

BLODSPOR I REIKLAND

Et Warhammer Light eventyr af Thomas Elfing



Indholdsfortegnelse

Foromtale til eventyret:.....	3
Indledning.....	3
Hvad er det for en overordnet verden spillerne befinder sig i?.....	3
Hvordan er lokalområdet og rammen for eventyret?.....	4
Lenet Grauwerk.....	5
Hvorfor befinder spillerne sig i Grauwerk?	5
Eventyrlokation: Den arrige tyr	9
Eventyrlokation: Blodrus i landsbyen.....	10
Eventyrlokation: Den besudlede helligdom	11
Eventyrlokation: Den sammenstyrtede mine.....	13
Eventyrlokation: En dyrisk ruin.....	14
Eventyrlokation: Den befæstede herregård.....	15
Epilog	16
Regler.....	17

Hvis spilleleder er interesseret, er det muligt at læse de to eventyr, der går forud for dette, der ligeledes følger samme opbygning. Eventyrerne kan findes på Alexandria.dk og hedder henholdsvis 'I og omkring Stromdorf' samt 'Seks cirkler om Bögenhafen'.

Sidst i eventyret er en række uddelingskopier af både kort over området, lokationskort, karakterark og de billeder, der er anvendt gennem eventyret.

Foromtale til eventyret:

Jeres tro på Imperiets retskaffenhed og Sigmars barmhjertighed har lidt et kraftigt slag, først efter jeres oplevelser i Stromdorf og senest efter det der mødte jer i Bögenhafen. Der eksisterer noget, én mørk magt, som ikke er af denne verden, men som ønsker at blive det. Noget bestialsk, ondskabsfuldt og groteskt, som det er lykkedes jer at besejre to gange. I har fået et glimt af afgrunden, og der er ikke længere muligt at vende tilbage. Så da én lensherre søger hjælp til at stoppe mørke kræfter, der hærger hans land, ser I ingen anden mulighed end at komme til bunds i, hvem der har raseret en lille landsby gemt i Reiklands skove. De få overlevende fortæller om grufulde blodige ritualer og vilde og blodtørstige krigere. Men lidet aner I, at jo tættere I kommer på at opklare forbrydelsen vil, vil I blive konfronteret med noget mørkere og mere ondsindet end I tidligere har mødt.

Stikord: Warhammer Light, Sandboxy, Grim dark

Antal spillere: 6 spilpersoner

Forventet spilletid: 6 timer

Indledning

Dette eventyr foregår i Warhammer Fantasy-verdenen. Men lad ikke det slå dig ud. Eventyret er skrevet sådan, at både settingen og regler kort beskrives, så man uden forudgående kendskab til Warhammer kan føre spillerne sikkert igennem eventyret.

I foromtalen til dette eventyr benævnes det som Warhammer Light, men hvad betyder det egentligt og hvordan kommer det til udtryk i eventyret?

De nødvendige regler for at køre eventyret er beskrevet på 2 sider, og de baserer sig på elementer fra Warhammer 2nd Edition krydret med elementer fra Forbidden Lands.

Warhammer-verdenen er kopt ned til halvanden side, så ja, der er klippet en tå og skåret en hæl. Byen Bögenhafen, der er spillernes udgangspunkt, er ligeledes beskrevet på en side. Tilsammen danner de to beskrivelser rammerne for eventyret.

Eventyret i sig selv består af en introduktion samt seks 'OnePage' eventyrlokationer – ca. 1-1,5 side, hvorpå alle nødvendige data om den enkelte

lokation er samlet, fx beskrivelse, udfordringer/forhindringer, npc'er samt monstre.

Det står spillerne frit for, i hvilken af de seks lokationer de starter og hvilken rækkefølge de efterfølgende vælger for lokationerne.

De seks lokationer er bundet sammen af et overordnet plot, der sætter scenen for hele eventyret.

En bestemt lokation fungerer som klimaks, og det er her eventyret slutter. Denne sidste lokation kan indsættes i forlængelse af et hvilket som helst af de andre fem. Eventyret er skemalagt til 6 timer, og det er ikke sikkert, at spillerne når rundt til alle lokationer, så det er op til spilleleder at time det sådan, at spillerne når at fuldføre eventyret inden for den angivne tid.

Bagerst i eventyret er de fem karakterer, som spillerne kan vælge imellem. Er der færre end fem spillere er anbefalingen, at man som spilleleder holder fast i, at der er en karakter med i eventyret med færdigheden Helbrede.

