æblelunden ejer en række plantager og marker. Mirriam er ældste datter og er ved at være i den gifteklare alder. Det har altid været en tradition at unge piger vælger deres forlovede ved den traditionsrige Brüggersfest og således skal det også være med Mirriam. Rygtet har spredt sig og tre mulige kandidater er dukket op.

### Beskrivelse

Mirriam er ung, smuk og uskyldig. En ikke helt uset, men som regel også noget skæbnesvanger kombination. Især da uskylden ikke kommer fra en afstandstagen fra synd, men i høj grad fra manglen på tilstedeværelse af fristelser. For lur mig om den lille Mirriam inderst inde ikke higer efter en smule synd. Ikke dermed sagt at hun ville gribe enhver chance, men hun har en gevaldig appetit på livet. Hendes fader ejer den gamle æblelund som festen holdes i. Æblelunden som er en del af den medgift der følger med Mirriam.

### Personlighed

Hun er først og fremmest drevet af en glubende appetit... på livet. Nysgerrighed er ikke det rigtige ord, for de gode ting i livet må gerne gentages igen og igen. Ikke på en krævende urimelig måde, men en en appetit der guider hende til at vælge den vej, hvor der potentielt er flest rare, gode, sjove, fantastiske og ikke mindst berigende oplevelser.

### Mål

Mirriam vil gerne opleve noget og have muligheden for at opleve mere. Hun skal under festen vælge sin kommende brudgom, og kriterierne er klare: Han skal være en mulighedernes mand, en der kan gøre livet magisk. Men det gør heller ikke noget at han er charmerende og rig.

### Relationer

Mirriam er fars pige og kan mere eller mindre sno ham om sin lille finger. Det er lidt noget andet med moderen, der er rimelig bestemt og er ret god til at se igennem Mirriams tricks. Mirriams søster Janni er en lille gimpe, der altid vil have det Mirriam har. De kan godt være veninder da de er ret ens, men er samtidig i konstant krig om alting.

### Mirriams mening om de tre mulige kandidater:

Jarn, er brygmester og ham der passer æblelunden. Han er lidt nørdet men der er også noget mystisk ved ham som Mirriam godt kan lide. Jarn er hendes forældres kandidat, og derfor er han i Mirriams øjne nederst på listen.

Thalias, gøglerkongen. Se han er spændende, og så er han konge. Gøglerne er meget velansete i The Moot og ikke mindst gøglerkongen. Ham er faderens ret glad for og derfor er Mirriam lidt i tvivl. Mirriam vil bare være

sikker på at hun kan få ham for sig selv.

Maximilliam, den unge eventyrer er smuk og ser lidt farlig ud. Han har rejst over hele verden og har set lidt af hvert. Han er helt klart Mirriams førstevalg lige nu, men det kan hurtigt ændre sig. Desuden er Maximilliam mode-rens skræk, og det kan godt være svært at få den igennem.

### Bipersoner

#### Bankmanden Hieronimus

Nøjeregende, fedtet og smålig.

Hieronimus er ansat af Jarns fader og kender de fleste i byen. Han er ganske velanset, mener han selv.

Hieronimus er Jarn bankrådgiver. Da Jarn står til at arve sin faders ikke uanseelige værdier (og Jarn ikke har et pløk forstand på penge), er han her for at det hele går rigtigt til. Men Severin mener ikke at Jarn fortjener alt det han arver. Og han mener bestemt at han selv får alt for lidt ud af alt det han gør for familien. Men han spiller spillet. Indtil videre. Hieronimus har dog en plan om at sikre sig Janni (Mirriams søsters hånd), og på den måde komme på god fod med Jens (Mirriams fader)

#### Gravrøveren Timion

Beskidt, naiv og lidt forstyrret.

Timion rejser sammen med Maximilliam, professoren Jarec og lejesoldaten Magnus.

Timion er halfling og har rejst længe med Maximilliam. Han er en gravrøver da han er god til det, og fordi han har en lidt uheldig fascination af grave, døde og den slags (hvilket han godt ved at han ikke skal skilte med, men det skinner lidt igennem aligevel). Han kan godt lide mad og guld og at blive rost... og døde ting men det er lidt fy. Han føler sig ikke så velkommen i The Moot, men kunne godt tænke sig at være det.

#### Spåkonen Brunhilde

Mystisk, dramatisk og spirituel.

Brunhilde rejser sammen med Gøglerkongen Thalias og den pensionerede gøglerkonge Ragnvald. Hun er spåkone for gøglertruppen.

Spåkonen er gøglertruppens sandsiger og fælles mor. Hun ser i krystalkugle, læser i kort og knogler, og gør meget ud af at iscenesætte sine forudsigelser. Hun tror på ånderne og ved at man skal holde ånder glade og tingene i balance. Hun kan ikke som sådan magi, men har en god intuition, og af og til taler ånderne til hende. Især når hun ryger rigeligt med røgelse. Hun har i et syn set, at Thalias kan blive den største gøglerkonge af dem alle, og hun tror det har noget med æblelunden at gøre.





# Thalias

## Baggrund

Thalias er konge af gøglertruppen, der tæller godt 35 gøglee og sigøjnere. Han overtog titlen efter den gamle gøglerkonge Ragnvald. Thalias og gøglerne rejser hele The Moot rundt (og lidt til) og underholder, fortæller historier, handler og bringer nyt. De er ganske velansete.

## Beskrivelse

Thalias er på alle måder en atypisk halfling. Han er en meget kompleks person, der som regel altid er flere steder på en gang, rent mentalt. Han er en manipulator, en charmeur og en charlatan, men han er også en drømmer og en velgører. Han er sigøjner og er en helt særlig blanding af tyv, cirkusartist og social sikkerhedsnet. Han er gøglerkongen, leder af en omrejsende sigøjnertrup.

## Personlighed

Han er først og fremmest drevet af sine instinkter. Han har sjældent én enkelt plan, eller ét motiv, men går efter sin mavefornemmelse, og finder ud af planen under vejs. Han har dog som oftest gennemtænkt de mange muligheder, og navigerer mellem dem, med næse for, hvordan han opnår mest muligt, i en særlig blance mellem at skaffe sig selv mere rigdom, skabe historier, underholde folket og hjælpe de svage, mens han snyder de rige.

## Mål

Thalias er kommet til festen for at forføre Miriam. Hvorfor ved han ikke helt endnu. Det er bare en fornemmelse han har. Måske er det et middel til at opnå noget mere, måske viser det sig at han er kommet efter noget helt andet, eller måske er det vigtigt at Miriam ikke vælger en brudgom. Æblelunden er et dragende sted fuld af historier, og Thalias er sikker på at der gemmer sig en stor historie til den kommende fest.

## Relationer

Thalias støtter sig meget til den gamle gøglerkonge Ragnvald, men vil også gerne stå på egne ben og vise hvad han kan. Han giver ikke meget for spåkonen Brunhilde, men Ragnvald sætter stor pris på hende så det gør han også officielt. Thalias stoler dog mere på Pus, den forkrøblede hofnar, mest fordi Pus er klog og svigfuld, og det ved han i det mindste hvad er.

Thalias kender lidt til området og ved at Miriams fader er en rig mand, at der er basis for handel, og at Jarn (den unge brygger og en af de tre kandidater) er en betydningsfuld halfling for området.

## Bipersoner

### Miriams Moder Gudrun

Overbeskyttende, kontrollerende og omhyggelig.

Gudrun er gift med Jens og de har døtrene Miriam og Janni, der er et par værre tøser som skal holdes øje med. Hun er ikke altid helt tryk ved de beslutninger de tager, da de begge er for fokælede.

Miriams moder står bag planlægningen af festen, og vil gerne have at alt går godt. Hun skal have afsat sin datter og det skal kun være til den bedste af den bedste mand. Ingen sjuft skal have hendes datter.

Og så må han gerne kunne styre hende lidt i den rigtige retning. Jens og Gudrun har aftalt at de gerne vil have Jarn til svigersøn, da han er den bedste kandidat (og fordi han ikke er en vildbasse og en sjuft, men en pæn dreng)

### Mirriams fader Jens

Fornuftig, forsigtig og pragmatisk.

Jens er gift med Gudrun og de har døtrene Miriam og Janni der begge er gode som dagen er lang. De er to englebørn med engleblide sind, og de skal nok gøre ham stolt.

Det er Jens der ejer æblelunden og adskillige andre stykker land. Han ved at ved at sikre sin datter en god mand, og give æblelunden godt videre, kan han sikre familiens fremtid. Jens og Gudrun har aftalt at de gerne vil have Jarn til svigersøn, da han er den bedste kandidat, (fordi han laver så god cider). Men han Thalias er også en god mand at have som svigersøn, da han har en masse forbindelser.

### Professoren Jarec

Akademisk, distræt og en gemen svindler. Jarec var professor ved Altdorf universitet i arkæologi, indtil han blev snuppet i at snuppe artfacterne. Han er menneske og har rejst med Maximilian længe. Han har studeret områdets historie et stykke tid, og er ret sikker på at æblelunden er en slags gammel helligdom for en ældre religion. Og at der sikkert gemmer sig en del skatte under æblelunden. Skatte der bør tilfalde en der ved hvad de er værd... ham selv. Jarec ved utroligt meget om alt muligt og er god til at løse gåder og tyde gamle skrifter. Og så har han en evne til at stikke næsen i alt for meget.





# Mootland

## Jarn

### Baggrund

Jarn er områdets brygger, og det er ham der brygger æblecideren. Han er søn af en af byens råds mænd, men interesserer sig ikke for penge og politik. Derfor har Jarns fader ansat bankmanden Hieronimus til at hjælpe Jarn. Det er Jarn glad for, da Hieronimus er meget dygtig og tager sig af alt det Jarn ikke forstår. Jarn søger ofte råd hos gammel nok, der er byens ældste halfling. Han er ansat af Mirriams fader Jens og elsker sit job. Han har boet i The Moot hele sit liv.

### Beskrivelse

Jarn er faktisk en helt almindelig halfling. Han er glad for mad, er en kende magelig, og er venlig og udadvendt. Dertil kommer at han er ganske ubekymret, på grænsen til det meget naive. Han er nysgerrig og morsom, og elsker at hitte på og lege. Og så er han velsignet med et bryggertalent der ikke er set i moderne tid. Det er ham der laver den æblecider der serveres til festen af æblerne fra æblelunden, den æblelund som Mirriams fader ejer og som følger med i medgiften.

### Personlighed

Han er primært drevet af lyst. Lyst til at nyde, lyst til at opleve, og lyst til at være i naturen og lyst til at lave cider og vin. Jarn føler nærmest en slags overjordisk lykke når han går mellem træerne i lunden, og der som om at de visker til ham, og fortæller ham alle deres hemmeligheder. Han leder efter en at dele disse oplevelser med, og håber på en dag at overtage lunden og blive en stor brygmester.

