Khaargh

ET SCENARIE AF

TORBEN LERHØJ

Khaargh

Landet omkring byen Khaargh har engang været selvstændigt, men er nu med i en samling af stater, der går under betegnelsen Njord.

Khaargh ligger i den yderste udkant af sammenslutningen, og vækker derfor heller ikke den største interesse hos landets magthavere. Den tidligere hersker, troldmanden Nimrod, er stået op fra Helvede, og er flyttet ind i et tårn i byen

Khaargh er en by i forfald. Der er ingen anstændige madvarer. Roer er hovedernæringen, og en hel del af produktiviteten i byen går på at producere roebrændevin. Der er beskidt. Der er en gammel kongeborg, som er ren ruin, en dæmondyrker Corn, er flyttet ind i ruinen.

Trigger, en forvirret videnskabsmand, bor også i byen. I byen bor også en købmand. Hans bolig er det eneste nogenlunde ordentlige sted i byen. Der er også en kro, hvor man kan få en udmærket suppe kogt på rotter og roer.

Plot

Troldmanden Nimrod er en skygge af den troldmand, der regerede for sammenslutningen.

Han er ved at fremmane dæmoner fra Helvede : Synd (mørkets dronning) Død og Djævel. Når det engang lykkes æder de ham og gennemtrænger landet Njord.

Der er en gammel kongeborg, som er ren ruin.

Dæmondyrkeren Corn, der er dybt begejstret for tanken om at helvedes magter dukker op lige her, hvor han bor, er flyttet ind i ruinen.

Trigger, den forvirrede videnskabsmand, bor også i byen. Han mener Nimrod har fat i nogen meget spændende naturkræfter, som han mener, han desværre bruger forkert.

Købmanden i byen har uden held forsøgt at få myndighederne i den fjerne regeringsby til at interessere sig for Nimrods aktiviteter og hyrer Eventyrerne til at gøre noget ved problemet.

Nimrod er som sagt ved at mane dæmoner frem fra helvede, og plottet består i al sin enkelthed i at spilleme lige meget hvad fanden de gør bliver ædt og verden overtaget af ondskaben, og hele spøgen består i at lade spilleme tro og håbe, de kan gøre noget ved det.

Spilpersoner

Peter Hansen: Sir Erhardt

Sir Erhardt er en dværgekriger og ridder af første grad i Dværgenes Smedeorden Han er stolt af sin udnævnelse og praler altid med, hvor meget han har udrettet for at opnå

den. Han er udstyret med en stor kampøkse, som skal være med til at forfremme ham yderligere.

Sanne Jensen: BAB-BAB

BAB-BAB er den største, ledeste og mest sortsværtede barbarkriger, du nogensinde har lagt øje på. Der er ingen, der kan drikke så meget som ham; der er ingen, der kan slås som ham, og der er ingen, der kan gøre sig forståelig med så få grynt som ham.

Bjarne Skov: Narkva

Narkva er en krigertroldmand. Dog mest troldmand. Narkva er en meget sammensat person, der både benytter sig af vold, sit sværd og sine fireballs. Også sine talegaver og sin evne til at tale med dyr kommer ham til tider til gode når han skal nå sine mal.

Peter Bjerregaard: Jalakin

Jalakin er en stor tamp af en viking, der slår først og spørger bagefter, hvis han da kan finde ud af at stille sit spørgsmål. Hans to vigtigste egenskaber er hans gigantiske styrke og hans minimale intelligens. Kan han beskrives mere dækkende: "– Oh nørd!"?

Ronnie Jensen: Einar

Einor er svartelver og lejemorder. Hans yndlingsvåben er forgiftede dolke og gifte i maden. En dygtig giftblander. Han er klædt i sort og er god til at falde i med skyggerne omkring ham.

Linda Beldal: Shandal

Shandal er en ung, smuk kvindelig menneskekriger. Hun er ikke blot smuk, hun er en vaskeægte supersmuk ungmø, som med lethed ville kunne vinde adskillige skønhedskonkurrencer, og som uden videre kan lægge mændene ned. Men da hun er ren af hjertet, ligger det ikke til hende at vise varme følelser over for hvem som helst. Hun søger den eneste ene.