Hvad er det for en overordnet verden spillerne befinder sig i?

Følgende tekst formidles indledningsvist til spillerne, og I snakker om setting, europæisk middelalder og karakterers plads i samfundet.

Menneskenes kæmperige, Imperiet, ledes af den agtede, men unge Kejser 'Karl Franz' fra staden Altdorf og otte magtfulde grevskaber er edsvorne til kejserens virke. Imperiet er et feudalsamfund med en sprudlende og tiltagende magtfuld borgerstand. Folk søger mod storbyerne i håbet om at bedre deres stand og usle levevilkår. Samfundet minder meget om den sene europæiske middelalder. Eventyret foregår i Imperiets sydligste grevskab 'Reikland', beliggende tæt på The Grey Mist-bjergkæden.

**Udvalgte vigtige temaer fra Warhammer:**

Settingen er ikke high fantasy, som Dungeons & Dragons, men meget mere mørkt og dystert. Stemningen er fyldt med en masse gråtoner og udpræget fattigdom, korruption, frygt og overtro er til stede overalt. Spillernes karakterer er medlemmer af samfundet og ikke helte.

Møntfoden i Imperiet er Guld Kroner, Sølv Schillings og Kobber Pfennig. Befolkningen og karaktererne er udpræget fattige og har ikke guld mellem hænderne og kun sjældent sølv, hvilket også ses af karakterarkene.

Overnatning i en kros fællesrum koster 5 pfennig, mens et værelse inkl. mad koster 10 schillings. Et krus øl koster 1 pfennig, et glas alm. vin koster 1 schilling og et måltid mad beløber sig til ca. 4. pfennig.

Religion er en vigtig del af hverdagen, og det er normalt at sværge ved en gud eller at bede om en guds velsignelse, når man sår marken, indgår en handel eller rafler terninger om aftenen med sine venner.

Den primære guddom i Imperiet er **Sigmar**, den mand der i fordums tid forenede og skabte Imperiet gennem kamp og blev ophøjet til guddom.

Morr er guden for de døde og drømme og ansvarlig for at beskytte og tage hånd om de dødes sjæle. **Ranald** er guden for tyve, svindlere og gamblere.

Derudover tilbydes en række "klassiske" guder for natur, fertilitet, helbredelse og viden.

Kaos er ultimativt største trussel mod menneskeheden, beskrevet som en energistrøm der eksisterer i en immateriel parallel verden, kaldet Kaosriget. Herfra stammer kaosguderne og deres tjenere, dæmoner, som tiltagende underlægger sig den kendte verden og skaber et helvede på jorden. Men det er de mennesker, der skjult tjener kaos, som er Imperiets største fjende. Kaosguderne giver mennesker magt over andre og mulighed for at tjene sit eget bedste på bekostning af andre og ens sjæl. Overalt og i alle samfundslag eksisterer kaoskulturer, som i det stille arbejder på at vælte Imperiet og tjene kaosguderne.

På grund af kaosgudernes tilstedeværelse er **mutationer** blandt mennesker ikke ukendte. Mutationer kan være alt fra øglelignende hænder, et ekstra øje i panden, en tentakel i stedet for en arm til at munden sidder på halsen. Normalt slås sådanne baby ihjel af jordemoderen, men nogle gange for de lov til at leve og forvises til afsidesliggende steder.

Den almindelige borger i Imperiet har ingen dyberegående viden om Kaos og dets virke. De har hørt om frygtelige krigere, der tjener mørke guder. Rygter om Beastmen i skovene er noget som bruges i historier i krostuen og til at skræmme børn. Mutationer er noget der er kendt, men det tilskrives i lige så stor stil gudernes misbehag som mørke magter.

Spillerne har allerede mødt Kaos, da det i Stromdorf lykkedes dem at stoppe en dæmon, fra sygdommens og fordærvets kaosgud, **Nurgle**, før denne kunne hjælpe sin herre i at få et ståsted i Imperiet. Spillerne ved ikke, at det var en Nurgle-dæmon de besejrede, men de ved at de stoppede mørke magter i Stromdorf.

Inkvisitionen bekæmper kaos og kætteri i alle dets former. Inkvisitionen er en gren af Sigmar-kirken og dens agenter, heksejægerne, bekæmper med hård hånd og den hellige ild alle former for kaos og kætteri, virkelige såvel som indbildte.