### Mål

Jarn vil forsøge at vinde Mirriams hånd til festen. Det vil han fordi hun er sød og smuk, og fordi æblelunden er en del af medgiften. Han føler en uforklarlig tilknytning til lunden og kan ikke forestille sig at miste muligheden for at være i lunden og lave cider.

### Relationer

Jarn er gode venner med Jens (Mirriams fader), Hieronimus og gammel nok. Han kender de fleste andre i byen. Han er lidt utryg ved Mirriams moder, men det er mest fordi hun kigger så strengt på ham. Han kender ikke Maximilliam og ved meget lidt om gøglerkongen Thalias. Han ved dog at Thalias er en meget berømt gøglerkonge.

### Bipersoner Lejesoldaten Magnus

Træt, hæret og sej.

Magnus har set det meste. Han er menneske og er leder af den gruppe eventyrer, der består af Maximilliam, gravarøveren Timion (der også er halfling) og mennesket Jarec der er professor. De har rejst sammen længe. Han er en hæret, senet og meget erfaren kriger, der er gennemsyret kyniker og pessimist, men samtidig inderst inde gerne vil være en helt. Han føler sig som en far for Maximilliam. Han fortæller altid historier om gamle dage og er fuld af "gode" råd om alt fra kvinder til svamp i fødderne.

### Hofnaren Pus

Misformet, spydig og intelligent.

Pus er hofnar for Thalias, og rejser sammen med gøglerkongen Thalias, den gamle gøglerkonge Ragnvald og spåkonen Brunhilde. Han er klovn der med et smil fortæller de andre den sandhed de ikke vil se i øjnene. Men Pus er ikke en glad mand. Hvis det ikke var fordi at han var en deform grimling ville han være gøglerkonge. Hvis han ikke var en grimling kunne han få den smukke, søde og fantastiske Janni (mirriams søster). Hun er hans lys, hans drøm, hans kærlighed. Han drømmer om solopgange og lange aftner ved ilden med Janni...

### Præstinden Tilda

Eftertænksom, moderlig og beskyttende.

Tilda er Esmaralda præstinde og beskytter af alt hvad halfligs står for. Hun er her for at rådgive Miriam, og sikre at den kommende forlovelse går godt. Hun ved at æblelunden er mere end blot en lund. Den er områdets sjæl, naturens hjerte, og halflingenes livsnerve. Hun har en ide om at kun den udvalgte må gifte sig med Miriam og få æblelunden. Og det er en gammel halfling tradition at hun sammen med Mirriam må finde på nogle prøver til de tre beundrer for at finde ud af hvem den udvalgte er.

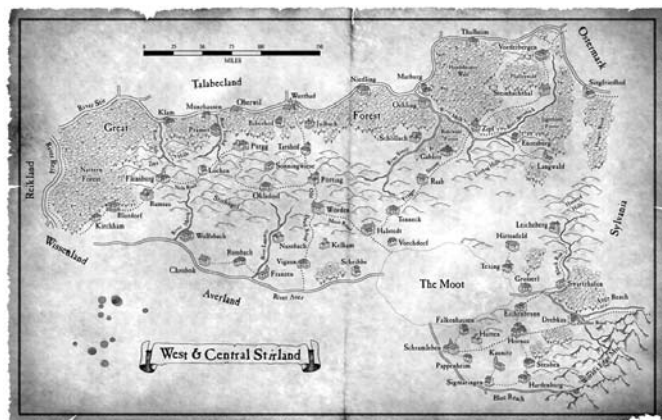


## STIRLAND

### ELLER DEN TRAGISKE HISTORIE OM SANKT LUCASIUS ORDEN

**Af Claus Kliplev**

*Et Drama i Tre Akter,  
hvori Menneskedyr jagtes gennem Stirland's Vinter-  
landskab*



#### **Velkommen!**

Det er meningen at dette Warhammer-novelle-scenarie skal spilles uden spillere, eller rettere, at spillederrollen går på skift blandt scenariets spillere, hvilket vil sige at al ansvar for struktur og underholdning er lagt i hænderne på jer spillere.

#### **Instruktionerne til scenariet**

Historien her bliver fortalt som var den en teaterforestilling der blev spillet af en klassisk Drakwelder-teatertrup. Hvilket vil sig, som et skuespil opført af en omrejsende skuespillertrup, hvor der kun er en lille gruppe skuespillere (fem), og alle skuespillere hele tiden er på scene, hvorfor skuespillerne skifter rolle fra scene til scene. Derfor er der fem hovedroller, historiens protagonister, en til hvert medlem af truppen, samt en rolle der går på skift fra scene til scene, her som Ulven. Ulven er ikke bare rollen som antagonisten, nej, det er ulven, der har ansvaret for hele den scene hvor han er Ulven. Det er ham, der fortæller hvordan scenen er sat, hvor den foregår og hvilke af hovedrollerne kommer ind hvornår. Det er også ham der afgør hvornår en scene er slut, og altså hvornår spillerne har opfyldt alle kravene for at komme til næste scene. Ulven fungerer altså rent praktisk som spilleder i den scene hvor han (eller hun) er Ulven.

Strukturen i scenariet, og forløbet af scenerne er fastlagt på forhånd. Den er som følger:

#### **Første Akt: Begyndelsen til Enden**

Første Scene: Hvor Hovedkaraktererne introducerer sig til Publikum

Anden Scene: Hvor Theodor og Ulrike indvies til St. Lucasius Orden i den ødelagte landsby Göllenbach

#### **Anden Akt: Gennem Stirlands vinterlandskab**

Første Scene: Døden på Vejene

Anden Scene: Som Slagtekvæg

Tredje Scene: Ulve og ådsler

Fjerde Scene: Et Endeligt forberedes

#### **Tredje Akt: Fælden klapper:**

Første Scene: Den Første Ulv Fanges

Anden og Sidste Scene: Maskerne Falder

Men det betyder ikke at scenariet er fastlåst eller forudsigeligt, for hvad der sker i de enkelte scener er helt op til jer, og ligeledes er scenariet slutning.

Rent praktisk så foregår selve scenariet på den måde at I først fordeler de fem protagonister mellem jer. Alle karaktererne er medlemmer af samme orden, St. Lucasius' Orden, og udgør som en følge deraf en gruppe varulvejæger, hvis jagt tværs gennem Stirland er selve scenariets handling. De fem karakterer, protagonisterne, er som følger:

Ulrike, den fortabte moder

Theodor, der har mistet sin elskede

Hubert, der svigtede sin arbejdsgiver

Reinald, der har svigtet sine venner

Wolfgang, der har svigtet sin tro

Derpå vælger I hvem der påtager sig rollen som Ulven i de forskellige scener, dette kan I gøre ved at fordele scenerne på forhånd, før I går i gang, ved at lade rollen som Ulven gå på omgang efter hvordan I sidder, eller vælge hvem der skal spille Ulven ved hver scene efterhånden som I kommer til den (bemærk, ingen spiller Ulven i den allerførste scene). Til hver scene er der en seddel, der beskriver hvordan man spiller Ulven.

Ud over karaktererne og scenerne indeholder scenariet også to sedler med generel viden som alle medlemmer af St. Lucasius' Orden har ("St. Lucasius Orden" og "Hvad vi ved om varulve"), og som I alle derfor bør læse før I begynder scenariet, samt et kort over den rute hvorpå St. Lucasius Orden jagter varulvene i forløbet af scenariet.

God fornøjelse



## st. lucasius orden

### Hvad vi ved om varulve Hvad alle varulvejægere bør vide overleveret fra St. Lucasius' Ordens arkiver

Varulve er som oftest aktive om natten, og derfor jagter vi dem om natten. Dog kan man ikke entydigt sige hvordan månedernes skiften har indflydelse på forvandlingen.

Den, der er varulv, og forvandler sig om natten, er sjældent selv klar over det.

Den, der bliver bidt af en varulv, bliver som oftest smittet med lykantropi, der gør at de også forvandles til blodtørstige varulve.

Det eneste kendte, virksomme middel mod lykantropi er at sværge troskab til St. Lucasius, og træde ind i hans orden.

Der findes ingen kendte midler til at se om folk er varulve, kun ved at overvære deres forvandling.

Varulve viger tilbage for ild, lys og flammer.

Varulve kan ikke krydse vand, hverken per båd, bro eller ved at svømme, dette er en del af deres forbandelse.

En varulv kan dræbes, som ethvert almindeligt væsen, ved at skille dens hoved fra resten, få dens hjerte ud eller tømme dens krop for blod.

Den hellige Lucasius er skythelgen for alle varulvenes ofre og varulvejægere, og en af udbredte og dyrkede helgener i områderne hvor Stirland og Sylvania grænser op mod hinanden.

Legenden om den hellige Lucasius siger han var en fattig fårehyrder, der var blevet smittet med lykantropi, efter at hans flok blev overfaldet af varulve. Dog lykkedes det Lucasius ved guden Ulric's hjælp at overvinde varulvesygen der rasede i hans krop, og derefter alene, kun bevæbnet med sin brændeøkse, at nedlægge hele det kobbel der havde angrebet hans flok.

Den Orden, der knytter sig til kulten omkring st. Lucasius, siges blandt den medlemmer at være indstiftet af Helgenen selv, mens han endnu levede. St. Lucasius Orden eksisterer i hemmelighed, og alle der træder ind i den, aflægger et løfte om at bruge al resten af deres liv på at jage varulvene, overalt hvor de end måtte findes.

For at træde ind i St. Lucasius' Orden skal man sværge følgende ed:

"Jeg sværger, i Den Hellige Sankt Lucasius' navn, med ildhu og al min kraft, resten af mit liv at jage og udslette varulvene, hvor end de måtte befinde sig.

Frels mig så, Hellige Sankt Lucasius, fra varulvenes syge, og rens mine sår for smitten fra lykantropien"

Eden til St. Lucasius er det eneste kendte middel, der beskytter mod lykantropi, varulveforbandelsen, der som bekendt smitter når man er blevet bidt af en varulv. Til gengæld for denne beskyttelse skal man så altså vie resten af sit liv til St. Lucasius' sag. Den eneste måde at træde ud af ordenen på er ved døden.



# Hubert

## Den tidligere staldmester og vagtmand

Af udseende er Hubert er en middelaldrene, kraftig og forholdsvis høj mand. Han har tykt, stift sort hård og tilsvarende overskæg. Dybt i ansigt, over tuden og det kraftige overskæg stikker Huberts røde og ranede øjne ud.

Han bærer kraftigt og slidte vadmelsklæder, store træskostøvler, som våben bærer han i bæltet sit korte, men meget kraftige sværd.

Før ulvene kom: Var Hubert vagtmand og staldbestyrer på en respektabel rejsekro i Stirland, et job han havde varetaget i mange år.