Shandal er måske ikke verdens største lys, men hun er dygtig til at bruge sit sværd, og det er jo også det vigtigste.

Khaarghs bipersoner.

Købmanden. Lille nervøs fedladen mand, der mener det godt, men har en Virkelighedsforståelse, der er meget begrænset. For ham er begivenhederne i tårnet noget rod, der må bringes til ophør. Kromanden er en typisk kromand, der farer rundt og er servil. Problemet er bare at han ikke har noget at servere, så han tilbyder roesuppe og rottesteg, som var det de største delikatesser.

Trigger. Forvirret videnskabsmand. Han mener, at den sorte troldmand i tårnet, Nimrod, er et geni, der blot har fået vendt op og ned på virkeligheden, og anvender naturens kræfter destruktivt. Han mener selv gennem elektrokemiske eksperimenter

at kunne fremme vækst. Han kan faktisk demonstrere lynvækst af frø. Han kender kun til Nimrod gennem Corn.

Corn. Tilhænger af den gamle religion. Han har gennem visioner og åbenbaringer fået viden om at Nimrod er vendt tilbage for at genoprette den gamle religions herredømme og lade helvedes kræfter komme til ære og værdighed. Dracula-type og total fanatiker. Klohånd der griber om hjertet tager 2HP fra offeret så længe Corn ikke er dræbt - 10 HP

Nimrod. Han er en genfærdsskygge, der ikke kan kommunikeres med hans eneste funktion er at mane dæmonerne frem fra helvede.

Mørkets dronning. Hun er indbegrebet af al konventionel opfattelse af synd. Vellyst, pornografi, drukkenskab, sado-machocisme etc. - you name it.

Det. Djævelen. stor fed rød mandsperson med sorte øjenhuler og blodsavlende gab. Elsker af had, ondskab smerte og håbløshed.

Død. Et slimet mangeøjet råd-væsen, der spreder sygdom, gift, edder og ødelæggelse.

Orkerne. Små irriterende ildelugtende opportunister, der føler sig i deres gode ret til at udøve deres hverv som landevejsrøvere. 12 stk. 1 angreb - kortsværd 40% - IT6 i skade HP /

Elverne. Smukke væsner på hvide heste med sølvsko. Man kommer dem aldrig nær. De er udtryk for det uopnåelige ideal.9 stk. 1 angreb - sværd 60% skade lT8 - bue 70% lT6 - HP 5

Den Sorte ridder, Stor stærk ridder, der kan bruges til at blande sig i kampene. 1 angreb - sværd 80% - skade 2T6+2 - skjold 70% - rustning abs 3 HP 20

Handlingen

- Modet med købmanden.
- Ankomst til byen.
- Mødet med Trigger (den gale videnskabsmand) og Kom.
- Tårnets eksplosion.
- Flugten fra ondskaben.

På den blå gris

Khaargh - Onsdag aften.

Spillerne introduceres til landet Njord og Khaargh.

Spillerne er på kroen Den blå Gris et stykke fra Khaargh.

En købmand fra Khaargh sidder i krostuen og der opnås kontakt. Han fortæller dem historien om troldmanden Nimrod, der herskede over regionen, som nu er underlagt Imperiet Njord.

Troldmanden, der blev dræbt under erobringen er vendt tilbage fra helvede for at hævne sig og sprede ondskab. Han har kun løse forestillinger om denne historie. og er mest fokuseret på at fortælle om hvordan byen er gået i forfald. Historien vil komme tydeligere frem gennem samtaler med videnskabsmanden Trigger og dæmondyrkeren Corn. Han kan også fortælle om tårnet i byen og om borgen.

Overfaldet

De kører af sted med købmanden og overfaldes af orker. Der kæmpes med orkerne et stykke tid, til de har fået dræbt og såret et par stykker. Den sorte ridder dukker op og blander sig i kampen. Det gør ikke noget hvis eventyrerne misforstår hans hensigt og bekæmper ham. På et tidspunkt bor det dog gå op for dem, at han er på deres side – eller i hvert fald ikke kan lide orker. På et tidspunkt flygter orkerne. Og de kan køre videre.