Den nat, da ulvene kom: havde Hubert drukket sig fuld på sin post, og glemt at lukke palisadeporten for natten. Han vågnede af sin rus af krofolkernes forpinte dødsskrig, efter at han var faldet fordrunken om i en bunke hø i stalden. Da han fik slæbt sig ind i kroen, var dette et slagtehus uden lige, alle var flået sønder og døde. Hubert nåede at overraske en tilbageværende varulv, der var fordybet i fortæringen af et offer. Grædende i desperation kastede han sig over den, men den var hans over-

mand. Netop som Hubert tror at hans sidste time er kommet (og tænker at det nok er bedst sådan) bliver ulven jagten på flugt af St. Lucasius' Orden, der netop ankommer. Den aften svor Hubert til St. Lucasius at han ville bruge resten af sit sølle liv på at jage varulvene, og han trådte ind i ordenen.

Hvad ulvene efterlod: Hubert's hænder og brystkasse er forkrøblet med sår fra hans møde med varulven den nat, således at det volder ham besvær at holde ting, dog kan han stadig, med lidt besvær, bruge sit sværd.

Den ulv, Hubert helst vil dræbe: Tilbage i sit sølle liv har Hubert kun at tage hævn over den varulv, han ved dræbte krofamilien og krogæsterne, den ulv han kæmpede med den nat og som gav ham sine sår. Ulven havde gulligt skinnede øje, den ene kraftigere end den anden. Kulsort, mørk og massiv var den og den udsendte en konstant knoren, der til tider gik over i en brølen, mens den blottede de skarpe, hvide tænder, fyldt med blodrester.

Når du er ulven, spiller du en sort ulv, med lysende røde øjne, og kraftige store tykke klør, der stritter vildt og faretruende i alle retninger. Klør der gerne driver af frisk blod.

## Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
38	29	34	36	30	27	34	28

## Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	13	3	3	3	0	0	0

**Skills:** Dodge Blow, Consume Alcohol, Intimidate, Animal Care

**Talents:** Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Strike to injure





# Sticland

## wolfgang

### Præst for guden Ulric, ulvenes gud, og for dette ordenskapitel af St. Lucasius' Orden

Før ulvene kom: Var Wolfgang optaget som præstestuderende ved Ulric-kirken i byen Seigfriedhof, hvor han havde en strålende karriere som præst foran sig

Den nat, da ulvene kom: var på en højtidsaften for deres gud Ulric, hvor Wolfgang og hans med-studerende fejre skulle denne ved at bringe mad, indvolde, som offer til skovens vilde ulve. Dette gik dog helt galt, da de ulve, der dukkede op, vidste sig ikke at være almindelige ulve, men varulve, der slagtede og åd alle de unge præstestuderende. Som den eneste nåede Wolfgang med nød og næppe at slippe derfra, mens hans kamerater døende skreg om hjælp.

Hvad ulvene efterlod: Dog var Wolfgang under flugten blevet bidt, og han vidste nok var dette

betød, nemlig at han var smittet med lykantropien. Desperat søgte Wolfgang efterfølgende efter en kur i Ulric-kirkens bibliotek. Han havde næsten opgivet håbet, da han i et nærmest glemt arkiv fandt optegnelser for St. Lucasius' Orden. Den aften vakte Wolfgang den glemte orden til live igen, svor sin ordensed, og dedikerede resten af sin liv til at jage varulve.

Den ulv, Wolfgang helst vil dræbe: er den ulv som oprindeligt bed ham og smittede ham med lykantropi. Der eksisterer nemlig et rygte om at dræber man den varulv der oprindeligt bed én, holder man op med selv at være smittet. Således ville Wolfgang ikke skulle jage varulve resten af sit liv, men vende tilbage til livet udenfor ordenen, som almindelig Ulric-præst.

Wolfgang er høj og ranglet, og har, som det sig hør og bør for en Ulric-præst, skæg, og klipper ikke sit hår. Han går klædt en lang grå kofte, hvorunder de krøllede flipper af en hvids skjorte stikker ud ved hænder og hals. Ved bæltet har han sit ceremonielle sværd, og om halsen ved siden af en amulet med guden Ulric's tegn hænger i en snor et par, som Wolfgang bruger når han skal læse.

Når du er ulven, spiller du et gråt, kæmpemæssigt og aflangt monster af et ulvevæsen, med et enormt stor, hvidt tandsæt, der klapper i blodtørst og drypper af blodig skum.

### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
29	29	30	35	35	41	33	35

### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	12	3	3	4	0	0	0

**Skills:** Academic Knowledge (Theology), Read/Write, Gossip, Heal, Common Knowledge (The Empire) Speak language (Classical, Reikspeil)

**Talents:** Savvy, Cool Headed



## reinald

### Der før var fisker og smugler på Stir-floden

Reinald er en kort, mørk og indtørret middeldrene mand med et kort fuldskæg, samt træben og et langt ar i ansigtet. Han bærer det tøj han brugte i sit arbejde som fisker og smugler, før han viede sit liv til St. Lucasius og hævn. Det består af en bredskygget, slidt hat, en kort, mørkegrå kappe og på fødderne et par store, knæhøje støvler med slåom foroven. Som våben har Reinald en jernbeslået kølle.

Før ulvene kom: Havde Reinald levet og ernæret sig næsten en hel menneskealder som fisker og smugler på Stir-floden. En geschäft der altid har været i familien, og som Reinald drev sammen med sin ældre bror, Heinrich og deres fætter, Oskar, samt fætter-sønnen Michael

Den nat, da ulvene kom: var de alle fire netop ved at laste smuglergods af på en afsides flodbred udenfor en skov. Ingen nåede at reagere, før ulvene var over dem. Reinald prøvede med det

samme at flygte i retning af båden, da han faktisk først troede det var fogdens mænd. Men han når ikke så langt, før han faldt til jorden og mærkede hvordan ulvekæber havde sluttet sig om hans ben. Dog slipper dyret sit greb, da hans bror Heinrich kommer stormende til undsætning, og kaster sig over det. Reinald får slæbt sig hen til båden, og så derfra hvordan udyret nedlægger, sønderflår og fortærer hans bror, mens Reinald selv driver i sikkerhed på floden.

Hvad ulvene efterlod: Reinald blev fundet bevidstløs af Ulric-præsten Wolfgang, der forbinder og plejer ødelagte ben. Det ene, ødelagte ben, samt en flænge hen over det højre øje er hvad Reinald har fået som evigt minde af varulvene. Det var også Wolfgang, der indviede Reinald i St. Lucasius' Orden, og Reinald har fulgt ham lige siden.

Den ulv, Reinald helst vil dræbe: er den ulv han så dræbe sin bror. Et gråt, kæmpemæssigt og aflangt monster af et ulvævsen, med et enormt stor, hvidt tandsæt, der klapper i blodtørst og drypper af blodig skum.

Når du er ulven, spiller du en kulsort, rundt, massivt og mørkt ulvedyr, der har gulligt skinnede øje, den ene kraftigere end den anden, og som udsender en konstant knoren, der til tider går over i en brølen, mens den blotter de skarpe, hvide tænder, fyldt med blodrester.

### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
32	33	31	30	34	35	30	36

### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	12	3	3	3	0	0	0

**Skills:** Dodge Blow, Gamble, Outdoor Survival, Haggle, Secret Signs (Theif), Navigation, Row, Sail

**Talents:** Seasoned Traveller, Suave, Orientation





# Sticland

## Theodor

### Der før var elskende og i lære som skomager

Theodor er en ung mand, der netop er holdt op med at være en dreng og lige er blevet en mand. Han bærer en ung håndværkerlærlings pæne klæder, en løs hvid skjorte, en lædervest dertil, tætsiddende hoser, pæne gode støvler og en hat. Ansigtet har mærket af varulvene, og er nærmest en sammenknudret bolt af store, røde ar, hvori gemmer sig et par grå øjne. Theodor er bevæbnet med en kære.

Før ulvene kom: Var Theodor i lære som skomager, og stod til at skulle giftes med sin ungdomskærlighed, Helena, så snart han havde fået sit svendebrev. Fremtiden tegnede lys.

Den nat, da ulvene kom: havde Helena og Theodor aftalt at mødes uden deres forældres viden, og på et afsides sted. Men netop som de unge elskende skulle til at falde i hinandens arme, var ulvebæstet over dem. Den flåede og hev i Helena's spinkle

krop, og mens hun skreg af sin lungers fulde kraft, brugte den klør og tænder således at både bæstet og Helena snart var dækket af hendes blod. I rædsel kastede sig Theodor sig over monstret, men bæstet nærmest fjernede Theodors ansigt med et bid af sine tænder, og efterlod Theodor som død ved siden af det afpillede ådsel der var tilbage af hans elskede Helena.

Hvad ulvene efterlod: Vanvittig af sorg, og nærmest blændet af sine sår vaklede Theodor, mens han Helena's rester i sine arme. Det var sådan at St. Lucasius Orden fandt ham, da de kom til den ødelagte landsby Göllebenbach i tæt jagt på varulvene, og det var her, at Theodor svor at han ville vie resten af sit liv til St. Lucasius' Orden, og jagten på varulve, for at få hævn for sin kære Helena. (Det er dette der sker i stykkets anden scene i første akt).

Den ulv, Theodor helst vil dræbe: er den ulv der dræbte hans elskede Helena, som tog hans kærlighed, for derefter at tage hans ansigt fra ham. Det var en sort ulv, med lysende røde øjne, og kraftige store tykke klør, der stritter vildt og faretruende i alle retninger. Theodor vil dræbte alle ulve og mennesker, der stiller sig i vejen for ham for at han kan dræbe denne ene ulv.

Når du er ulven, spiller du en langlæmmed varulveskikkelse, med lange arme og klør og en blodig-brun pels. Dens hoved er et virvar af store, hvide tænder, mørk arret snude og skinnede hvide øjne.

### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
38	40	33	29	41	38	24	29

### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	12	3	3	5	0	0	0

**Skills:** Dodge Blow, Silent Move, Search

**Talents:** Excellent Vision, Savvy, Disarm





## Ulrike

### Moderen, der har mistet sine børn

Ulrike er en yngre kvinde, der måske ser ældre ud end hun egentlig er. Hendes blonde hår er redt tilbage i en stram knold i nakken, og hun har de første rynker omkring hendes brune øjne. Hun er klædt i hendes lidt slidte og beskidte arbejdskjole, med et arbejdsforklæde ud over. Ulrike har bevæbnet sig med en jagtarmbrøst, og en stor forskærrerkniv hængende fra bæltet. Ser man efter kan man se hun mangler det ene bryst under kjolen.

Før ulvene kom: Levede Ulrike et lykkeligt liv sammen med sine to børn, Hilde på tre og Gustav på seks i den lille landsby Gölleben. Deres far Franz, hendes mand, var sømand på en flodbåd på Stirloden, og derfor ikke så ofte hjemme. Men Ulrike, Hilde og Gustav havde et godt liv i deres lille, hjem, kun de tre. Indtil den grusomme nat oprandt, hvor Ulrike's verden faldt i grus.

Den nat, da ulvene kom: Det var et aften som så mange andre før, hvor Ulrike havde lagt børnene i seng, mens hun selv sad foran ildstedet, strikkede og nød roen her hen mod aften. Hun blundede måske lidt, da hun bliver vækket af en gennemskærende skrig fra Hilda. Ulrike stormede

op til børneværelset, hvor det frygteligste af alle syn mødte hende: Et infamt ulvævæs var i gang med sluge de sidste kødfulde rester af Gustav's sønderbidte krop i sig, mens det i sine klør holdt Hilda, der hang som en slap dukke, og hvis skrig var blevet til en hæs rallen. Med et skrig kastede Ulrike sig mod bæstet, men dette greb hende blot om halsen, bed hendes ende, kødfyldte bryst af og kastede hende mod vægen, før det kravlede ud af vinduet hvorfra det var kommet, med Hilde's ødelagte krop mellem kæberne. Ulrike prøvede at indhente uhyret, men tabet af blod fik hendes medtagne krop til at segne om efter et stykke vej.

Hvad ulvene efterlod: St. Lucasius's Orden fandt Ulrike på vejen, mens de var på jagt efter de hærgede varulv, og de gav hende valget mellem døden eller livet og hævn. Ulrike valgte livet og helligede sig Lucasius' orden og hævn, det eneste hun nu havde tilbage at leve for (det er dette der sker i stykkets anden scene). Hendes højre bryst er bidt væk, der er nu en tom plads, ligesom der er en tom plads i hendes hjerte.

Den ulv, Ulrike helst vil dræbe: er den, der tog hendes børn. Et gråt, kæmpemæssigt og aflangt monster af et ulvævæs, med et enormt stor, hvidt tandsæt, der klapper i blodtørst og drypper af blodig skum.

Når du er ulven, spiller du en mørkebrun, sort ulveskikkelse, med en meget lang snude og mund, fyldt med bloddryppende hvide tænder. Der kommer en konstant hvæsende knurren fra dyret, mens dets sorte øjne stirrer efter ofre.

### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
30	39	28	30	41	38	39	35

### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	10	2	3	5	0	0	0

**Skills:** Perception, Trade (Cook), Search, Talents: Acute Hearing, cool headed





# Stirland

## første akt

Begyndelsen til Enden

### Første Akt

#### Første Scene

- Hvor Karaktererne introducerer sig til Publikum

Her er der ingen der spiller Ulven, alle spiller blot deres hovedkarakter, hvor de hver især, en efter en træder frem, og præsenterer dem selv, som var de skuespillere der præsenterede deres karakter på en scene foran et publikum.

### Første Akt

#### Anden Scene

Hvor Theodor og Ulrike indvies til St. Lucasius Orden i den ødelagte landsby Göllebenbach

Her kan hverken Theodor's eller Ulrike's spillere være Ulven.

Scenen: foregår i den hærgede lille landsby Göllebenbach, der efter varulvenes angreb ligger mere eller øde hen.

Midt på bygaden (byen består af en fire til fem huse) ligger Ulrike. Hun er ikke ved bevidsthed og bløder fra det ene bryst, der tydeligvis er blevet bid ud.

Ind på scene træder Ulven, der går rundt om hende og snuser til hende, måske hylder den. Protagonisters entre på scene: Men så bliver den skræmt bort af lyde, den flygte ud, samtidig med at Theodor kommer ind, bærende på ligget af sin sønderbidte kæreste, Helena. Derpå kommer de tre medlemmer af St. Lucasius' Orden ind, de er lige i hælene på varulvene, og udforsker den hærgende by.

Scenens videre udvikling: ligger i mødet mellem alle stykkets karakterer, hvor Theodor og Ulrike skal overbevises om at deres frelse og fremtidig mulighed for hævn ligger ved at slutte sig til St. Lucasius' Orden.

Scenen afslutning: er når både Theodor og Ulrike har svoret eden og er dermed blevet medlemmer af St. Lucasius's Orden.

### Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer føre an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.

# Imperiet

# Stirland

## anden akt



### Gennem Stirlands vinterlandskab

#### Anden Akt Første Scene

*- Døden på vejene*

Scenen: er en væltet postkaret, liggende midt på landevejen. Vognen ligger på siden, og liget af den ene af vognens heste ligger stadig spændt for, dens hals er flået op, den anden hest er ingensteds at se. Hen over, eller rettere ved vognens buk ligger en menneskeskikkelse. Der hersker en uhyggelig stilhed.

Protagonisters entre på scene: Karaktererne ankommer fra den ene side, de har tydeligvis lige opdaget den væltede vogn, og skal nu til at udforske den.

Scenens videre udvikling: postkaret (altså en Stagecoach) har tydeligvis været udsat for et overfald af varulve. Skikkelsen der ligger ved vognens buk er den ene kusk, hans hals er knækket og han stirrer tomt ud i luften, hans mave er flænsset op og indvoldene spist. Vognens anden kusk er ikke at se nogensteds, men på marken ved siden af vil man finde hans underarm og ene ben, der er revet af helt oppe ved hoften. Inde i selve kareten finder man resten af (nogle af) passagerer. To damer af en ubestemmelig alder er blevet fortæret herinde, tilbage er kun deres blodige knogler, store stykker af deres hud, samt stofrester af deres ituflåede kjoler. Karetens fine stofbeklædning og bløde sider er sovet i blod. Varulvens vilde fortæring af kvinder i karetens forholdsvis lille rum, har gjort at den har efterladt totter af hår og klørdele derinde.

Scenens afslutning: Når karaktererne enten følger varulvenes spor væk derfra, eller når Ulven vælger af afslutte scenen, ved at lade en varulv langt væk hyle monstrøst og længe i det fjerne (Ulven beskriver hylet ud fra sin ulveskikkelse). Hvilket selvsagt gør at spillerne må storme i den retning, ud af scenen.

#### Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer føre an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.



# Stirland anden akt

Gennem Stirlands vinterlandskab

## Anden Akt

### Anden scene

- Som Slagtekvæg

Scenen: En mark, oplyst af nattens måneskin. I måneskinnet kan man skimte en række små forhøjninger på marken, der er dækket af et lag rimfrost.

Protagonisters entre på scene: Karaktererne er i natmørket på vej henover marken. Scenen åbner da de når til den første lille forhøjning.

Scenens videre udvikling: Forhøjningerne viser sig at være lig af kvæg, der har gået på marken og græsset, og som varulve har overfaldet og dræbt. Varulvene har nedlagt en masse kvæg i en blodrus, og spist på må og få. Der er store, flænsede klørmærker, og tandsætmærker i køernes sider, og den rimfrost-dækkede jord er til dels dækket af blodstænk og store blodpøler fra det slagtede kvæg.

Scenens afslutning: Til sidst vil karaktererne finde kvæghyrden, en dreng på en kun 12 år, eller hvad der er tilbage af ham. Kun hans arme, skuldre, hals og hoved er tilbage, resten er flået væk og spist. Drengens døde øjne kigger tomt ud i natten, men i sine sammenknyttede hænder holder han krampagtigt pelsrester fra varulven der overfaldt ham, og et blodigt spor fører væk fra scenen. Når karaktererne følger det slutter scenen.

## Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer føre an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.



# Imperiet

# Stirland

## anden akt



### Gennem Stirlands vinterlandskab

#### Anden Akt Tredje Scene

- *Ulve og Ådsler*

Scenen: En ensomt liggende gård, hvor alt tydeligvis ikke er som det skal være, flere døre står på vid gab ud til natten og man hører ulveknurren og larm inde fra gårdens stuehus.

Protagonisters entre på scene: Karaktererne er netop kommet over en bakke og får øje på huset.

Scenens videre udvikling: Efterhånden som karaktererne nærmer sig huset, og kommer ind i det, vil de finde, at der ikke er varulve, men almindelige ulve inde i huset. Karaktererne må nu kæmpe mod ulvene, der er en ulv til hver karakter, bortset fra den, som går forrest, han bliver angrebet af to.

Så snart to af ulvene er på 0 wounds, eller en ulv er blevet ramt med et Critical Hit, flygter flokken.

Det er tydeligvis varulve, der har angrebet gården, ulveflokkens er blot kommet efter at varulvene har forladt stedet, for at spise ådslerne. Alt indeni gården er hærget og ødelagt, overalt er der blod spor og ulvepoteaftryk. Rundt omkring kan man stadig finde de sidste rester af bondefamilien, så som fortykkede hænder, øre, fødder og mere udefinerbare kødstykker, der er blevet tygget i og slæbt rundt over det hele.

Scenens afslutning: Af bondefamiliens børn har den ældste søster overlevet det hele ved at gemme sig i et skab, og hun vil give sig tilkende, efter at karaktererne har jaget bort ulvene. Dog er hun blevet såret, har tabt blod (hele skabet er en sø af blod) og hun dør efter kort tid, det eneste hun når er at komme med en beskrivelse af den ulve der sårede hende (Ulven bruger sin egen beskrivelse). Da hun udånder, slutter scenen.

#### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
36	0	35	37	36	18	30	15

#### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
1	12	3	3	9	0	0	0

**Skills:** Concealment, Follow Trail, Perception, Silent Move +10%

**Talents:** Keen Senses, Natural Weapons, Night Vision

#### Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer føre an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.



# Stirland

## anden akt

### Gennem Stirlands vinterlandskab

#### Anden Akt Fjerde Scene

- Et Endeligt forberedes

Scenen: Vi befinder os i en varm stue på kroen i Grünau, hvor et kort over området ligger bredt ud over bordet. Medlemmerne af St. Lucasius' Orden holder taktikmøde.

Protagonisters entre på scene: Alle karaktererne er her, også den, der i denne scene spiller ulven. Den, der spiller ulven, har med sin karakter blot muligvis initiativet i denne scene, og vælger hvornår den afsluttes, ellers er der ingen anden rolle for ulven her.

Scenens videre udvikling: Varulvene som karaktererne jager, synes nu at være fanget i en fælde, efter som at varulvene har bevæget sig ud på Grauhügel-halvøen. Karaktererne, der følger i varulvenes spor, skal nu blot afskære dem vejen tilbage, eventuelt ved at opstille bål og lægge fælder, og så har de fanget varulve og kan til endelig udslette varulveflokkene.