Elverne

På vej til Khaargh ser eventyrerne i det fjerne en flok elvere. Undersøger de sporene nærmere vil de finde en tabt sølvhestesko.

Ankomst til Khaargh

Når de kommer til byen modes de af mørke, gul tåge og forfald. Det sorte tårn lyser med koldt blåt lys og mørke skygger bølger omkring det. Vagten er beruset. Porten falder af hængslerne, En sammenbrudt vogn er efterladt hvor den gik i stykker. Der er snavs og rotter, der slæber af sted med ligdele. Der er mistroiske blikke bag døre og vinduer på klem, der hastigt smækkes i, hvis de nærmer sig. Der er mulighed for at tage ind på kroen eller bo hos købmanden.

Kroen

Kroen er et skiddent sted, værten sover med en væltet flaske ved siden. Han styrter rundt og forsøger forgæves at få det til at se pænt ud. Skiltet udenfor er knækket, Kun ordet “SVIN” kan ses.

Kroen hed engang “Det glade Svin.” Kromanden opfører sig som om han har det fineste etablissement. Han mindes fortids herlighed og nævner alverdens herligheder, men har kun senge med muggen halm og roesuppe, suppleret med rottekød, hvis det går højt. Han kan bruges til at understrege kontrasten mellem fortids herlighed og nutids forfald.

Hos Købmanden

Købmandens hus er det eneste sted i byen, hvor der endnu er gjort forsøg på at holde sammen på stumperne. De vil kunne overnatte i forholdsvis rent halm og få spiselig mad. Der er også et par blege tjenestefolk, Købmanden er ret træt, men råder dem til at tage kontakt med videnskabsmanden Trigger, der bor i den vestlige ende af byen for enden af en lille gyde.

Trigger

Hvis de opsøger den gale videnskabsmand, og det gør de jo nok., kommer de ind i et veritabelt alkymistlaboratorium, med frankensteinske undertoner. Støvede folianter, krukker med kemikalier, stjernekort, globuser osv. En vældig forsøgsopstilling med boblende kolber og ror med lyn igennem fylder rummet, og han er dybt optaget af sit eksperiment.

Han kan fortælle, at Nimrod efter hans mening er en genial videnskabsmand, der har fået kontakt til naturens grundkræfter, men har anvendt dem forkert til destruktive formål Han har fundet ud af at anvende dem positivt og kan demonstrere, hvordan han ved hjælp af sin maskine kan få et agern til at skyde op til et egetræ i løbet af ganske kort tid.

Han ved at Nimrod har været hersker engang, og han ved fra Dæmontilbederen Corn, at Nimrod skulle være vendt tilbage til sit tårn. Han kan også fortælle, at Corn bor i den gamle borg.

Corn

Corn bor i den gamle borg Døren går op af sig selv når man kommer til borgen, og der løber blod ned ad trapperne. Corn har indrettet sig draculask. Han er høj og mørkhåret, med sort kappe og står i et pentagram hvor der er fem krukker på spidserne, der alle løber over med blod. Han er ekstatisk og henrykt ved tanken om at hans herre og mester, er vendt tilbage fra Helvede og nu er i færd med at mane tre dæmoner frem og vil lade helvede vælde frem fra dybet til herlig død og ødelæggelse og evindelig fryd. Han vil elske at kæmpe og er bedøvende ligeglad med om han bliver totalt ødelagt, Jo vildere jo bedre. Han kan jage sin hånd ud og gribe en Eventyrer om Hjertet så den pågældende langsomt taber livet. - 2HP per omgang indtil Corn bliver dræbt (10 HP.)

Tårnet

Tårnet vil under alle omstændigheder eksplodere og helvede stige frem. Det vil være en udmærket ting, hvis det kan virke som om at eventyrene får eksplosionen til at ske. Der er ingen indgang til tårnet, Så hvis de begynder at hakke i det kan det revne og Helvedes rædsler vælde ud.