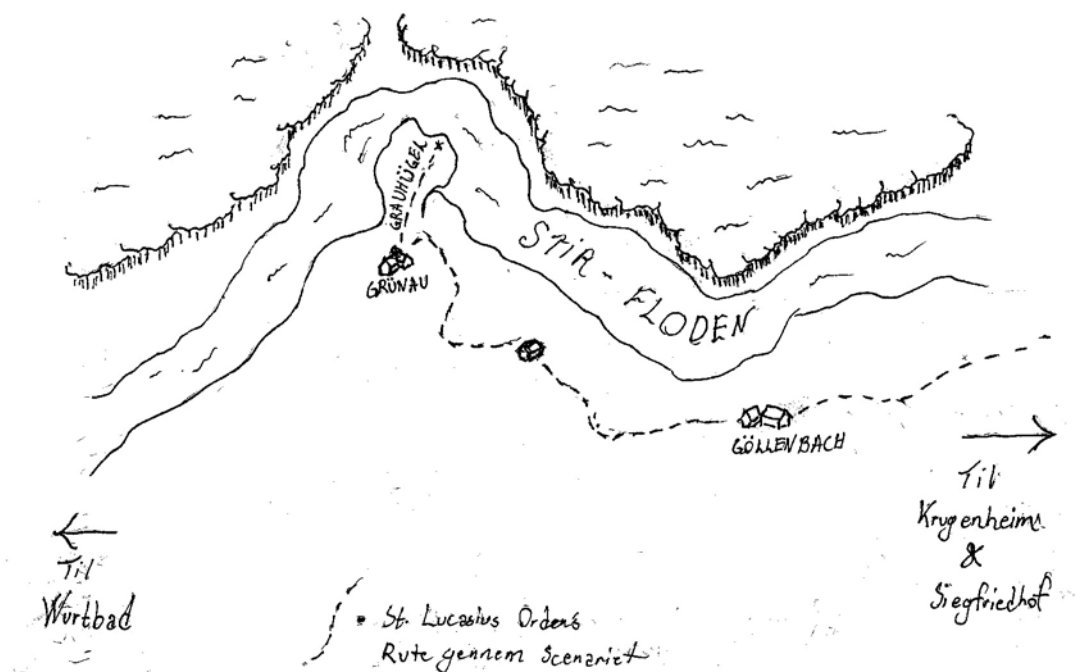
Scenens afslutning: Når alle karaktererne er blevet enige om at trænge frem og udslette varulve på Grauhügel-halvøen, slutter scenen.

#### Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer føre an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.



# Stirland

## tredje og sidste akt



### Fælden klapper

#### Tredje Akt

##### Første Scene

- Den Første Ulv Fanges

Scenen: Det er nat på halvøen Grauhügel, der er omkranset af Stir-flodens vand til næsten alle sider. Den store måne Mannslieb er næsten ved at være fuld, og oplyser landskabet. En Varulv er gået i en af de fælder som St. Lucasius Orden har stillet op (har de ikke stillet nogen fælder op, er varulven tilfældigt gået i en gammel ulvefælde. Ulven står og hylér midt på scenen.

Protagonisters entre på scene: Karaktererne kommer stormede til, alarmeret af Varulvens hylén. De kommer fra begge kanter, fordi de har spredt sig i deres ulvejagt. Ulven gør dem opmærksom på, at alle bemærker, at der mangler en person (altså den karakter, hvis spiller nu er Ulven).

Scenens videre udvikling: Måske tøver karaktererne med at springe på ulven, men før eller siden må de give sig i kast med.

Scenens afslutning: Udfaldet er at enten, dør varulven, eller også får den tilføjet en karakter så store sår at denne dør, og varulven kan undslippe.

Hvis en af karakterer dør: Så giv karakteren en heroisk dødsscene, hvor han (eller hun) får lov til at sige de sidste ord til sine kammerater før han udånder. Ulven giver nu som normalt sin rolle videre i næste scene, men alle de sår som Ulven har pådraget sig i denne scene, er i næsten scene kommet over på den karakter Ulven normalt spiller. Den døde karakterers spiller bliver en af de to ulve i næste scene.

Hvis Varulven dør: forvandles varulven tilbage til sin menneskeform, hvilket til alles skræk er den karakter Ulven i denne scene normalt spiller. Lad gysét kort gå gennem flokken, før scenen afsluttes.

Som Ulven forsætter du nu i din rolle i næste, og sidste scene, og du vælger en af de andre spillere til også at være

#### Du er Ulven!

Dette betyder at du styrer scenens gang, for den scene hvor du er Ulven. Det er dig der fortæller hvordan scenen starter, og det er dig, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det dig der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. Du bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i din scene. Brug det fornuftigt

Den karakter du ellers spiller, er undtagelsesvis til stede i scenen, men hvis det hjælper dig i din rolle som Ulven, kan du lade ham være mere tilbagetrukket og fjern, og lade de andre karakterer fører an.

Vigtig når du spiller Ulven: Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er ulven.

#### Varulven

##### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
51	29	52	41	50	19	19	5

##### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
2	18	5	4	5	0	0	0

**Skills:** Concealment +20%, Follow Trail, Perception, Silent Move +20%

**Talents:** Keen Senses, Natural Weapons, Night Vision.

# Imperiet



# Stirland

## tredje og sidste akt

### Fælden klapper

#### Tredje Akt Sidste Scene

- Maskerne falder

Scenen: En ensom varulv står med på en skrænt ud mod vandet, varulvejægerne fra St. Lucasius' Orden har trængt den op i en krog. Både månen Mannsleib og Morrnsleib og fremme og lyser uheldsvangert ned på scenen.

Protagonisters entre på scene: er der fra spillets start

Scenens videre udvikling: De vil sikkert kaste sig over Varulven, der kæmper for sit liv, måske før måske efter kampen vil de bemærke at den karakter Ulven normalt spiller mangler, og hvis sidste scenes Varulv overlevede, vil de bemærke at karakteren der var borte i sidste scene nu har fået de samme sår som ulven fik.

Dør Varulven i denne scene, hvilket sandsynligvis sker, forvandles den tilbage til sin menneskeform, som vil være den karakter som Ulvens spiller normalt varetager.

Alt dette skulle gerne få karaktererne til åbent at overveje hvem af dem der ellers er varulve, om St. Lucasius virkelig kan standse lykantropi, og om de har jagtet en varulvflok, eller om flokken har været lige foran dem hele tiden, fordi de er varulvene. Skulle de overlevende karakterer have nogle skub videre for at komme på disse tanker, så kan de to Ulve, der er til denne scene, puste til ilden ved at lade de forskellige karakterers ulvetræk blive mere tydelige, som f.eks. beskrive at en karakters hænder er mere behårede, eller at tænderne blive længere og spidsere. Går det helt i stå, så vælg en karakter, og lad denne forvandle sig til en varulv (og dermed blive del af Ulvene i denne scene) for øjnene af de andre karakterer.

En anden mulighed er at lade et spøgelse fra en af

karakterernes fortid dukke op, og på det kraftigste antyde, eller fortælle, at de alle er varulve. En kort liste over mulige spøgelse og hvad de kunne tænkes at sig.

Ulrike's søn Gustav: Den lille dreng vil sørgeligt anklagende fortælle sin mor, at hans kød nu ligger i en af hendes nye venners tarme, og "mor, du spiser selv mennesker og drikker blod"

Theodor's kærlighed Helena: En grædende Helena vil sige, at nok er Theodor vansiret nu, men det er ikke det der gør ham til et monster. "For nu følges du med monstrene der tog mig fra dig, og er selv en af dem"

Reinald's bror Heinrich: Vil vredt anklage sig bror for at have svigtet ham, da udyrene tog ham, men ikke nok med det "du har selv valgt af følges med dem og blive en af dem"

Hubert's gamle arbejdsgiver krofatteren eller kromutteren: Krofatteren/-mutteren vil anklage Hubert for at være en drukkenbolt, der var skyld i at de alle blev dræbt af varulve, fordi han glemte at lukke porten. "Og se nu i hvilket selskab du nu befinder dig, sammen med de uhyrer der dræbte os, og du er selv en af dem"

Spøgelseerne er fuldstændigt immaterielle og har ingen indflydelse på hvad der sker ud over i kraft af hvad de siger og fortæller. I form fremtræder spøgelseerne som grå, gennemsigtige skikkelser, der i al deres gru ser ud som da de døde, det vil sige med en ødelagt krop bidt og flået i stykker af varulve, med hud flået bort så man kan se kødet nedenunder, og tarmene hængende ud.

Scenens afslutning: Når alle karaktererne har erkendt at de er varulve, eller i hvert fald fået mulighed for det og handlet på det. Hvilken sikkert betyder de alle hopper i struben på hinanden, All Hell breakes lose og alt ender i kaos, som en rigtigt Warhammer-scenarie skal slutte.

#### Varulven

##### Main Profile

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
51	29	52	41	50	19	19	5

##### Secondary Profile

A	W	SB	TB	M	Mg	IP	FP
2	18	5	4	5	0	0	0

**Skills:** Concealment +20%, Follow Trail, Perception, Silent Move +20%

**Talents:** Keen Senses, Natural Weapons, Night Vision

# Imperiet



# Sticland

## tredje og sidste akt



### Fælden klapper

#### Du er Ulven!

Eller rette, I er Ulvene, eftersom I er to om dette. Som ved de andre scener, betyder dette at I styrer scenens gang, for den scene hvor I er Ulvene. Det er jer der fortæller hvordan scenen starter, og det er jer, der afgør at nu er scenens mål nået og at nu slutter scenen. I forhold til de andre spillere, er det jer der forklarer dem hvad deres karakterer ser og oplever, og hvad der sker i scenen. I bestemmer som Ulven hvad der sker i en scene, og i forhold til de andre har altid det sidste ord i jeres scene. Brug det fornuftigt, for dette er scenariets afslutning og den sidste scene, hvilket kræver noget mere.

For den ene af jer gælder, at den karakter du ellers spiller, er ikke til stede i den scene, hvor du spiller ulven. Han/hun er fysisk andetsteds, f.eks. være på vagt eller hvile sig. I denne sidste scene vil det blive afsløret hvorfor din karakter ikke er til stede, så det kræver ingen forklaring.

Før I går i gang med scenen, fordel rollerne mellem jer, lad denne være varulvemodstanderen, mens den anden beskriver hvad der sker med karaktererne, så som hvordan deres ulvetræk bliver tydeligere. Fordel på forhånd hvem af jer der vil spille hvilket spøgelse, og hvordan I har tænkt jer helt overordnet at gribe scenen an. Dette er scenariet afslutning, og man kan derfor sige det er den vigtigste scene i det.

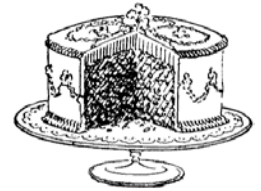
Vigtig når du spiller Ulven (gælder jer begge): Smil hele tiden, uafbrudt, således alle hele tiden kan se dine tænder, dine skarpe, hvide tænder. Dette er tegnet på at du er Ulven.



# Imperiet



# Middlenland



## MIDDENLAND

### SLAARAPHENLAND

**Af Kristoffer Rudkjær og  
Anders Frost Bertelsen**

*Kære spiller*

*Vi håber du og dine spillere er i storform til at spille scenarieantologien om kejserens stolte imperium.*

*Det, der er på menuen om Middelland, er en let-benet sag:*

*Fire sultne knægte i den mørke skov Drakwald på jagt efter det sagnomspundne Slaaraphenland. Fristelser og lette løsninger lurer undervejs. En kvalm komedie for fire spillere og en spiller – med en hel unik kagemekanik.*

#### **Baggrundshistorie -**

##### **Nebelheim, en by i nød**

I udkanten af den dunkle skov Drakwald ligger en lille by ved navn Nebelheim. I og omkring byen bor godt hundrede sjæle, som lever af landbrug. Nebelheim har aldrig været rig, men engang kunne man kalde den for velforsynet. Det var før høsten slog fejl fire år i træk. Nu er det forår, og byens madreserver er ved at slippe op.

Sulten gnaver i byens indbyggere, herunder denne lille histories fire hovedpersoner, drengene Klaus, Christof, Andreas og Martin. Men nu har vennerne besluttet sig for at gøre noget ved sagen. Bevæbnet med et magisk kort leder Christof sine venner ind i Drakwald på sporet af Slaaraphenland.

##### **Sandheden om Slaaraphenland**

Du gættede rigtigt. Slaaraphenland findes inde i Drakwald, men det er kun et paradys på overfladen. Under overfladen er det helvede på jord. Kaosguden Slaanesh' fristende, sensuelle og groteske helvede.

Novellen handler om fire drenge, der hver især har laster og lyster, som gør dem til nemme ofre for Slaanesh. Christof er en lystløgner hvis magiske kort er en sammenfoldet lap papir. Klaus er en overhellig lidderbuks der undnytter sin status som degn til at se ungpigebryster. Andreas er en forsmået bangebuks. Og endelig er Martin skrupelløs og ambitiøs. Men de er også bare sultne unge mænd, der ikke kan vente med at få det, de hver især begærer.

##### **Struktur og spil**

Novellen er ganske lineær, og består af otte korte scener og en finale. I hver scene fristes drengene til at gøre udåder ved at lade deres egne behov vinde

over almindelig god moral. Jo mere drengene lader sig friste, desto mere manifesterer Slaanesh sig og lokker vennerne ind i sit rige.

Til sidst ankommer firkløveret til Slaaraphenland, men når euforien over at være nået frem har lagt sig, går det op for drengene, at der er noget helt galt med deres paradys. Det er dog kun dem, der ikke allerede er faldet til kaos, der får muligheden for at slippe levende derfra.

Hvis spilpersonerne undervejs forsøger at vende om, må de sande at de er faret vild. De er allerede kommet så langt ud i skoven, at de ikke kender vejen, og uanset hvad de gør, vil Drakwald trække dem ubønhørligt imod Slaaraphenland.

#### **Sceneoversigt**

Scene 1: Forbuden frugt

Scene 2: Frühstück

Scene 3: Slagtebænken

Scene 4: Suppedasen

Scene 5: Pandekager

Scene 6: Kirsebær

Scene 7: Banketten

Scene 8: Lænders Frugt

Finalen: Kaos

#### **Kagemeknikken**

For at holde styr på drengenes individuelle fald, har novellen en simpel lille mekanik. Du skal give hver spiller en lækker mazarintærte skåret i seks dele. Hver gang rollen lader sig friste til at gøre det umoralske i en scene, skal spilleren spise et stykke. Det er vigtigt at pointere, at der ikke er nogen kære mor, tømmere eller andre undskyldninger: Stykket skal spises!

I hver scene er der en fristelse. Såfremt en spiller har spist hele sin kage når I når finalen, kan rollen ikke reddes, og må for evigt blive en del af Slaanesh' tjenere. De spillere som ikke har spist hele deres tærte, har muligheden for at slippe væk, men det bliver ikke let. Hver spiller må højst spise ét stykke pr. scene.

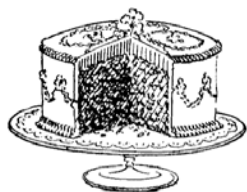
#### **På Fastaval...**

*...skal du ikke bekymre dig om at skaffe kager. Vi sørger for at tage en hel stak mazarintærter med, som du kan få fire af, hvis du skal køre denne novelle. Hvis du har lyst til at improvisere med andre købekager skal du naturligvis være velkommen, men tag os på ordet: Det er svært at gnave sig igennem en tigerroulade på egen hånd!*

#### **Slaanesh - guden og hans indflydelse**

I warhammerverdenen trues alle dødelige racers liv og mentale helbred af fire frygtelige urguder, kaosguderne. Hver er kaosguderne har sit domæne, sit område, som på overfladen kan virke tiltrækkende, men kun fører til afgrunden. Slaanesh er guden for kødets fristelser, med alt hvad der dertil hører af begær, fråseri og dekadance. Slaanesh er en mester i at lokke svage sjæle. Guden starter i

# Imperiet



# Middenland



det uskyldige med små fristelser, som efterfølges af mere og mere absurde og outrerede lyksagligheder, der driver ofret længere og længere fra det normale og mere og mere ind i gudens sindsyge univers af uhæmmet og ubunden lyst. Slaanesh ynder at skænke sine tilbedere mutationer, og foretrækker ændringer knyttet til køn og begær. Gudens foretrukne tjenere ses tit med gedebukkehorn og -klove samt bryster. Gerne samtidig – Slaanesh er meget glad for det androgyne.

I spil udfordrer Slaanesh drengenes moral ved gentagende fristelser som kulminerer i Slaaraphenland. Hvert gang drengene bider på krogen, kommer de lidt mere i Slaanesh' magt. Rent praktisk betyder det at hver gang spillerne spiser et stykke kage, skal du lade dem føle gudens nærhed mere og mere.

**Efter første stykke** – smager alting lidt bedre, og i det hele taget er spilpersonen blevet mere sanselig. Gør meget ud af at beskrive forskellige sansindtryk, især knyttet til smag.

**Efter andet stykke** – bliver det nemmere for Slaanesh at fremhæve sine gaver. Gentag og uddyb hvor lækker Frühstückkurven, pandekagerne osv. ser ud for de spillere, som er på vej i armene på Slaanesh.

**Efter tredje stykke** – begynder Slaanesh at kunne påvirke mere end drengenes sanser. Nu puster han til deres sult og begær. Du skal påpege hvor sultne drengene er, hvor meget deres tænder løber i vand osv.

**Efter fjerde stykke** – får Slaanesh også magt over drengenes sind. Drengenes bevidsthed er ikke længere alene deres egen. Du kan nu begynde at hviske i spillernes ører. Fremhæv de lette løsninger, spil på drengenes komplekser i forhold til deres venner, og lad stemmen fortælle om de andres egoistiske planer.

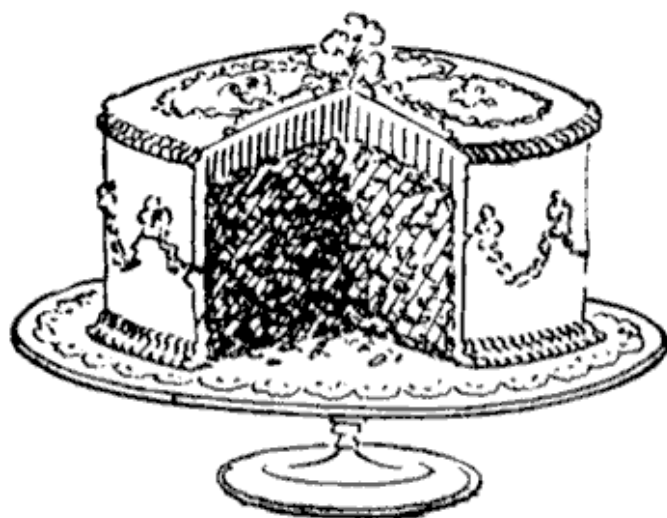
**Efter femte stykke** – er der ingen vej tilbage. Slaanesh har nu fået en ny tjener også selvom det ikke er gået op for drengen selv. Slaanesh kan nu udøve sine bedrag igennem drengen, og disse bedrag kan tage de mest fantastiske former. Pludselig er Christofs kort magisk, Andreas frygtløs og umenneskelig stærk osv., hvis det passer i Kaos' kram.

**Efter sjette stykke** – hensynker drengen i lyksalig apati. Han er blevet doven og dvask, og ønsker intet andet end at sidde i græsset og slå mave indtil han er sulten igen. Han vil ikke længere ønske at komme hjem igen, og vil være helt umulig at tale til fornuft.

I finalen er det også væsentligt hvor mange stykker kage der er blevet spist. Hvis en spiller højst har spist et enkelt stykke er hans spilperson stadig frisk og klar, og må handle frit. Han kan måske endda hjælpe en ven i nød. Hvis en spiller har spist to eller tre stykker er hans spilperson blevet lidt

for veltfreds og søvrig, og han skal ikke foretage mange svinkeærinder før han bliver fanget. Hvis en spiller har spist fire eller fem stykker har Slaanesh fået så meget magt over spilpersonens sind, at det bliver stort set umuligt for ham at slippe væk, i hvert fald uden hjælp fra de andre. Hvis en spiller har spist alle seks stykker ønsker hans spilperson slet ikke at flygte.

Ydre korrupsion bliver også mere og mere tydelig i scenariet, uanset spillernes indtag af kage. I den første halvdel af scenariet er en enkelt antydning af noget unaturligt fint, i den anden halvdel må der godt komme noget tydeligt i næsten hver scene. I finalen er der mutationer til alle!



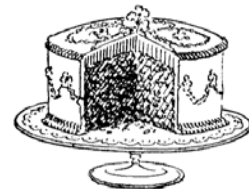
## Legenden om Slaaraphenland

Middenlands store skov Drakwald er omgæret af megen mystik og historier. Alle børnenes favorit er den om jægeren, der faredede vild. Han var ved at opgive håbet, da han dybt inde i skoven ankom til en lysning, hvor sød musik og duften af mundgodt hilste ham velkommen. Dansende ungmøer og høflige tjenere bød ham velkommen til Slaaraphenland, hvor alt godt var gratis. Han fik kage og steg, sovs og vin, og da han blev træt fik han anvist den dejligste seng af gåsefjer. Næste dag vågnede han frisk og udhvilet, og tjenerne gav ham en stor madpakke og fulgte ham til et sted han kendte i skoven.

De fleste fornuftige folk affærdiger sagnet som en god historie, men hvem kan sige sig helt fri for at drømme om et sted som Slaaraphenland?



# Middenland



## Scener

### Scene 1: Forbuden frugt

Lidt uden for Nebelheim bor den sære enkefru Schneider. Man ser hende ikke så tit, men alle i landsbyen kender hende som en rar gammel dame, der laver en vidunderlig æbletærte. Ungersvendene kommer forbi hendes tilgroede have og ser et stort æbletræ stå derinde. De fleste æbler er plukket, men enkefruen har ladet et par sidde tilbage.