SANNE JENSEN

NAVN: ~~BARBAR~~ KØN: ALDER:

Khaargh

STR:	18	DEX:	14	INT:	6
CON:	16	APP:	7	POW:	12
SIZ:	16			EDU:	2

HP.	MP.
16	12

Springe	70	Mekanik (dirke)	70	Psykologi	30
Svømme	70	Bibliotek	10	Tale for sig	35
Løbe	70	Førstehjælp	30	Danse	35
Klatre	70	Urter	30	Sprog	30
Dukke	70	Dyr	35	Høflighed	35
Ride	70	Orientering	30	Tegne	70
Lytte	70	Historie	10	Synge	35
Opmærksomhed	70	Geografi	10	Forhandle	35
Kaste	70	Stjæle	70		
Spore	30	Køre vogn	70		
Skjule sig	70	Medicin	30		
Snige	70				

VÅBEN	RUSTNING	SPECIAL
ØKSE 80%		
1T10+4		

BAB-BAB

BAB-BAB er den største, ledeste og mest sortsværtede barbarkriger, du nogensinde har lagt øje på. Der er ingen, der kan drikke så meget som ham; der er ingen, der kan slås som ham, og der er ingen, der kan gøre sig forståelig med så få grynt som ham.

RONNIE JENSEN

NAVN: EINNOR KØN: ALDER:

Skaargh

STR:	9	DEX:	16	INT:	10
CON:	13	APP:	10	POW:	6
SIZ:	9			EDU:	7

HP.	MP.
11	6

Springe	80	Mekanik (dirke)	80	Psykologi	35
Svømme	80	Bibliotek	50	Tale for sig	50
Løbe	80	Førstehjælp	50	Danse	80
Klatre	80	Urter	50	Sprog	35
Dukke	80	Dyr	50	Høflighed	50
Ride	80	Orientering	50	Tegne	80
Lytte	80	Historie	35	Synge	50
Opmærksomhed	80	Geografi	35	Forhandle	50
Kaste	80	Stjæle	80		
Spore	50	Køre vogn	80		
Skjule sig	80	Medicin	55		
Snige	80				

VÅBEN	RUSTNING	SPECIAL
SNIGMORDER SEGL 80% 1T6		

Einor

Einor er svartelver og lejemorder. Hans yndlingsvåben er forgiftede dolke og gifte i maden. En dygtig giftblander. Han er klædt i sort og er god til at falde i med skyggerne omkring ham.

PETER HANSEN

NAVN: SIR ERHARD KØN: ALDER:

Schaargh

STR:	10	DEX:	12	INT:	7
CON:	9	APP:	11	POW:	10
SIZ:	9			EDU:	10

HP. 8/5 MP. 10

Springe	60	Mekanik (dirke)	35	Psykologi	40
Svømme	60	Bibliotek	35	Tale for sig	55
Løbe	60	Førstehjælp	35	Danse	55
Klatre	60	Urter	35	Sprog	35
Dukke	60	Dyr	55	Høflighed	55
Ride	60	Orientering	35	Tegne	60
Lytte	60	Historie	50	Synge	55
Opmærksomhed	60	Geografi	60	Forhandle	55
Kaste	60	Stjæle	60		
Spore	35	Køre vogn	60		
Skjule sig	60	Medicin	50		
Snige	60				

VÅBEN

ØKSE 65% 1T8

ARMBRØST 70% (<30M) 1T6

50% (<100M) 1T4

>100 M UMULIGT

RUSTNING LÆDER + STÅL ABS 2

SPECIAL

Sir Erhardt.