Kravler spilpersonerne ind i haven og stjæler æblerne?

Mulige komplikationer: Måske kommer enkefruen ud og beder dem pænt om at lade være – det er det sidste mad hun har. Hendes store kat kan også komme springende og kradse spilpersonerne. Måske sidder æblerne så højt, at man er nødt til at kravle for at nå dem – eller finde en stige. Er der nok æbler til dem alle?

### Scene 2: Frühstück

På stien der fører dybere ind i skoven støder ungersvendene på en sovende mand. Han har langt hår og en farvestrålende vest. Ved siden af ham står en kurv pakket med lækker Fröstück – godt brød, smør, ost, pølse, et æg, lidt frugt og et stort bæger frisk mælk. Det dufter fortrinligt.

Sniger spilpersonerne sig over og plyndrer kurven?

Mulige komplikationer: Måske vågner manden og forlanger en forklaring. Kan Christofs løgne blive afsløret, hvis de andre spørger manden om vej til Slaaraphenland? Der er meget mad i den kurv – har han venner i nærheden?

### Scene 3: Suppedasen

Stien er efterhånden forsvundet helt, men alligevel støder ungersvendene på en lille hytte. Der er ingen hjemme, men inde i huset, over ilden står en stor gryde med en dampende suppe. Der er også et lille bord, med fire meget magelige stole, der indbyder til at sidde og dase.

Bryder spilpersonerne ind i huset og spiser suppen?

Mulige komplikationer: Måske er låsen svær at få op. Det vil larme hvis Andreas skal hugge døren ned med sin økse. Spilpersonerne kan se løg, porrer, gulerødder, jordskokker og selleri i suppen, men hvad er det for noget kød, der er i? Kommer husets beboere tilbage, så firkloveret må lave en hastig retræte?

### Scene 4: Slagtebænken

Christof har ledt ungersvendene dybere ind i skoven. Pludselig braser de ind i en lysning, hvor der står et lille, fint, hvidt lam og kigger på dem

med store øjne. Pludselig bræger det lidt og slår med benene. Det får straks alle til at tænke på dejlig lammekølle.

Slår spilpersonerne lammet ihjel får at få sig et måltid varm mad?

Mulige komplikationer: Andreas har en stor økse, men har han hjerte til at svinge den? Og har de andre musklerne? Måske springer lammet rundt i kådhed, og nogen skal holde det, mens de slår det ihjel. Kan de overhovedet finde ud af at partere lammet så de kan tilberede køddet? - Det kan godt blive blodigt.

### Scene 5: Pandekager

Ungersvendene har fornemmelsen af at være faret vild, da de pludselig støder på to børn, Heinz og Gertraud, der sidder på en træstamme. På stammen imellem dem står et fad med pandekager, strøet med sukker og pyntet med æbler og nødder.

Vil spilpersonerne forsøge at tage pandekagerne fra de to uskyldige børn?

Mulige komplikationer: Måske kan Christof binde de to børn en historie på ærmet, og på den måde franarre dem deres skat. Kan spilpersonerne holde det ud, hvis de stakkels små begynder at tude? Måske er den, der har givet dem pandekagerne i nærheden.

### Scene 6: Kirsebær

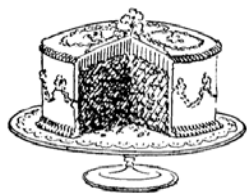
I en lysning sidder fire piger og holder skovtur. I baggrunden øjnes en lille idyllisk landsby. De fire piger er kun lige begyndt at få former, men er skamløst udfordrende klædt. En af dem er slidset op til livet og hele hendes velformede ben kan ses. En anden er så nedringet, at hendes bryster truer med at vælte ud hvert øjeblik det skal være. Den tredjes skørt er så kort, at man næsten kan se at hun ikke har noget under. Den sidste er mere ærbart klædt, men rører en gang imellem ved sig selv på upassende steder. På den hvide dug der er spredt ud over græsset står fire saftige kirsebærtærter.

Sætter spilpersonerne sig ned og spiser kirsebærtærter med de fire jomfruer?

Mulige komplikationer: Måske synes Andreas, at de andres piger er lærere end hans egen. Er Martin tilfreds hvis kun en af dem sidder med ham? Klaus synes måske de unge piger er lidt for slanke til hans smag. Kan han mon fede en af dem op, hvis han giver hende tærte? Er det ikke foruroligende hurtigt hun bliver rundere? Måske bliver pigerne bekymrede for deres mødres reaktion, hvis der bliver spildt kirsebær på den fine, hvide dug.

### Scene 7: Banketten

Ungersvendene fortsætter ind i den idylliske landsby, som naturligvis er Slaaraphenland. De kommer ind til et gigantisk bord, dækket af kager. Dusingvis



# Middlenland



af forskellige, lækre kager står i en indbydende opstilling. Fordelt imellem dem er alskens lækre sovse til at hælde ud over. For enden af bordet sidder en lille skægget mandsling ved navn Johan. Han byder ungersvendene velkommen til Slaaraphenland og beder dem sætte sig ned.

Tager spilpersonerne plads ved bordet og holder kage-orgie?

Mulige komplikationer: Måske synes en af spilpersonerne det er mærkeligt, at der kun bliver serveret kage i Slaaraphenland. Hvad blev der af de solide portioner steg han havde håbet på? Johan kan næppe give en bedre forklaring, han snakker kun om højtstående emner ingen forstår. Måske får en af spilpersonerne et glimt af noget unaturligt under Johans skjorte. Var det et bryst? En tentakel? Noget endnu værre?

## Scene 8: Lænders frugt

På et tidspunkt får ungersvendene øje på en kvinde der ligger midt på bordet – de havde ikke set hende før. Hun er meget smuk, og ligger sensuelt hen-slængt mellem overfloden. Hun er nøgen bortset fra et fad med en stor kage, der belejligt dækker hendes køn. Kagen er den lækreste kage, de fire ungersvende nogensinde har set – den er præcist som de hver især forestiller sig en kage skal være.

Går spilpersonerne over til kvinden og spiser af hendes lækre kage?

Mulige komplikationer: Måske begynder spilpersonerne at tale om hvordan kagen ser ud – de er sikkert ikke enige. Er spilpersonerne blevet så dekadente, at de ikke længere studser over at hun er nøgen? Der er intet bestik, og kagen er ikke lige til at flytte – måske er de nødt til at bøje sig over kvinden og spise direkte af kagen. Måske kan kvinden godt lide at de spiser af kagen, men hendes stønnen lyder sært dyb og maskulin.

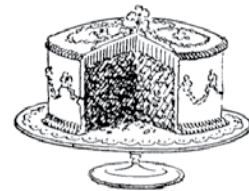
## Finalen: Kaos

Mens ungersvendene er afledt af kvinden samler der sig en stor skare omkring dem. Det er alle Slaaraphenlands beboere, der er anført af deres leder Marcus. Som udgangspunkt er han en flot mand, med mørkt hår og præcis den rigtige længde skægstubbe. Hans ansigt er pudret hvidt, og han har en skønhedsplet på kinden. I stedet for fødder har han gedebukkekløve og fra hans hoved stikker to snoede horn op. Også de andre beboere har mutationer af forskellig karakter. Marcus fortæller ungersvendene at de nu er en del af Slaaraphenland, og at de ikke kan forlade det. Hvis de forsøger vil de blive dræbt.

Forsøger spilpersonerne at stikke af, eller kæmpe deres vej ud?

Mulige komplikationer: Hvis spilpersonerne har spist for meget i løbet af scenariet kan de ikke flytte sig. De er blevet for dvaske og lade, og vil hel-

lere sidde i græsset og slå mave. Jo mere tilbageholdende de har været, desto mere fodrappe er de, hvis de tager flugten. Hvad med de andre spilpersoner? Kan de efterlade deres venner? Hvad hvis de dvaske, der bliver siddende i græsset begynder at mutere pludseligt? Spilpersoner der flygter men bliver fanget vil blive spist af byens indbyggere – og måske også af deres venner. Der er ingen grænser for dekadencen og kreativiteten, når Slaaraphenlands indbyggere skal fortære andre mennesker i et orgie af kød og blod.



## klaus kahn

Den liderlige degn

"Dine synder er mange og alvorlige.." pigen kiggede forskræmt på Klaus. "Du har nu to muligheder. Enten kan vi gå hen og tale med pateren selv. Jeg er sikker på at hans straf vil være hård og retfærdig. 20 piskeslag eller lignende. Eller også kan du vaske dine synder af dig her.. bade din overkrop i Sigmars hellige vand, og blive renset." Hun kiggede skeptisk på ham. "Skal du være her mens jeg gør det?". "Ja selvfølgelig" svarede Klaus "Jeg skal jo sikre mig, at du gør det ordentligt, men bare rolig - jeg er jo degnen."

Klaus er byens degn. Han hjælper sin mester, Sigmarspræsten i templet, underviser de lokale børn hver festag, og spiller hellig overfor sine venner. Han er en høj og mager fyr på 17 år, med kort sort hår, en markant næse og grønne øjne. Klaus var tynd allerede før hungersnøden. Sulten kan han leve med, men han bryder sig ikke om at se hvad den gør ved landsbyens piger. Før var de småbuttede og havde dejlig, mælkevid hud, der skinnede i templets vand når han tvang dem til at bade brysterne. Nu er de magre og rødlige i huden.

Klaus har ligesom alle andre i Nebelheim hørt rygterne om Slaaraphenland. Før i tiden ville han formanende have løftet sit blik fra lde hellige skrifter og fortælle de andre, at den slags fantasier ikke var noget for rettroende borgere i Imperiet. Men nu lyder historierne om paradiset i skoven med store kager, limonade og serveringspiger med dejlige runde former, mere og mere tillokkende.

"Er du sikker på at det er denne vej" spurgte Martin skeptisk. "Ja da" svarede Christof og sank engang ved synet af det mørke skovbryn. "Slaaraphenland er derinde". "Må jeg se lige se det kort" sagde Klaus med udstrakt hånd. Christof svarede hurtigt: "Som jeg har forklaret før, så sagde den mystiske fremmede, at kortet vil brænde, hvis en anden end den første beskuer, dvs. mig, ser på kortet. Det er vel ikke fordi I er bange?" svarede Christof kækt. "Nej selvfølgelig ikke" svarede Andreas og gik forrest ind i den mørke skov.

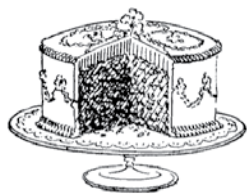
**Stikord:** Sigmartro, vis i den guddommelig lærdom, spiller from, liderlig men jomfru.

**Grej:** Sorte degneklæder med hvid kravats, Et eksemplar af Sigmars hellige skrifter i lommestørrelse - indeholdende et pikant to-dalers tegnehæfte med nøgne damer, et blækhus men ingen fjer.

### Legenden om Slaaraphenland

Middenlands store skov Drakwald er omgæret af megen mystik og historier. Alle børnenes favorit er den om jægeren, der faredede vild. Han var ved at opgive håbet, da han dybt inde i skoven ankom til en lysning, hvor sød musik og duften af mundgodt hilste ham velkommen. Dansende ungmøer og høflige tjenere bød ham velkommen til Slaaraphenland, hvor alt godt var gratis. Han fik kage og steg, sovs og vin, og da han blev træt fik han anvist den dejligste seng af gåsefjer. Næste dag vågnede han frisk og udhvilet, og tjenerne gav ham en stor madpakke og fulgte ham til et sted han kendte i skoven.

De fleste fornuftige folk affærdiger sagnet som en god historie, men hvem kan sige sig helt fri for at drømme om et sted som Slaaraphenland?



# Christof Bauer

## Den påståelige bondesøn

De havde alle hørt den. Historien om Slaaraphenland. Christof kunne se, at nogle af de andre havde troet på den. Det var også en god historie. Og i tider som disse havde folk brug for gode historier, og der var intet Christof vidste bedre end at fortælle dem. Pludselig fik han en idé. En ny historie tog form i hovedet på ham...

Christof er 16 år og søn af en ganske almindelig bonde. Han bor på en gård lidt ude for Nebelheim. Han hjælper sin far i markerne og sin mor i køstalden. Og så hænger han ud med sine tre venner. Før de dårlige høste havde han en lille vom, men den er væk nu. Så nu er han bare en lav og spinkel lille fyr, med pjusket brunt hår og brune øjne.

Christof er hverken vis og from som Klaus. høj og stærk som Andreas eller bare snedig som Martin. Han er blot en simpel bondesøn. Derfor lyver Christof om stort og småt for at gøre sig interessant for gruppen. Nogen gange opdager de andre det, og så får han som regel en røffel af Klaus eller Martin, men oftere og oftere slipper han af sted med det. Denne gang ville Christof dog ønske de andre ville afsløre ham. Han ville ønske, at han aldrig havde påstået at have fået et magisk kort til Slaaraphenland. De blev alle så glade og nu er den lille gruppe venner på vej ind i den store skov. Christof tør ikke fortælle de andre om løggen, så i stedet fylder han på. I Christofs version er der ingen ende på Slaraphenlands lyksaligheder.

"Er du sikker på at det er denne vej" spurgte Martin skeptisk. "Ja da" svarede Christof og sank engang ved synet af det mørke skovbryn. "Slaaraphenland er derinde". "Må jeg se lige se det kort" sagde Klaus med udstrakt hånd. Christof svarede hurtigt: "Som jeg har forklaret før, så sagde den mystiske fremmede, at kortet vil brænde, hvis en anden end den første beskuer, dvs. mig, ser på kortet. Det er vel ikke fordi I er bange?" svarede Christof kækt mens han tænkte: "Sig ja, sig ja." "Nej selvfølgelig ikke" svarede Andreas og gik forrest ind i den mørke skov.

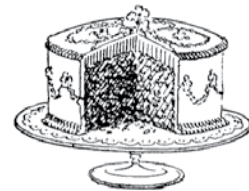
**Stikord:** Trofast, ser op til sine venner, lavt selvværd, lystløgner.

**Grej:** Slidte hørbukser, en skjorte der engang var hvid, mørk uldvest, en pose med glaskugler, et stort gulligt sammenfoldet papir som han har bildt de andre ind er kortet til Slaraphenland.

## Legenden om Slaaraphenland

Middenlands store skov Drakwald er omgæret af megen mystik og historier. Alle børnenes favorit er den om jægeren, der farede vild. Han var ved at opgive håbet, da han dybt inde i skoven ankom til en lysning, hvor sød musik og duften af mundgodt hilste ham velkommen. Dansende ungmøer og høflige tjenere bød ham velkommen til Slaaraphenland, hvor alt godt var gratis. Han fik kage og steg, sovs og vin, og da han blev træt fik han anvist den dejligste seng af gåsefjer. Næste dag vågnede han frisk og udhvilet, og tjenerne gav ham en stor madpakke og fulgte ham til et sted han kendte i skoven.

De fleste fornuftige folk affærdiger sagnet som en god historie, men hvem kan sige sig helt fri for at drømme om et sted som Slaaraphenland?



# andreas krause

## Den skinsyge skovhugger

"Giv mig det" sagde Andreas til sin broder. Broderen sendte ham et blik, der tydeligt viste hvor lidt, han havde tænkt sig at opgive sit æble.

"Giv mig det, du har så mange. Du arvede jo æbletræet." Broderen fik et irriteret udtryk og svarede: "Ja, men du arvede øksen, så du har faktisk noget at leve af. Hvis du ellers turde gå ud i skoven og gøre noget ved det." Reprimanden sved, og Andreas så ned i jorden. Han havde tabt igen. Ligesom da de skulle arve, ligesom da han friede til sin udkårne og ligesom da et træ ramte ned i hans hus. Det gik altid meget bedre for alle andre.

Andreas er 19 år gammel, og er skovhugger af profession, ligesom hans fader var før ham. Men han bryder sig ikke særlig meget om at være ude i skoven, da der er alle mulige lyde. Han er en høj mand, med rodet, brunt hår. Han er meget tynd da han aldrig får noget at spise.

Andreas synes altid, at alle andre er meget heldigere end han er. Uanset om det drejer sig om mad, kvinder eller andre sager føler Andreas sig forfordelt, og er i det hele taget forsmået. Andreas har ligesom alle andre i Nebelheim hørt rygterne om Slaaraphenland. Hvis overfloden er så stor må der være nok til alle – også dem der står sidst i køen. Og nu har han fået chancen...

"Er du sikker på at det er denne vej" spurgte Martin skeptisk. "Ja da" svarede Christof og sank engang ved synet af det mørke skovbryn. "Slaaraphenland er derinde". "Må jeg se lige se det kort" sagde Klaus med udstrakt hånd. Christof svarede hurtigt: "Som jeg har forklaret før, så sagde den mystiske fremmede, at kortet vil brænde, hvis en anden end den første beskuer, dvs. mig, ser på kortet. Det er vel ikke fordi I er bange?" svarede Christof kækt. "Nej selvfølgelig ikke" svarede Andreas og gik forrest ind i den mørke skov.

**Stikord:** Usikker, ønsker bare at få sin del, bange for skoven, misundelig.

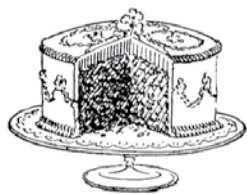
**Grej:** Solidt arbejdstøj, der er alt for stort, gamle støvler der gnaver, en presset viol og en stor skovhuggerøkse.

## Legenden om Slaaraphenland

Middenlands store skov Drakwald er omgæret af megen mystik og historier. Alle børnenes favorit er den om jægeren, der faredede vild. Han var ved at opgive håbet, da han dybt inde i skoven ankom til en lysning, hvor sød musik og duften af mundgodt hilste ham velkommen. Dansende ungmøer og høflige tjenere bød ham velkommen til Slaaraphenland, hvor alt godt var gratis. Han fik kage og steg, sovs og vin, og da han blev træt fik han anvist den dejligste seng af gåsefjer. Næste dag vågnede han frisk og udhvilet, og tjenerne gav ham en stor madpakke og fulgte ham til et sted han kendte i skoven.

De fleste fornuftige folk affærdiger sagnet som en god historie, men hvem kan sige sig helt fri for at drømme om et sted som Slaaraphenland?





# Martin Schulz

## Den grådige skriver

Martin kiggede op fra sine papirer og så ud af vinduet. Det var et kedeligt arbejde, men han var en ambitiøs ung mand, der vidste at man ikke kom sovende til succes. Nebelheims burgomeister kom ind gennem døren – han var den eneste i landsbyen der stadig var fed. ”Beboerne har krævet, at jeg gør noget ved hungersnøden. Den opgave uddelegerer jeg omgående til dig, Martin.” Det var grunden til, at Martin drømte om en dag selv at være en fed mand med en gylden kæde.

Martin er 20 år gammel og skriver for byens burgomeister. Han arbejder der udelukkende for at mele sin egen kage. Han er en meget bleg mand, med lyst hår og en skæv ryg. Han vil gerne hjælpe med at løse byens problemer, især hvis han selv kan fremstå som dagens mand i skysovs.

Martin kommer fra fattige kår og har arbejdet sig op fra bunden. Han har prøvet at sulte, selvom der ikke var hungersnød og han havde svoret det aldrig skulle ske igen. På den hårde måde har han lært, at enhver er sig selv nærmest, men han gør sit bedste for at forsøge at tænke på andre. Martin har ligesom alle andre i Nebelheim hørt rygterne om Slaaraphenland. Det er hans chance for at mæske sig, og hvis der er så meget overflod kan der vel også falde lidt af til de andre. Han tror egentlig mest det er en myte, men da muligheden opstod, slog han til...

”Er du sikker på at det er denne vej” spurgte Martin skeptisk. ”Ja da” svarede Christof og sank engang ved synet af det mørke skovbryn. ”Slaaraphenland er derinde”. ”Må jeg se lige se det kort” sagde Klaus med udstrakt hånd. Christof svarede hurtigt: ”Som jeg har forklaret før, så sagde den mystiske fremmede, at kortet vil brænde, hvis en anden end den første beskuer, dvs. mig, ser på kortet. Det er vel ikke fordi I er bange?” svarede Christof kækt. ”Nej selvfølgelig ikke” svarede Andreas og gik forrest ind i den mørke skov.

**Stikord:** Ambitiøs, synes selv han er sjov, høflig, bjærgsom.

**Grej:** Et par slidte lærredsbukser, en tynd hvid skjorte, der er mør fordi den er vasket så mange gange, et lille guldindrammet maleri af hans mor og to fjerpenne uden blæk.

## Legenden om Slaaraphenland

Middenlands store skov Drakwald er omgæret af megen mystik og historier. Alle børnenes favorit er den om jægeren, der farede vild. Han var ved at opgive håbet, da han dybt inde i skoven ankom til en lysning, hvor sød musik og duften af mundgodt hilste ham velkommen. Dansende ungmøer og høflige tjenere bød ham velkommen til Slaaraphenland, hvor alt godt var gratis. Han fik kage og steg, sovs og vin, og da han blev træt fik han anvist den dejligste seng af gåsefjer. Næste dag vågnede han frisk og udhvilet, og tjenerne gav ham en stor madpakke og fulgte ham til et sted han kendte i skoven.

De fleste fornuftige folk affærdiger sagnet som en god historie, men hvem kan sige sig helt fri for at drømme om et sted som Slaaraphenland?