Sir Erhardt er en dværgekriger og ridder af første grad i Dværgenes Smedeorden Han er stolt af sin udnævnelse og praler altid med, hvor meget han har udrettet for at opnå den. Han er udstyret med

PETER BJERREGAARD

NAVN: JALAKIN KØN: ALDER:

Khaargh

STR: 12 DEX: 15 INT: 9

CON: 9 APP: 7 POW: 9

SIZ: 10 EDU: 8

HP. 9 MP. 9

Springe	75	Mekanik (dirke)	75	Psykologi	40
Svømme	75	Bibliotek	45	Tale for sig	35
Løbe	75	Førstehjælp	45	Danse	35
Klatre	75	Urter	45	Sprog	45
Dukke	75	Dyr	35	Høflighed	35
Ride	75	Orientering	45	Tegne	75
Lytte	75	Historie	40	Synge	35
Opmærksomhed	75	Geografi	40	Forhandle	35
Kaste	75	Stjæle	75		
Spore	45	Køre vogn	75		
Skjule sig	75	Medicin	40		
Snige	75				

VÅBEN

SVÆRD 75%
1T 10

SKJOLD 60%

RUSTNING

LÆDER+
STÅL
ABS
2

SPECIAL

Jalakin

Jalakin er en stor tamp af en viking, der slår først og spørger bagefter, hvis han da kan finde ud af at stille sit spørgsmål. Hans to vigtigste egenskaber er hans gigantiske styrke og hans minimale intelligens. Kan han beskrives mere dækkende : "- Oh nørd!" ?

BJARNE SKOV

NAVN: NARKVA ALDER:

Khaargh

STR: 13 DEX: 10 INT: 12
CON: 9 APP: 5 POW: 10
SIZ: 12 EDU: 9

HP. 10 MP. 10

Springe	50	Mekanik (dirke)	50	Psykologi	60
Svømme	50	Bibliotek	60	Tale for sig	75
Løbe	50	Førstehjælp	60	Danse	35
Klatre	50	Urter	60	Sprog	80
Dukke	50	Dyr	80	Høflighed	
Ride	50	Orientering	60	Tegne	50
Lytte	50	Historie	45	Synge	35
Opmærksomhed	50	Geografi	45	Forhandle	75
Kaste	50	Stjæle	50		
Spore	60	Køre vogn	50		
Skjule sig	50	Medicin	45		
Snige	50				

VÅBEN
KØLLE
60%
1T6

RUSTNING
LÆDER
ABS 1

SPECIAL
PRIS
2MP ILDKUGLE 60%
SKADE 1D10
INGEN ABS
HOS OFFER
2 MP TALE MED DYR
70 %
2 MP HELBREDE 50%
+ 2 HP

Narkva

Narkva er en krigertroldmand. Dogmest troldmand. Narkva er en meget sammensat person, der både benytter sig af vold, sit sværd og sine fireballs. Også sine talegaver og sin evne til at tale med dyr kommer ham til tider til gode når han skal nå sine mål.

LINDA BELDAL

NAVN: SHANDAL KØN: ALDER:

Shaargh

STR:	14	DEX:	15	INT:	6
CON:	14	APP:	18	POW:	10
SIZ:	11			EDU:	8

HP. 12 MP. 10

Springe	75	Mekanik (dirke)	75	Psykologi	40
Svømme	75	Bibliotek	40	Tale for sig	40
Løbe	75	Førstehjælp	30	Danse	75
Klatre	75	Urter	30	Sprog	30
Dukke	75	Dyr	90	Høflighed	70
Ride	75	Orientering	30	Tegne	35
Lytte	75	Historie	40	Synge	75
Opmærksomhed	75	Geografi	40	Forhandle	30
Kaste	75	Stjæle	75		
Spore	30	Køre vogn	75		
Skjule sig	75	Medicin	70		
Snige	75				

VÅBEN	RUSTNING	SPECIAL
SVÆRD 75%	RINGBRYNJE	
1T6+2	ABS	
SKJOLD 60%	2	

Shandal

Shandal er en ung, smuk kvindelig menneskekriger. Hun er ikke blot smuk, hun er en vaskeægte supersmuk ungmø., som med lethed ville kunne vinde adskillige skønhedskonkurrencer, og som uden videre kan lægge mændene ned. Men da hun er ren af hjertet, ligger det ikke til hende at vise varme følelser over for hvem som helst. Hun søger den eneste ene.
Shandal er måske ikke verdens største lys, men hun er dygtig til at bruge sit sværd, og det er jo også det vigtigste.