Kaossten stammer fra Kaosriget og er gennemsyret af 'ond' energi, der over tid vil mutere bæreren og korrumpere dennes sind. De pulserer med ét sygeligt grønt lys.

Hvordan er lokalområdet og rammen for eventyret?

I dette scenarie er det kaosguden **Khorne**, der den drivende kraft bag kulissen Khorne er den næstældste blandt kaosguderne, og i én tid med konstant konflikt gør det ham ofte til den mægtigste. Han repræsenterer ubegrænset aggression, tankeløst raseri og blodsudgydelse på slagmarken. Hans tørst efter blod er umættelig, og han opildner konstant sine tilhængere til at gribe til våben og myrde i hans navn. Khornes vrede og vold er en ustyrlig kraft, der rammer både venner og fjender. I øjeblikke med total ødelæggelse og mord runger Khornes brøl og fremkalder vanvid hos dem, der måtte høre det. Af alle de kaosguderne er Khorne den største igangsætter af krig og ødelæggelse, der konstant opildner sine



tilhængere til at belejre byer i Imperiet. Khorne er også guden for krigerisk stolthed og ære, for dem der magter at sætte sig op imod de farligste fjender og opnår sejr imod alle odds. Hans krigere, alle blodgale bersærkere, spilder ikke deres tid med kunstfærdige drab og unødige udstilling af våbenfærdigheder, da sådanne selvglade optrædere kun styrker Slaanesh, Khornes æreløse modstander blandt Kaosguderne.

Lenet Grauwerk

Det tæt bevoksede len Grauwerk er et fristed for jægere og sporfindere og agerer vært for grupper af besøgende adelsmænd, der er ivrige efter at jage vildt. I skovene finder man lensgrevens sæde, Steirlich herregård, en kraftigt befæstet herregård, der ligger på en vindblæst skråning i den vestlige del af Hagercrybs.



Landområdet blev givet til lensgrevens forfader, også kaldet Steirlich von Bruner, af Kejser Mandred Rottedræber.

Lensgreven henter enorme rigdomme fra området dybe miner i det nordlige Hagercryb, og til trods for århundreders velstand viser minerne ingen tegn på at være udtømt.

Lensgreven er, ligesom sin herregård, opkaldt efter en af sine berømte forfædre, og han er en målrettet og beslutsom mand. Han rider regelmæssigt rundt på sine jorder og jager banditter, vilde dyr og fugle med samme entusiasme. Han interesserer sig meget lidt for politik.

Lensgreven er kendt blandt bønderne i Grauwerk for sin beslutsomhed i at rydde sine jorder for banditter og andre trusler. Han hyrer ofte grupper af modige og stærke eventyrere til at opretholde freden.

Hagercrybs er en række bakker i det centrale Reikland. De er så ufremkommelige, at der ikke løber nogen officiel vej gennem dem fra øst mod

vest, hvilket har vist sig en stor ulempe for mange rejsende og handlende. Området anvendes primært af bønderne til græsning af får, og mange hyrder bor rundt omkring i bakkerne. Det hævdes, at Hagercrybs var gravplads for de stammer der boede i området, før det blev samlet til ét Imperie. Der er bestemt mange stendysser og bautasten i højdedragenes lysninger. Skrøner og amnestuehistorier taler om én mystisk tåge og overjordiske klagelyde, der stiger op fra stendysserne, andre om genopståede gamle konger med tørst efter menneskeblod. Historierne bliver nervøst afvist som fulde hyrdes løgnehistorier.

Hvorfor befinder spillerne sig i Grauwerk?

Lensgreven har gennem sine handelsforbindelse i Bögenhafen hørt tale om hvad der nyligt skete i byen, og har hørt spillerne omtalt, som værende årsagen til at én kult til mørkets magter blev afsløret og mødte Sigmars hellige rensende ild. Greven fandt historien interessant, og satte én betroede mand til at undersøge spillerne yderligere, hvilket afslørede hvad de havde udrettet i Stromdorf.

Da den lille landsby Halheim bliver raseret, og de få overlevende taler om ugudelige ritualer og blodtørstige krigere med mærkelige symboler brændemærket eller skåret ind i deres hud, sender greven én budbringer afsted for at opsøge spillerne og bede om deres hjælp. Greven er overbevist om, at spillerne med deres erfaring med de mørke magter vil være rustet til at kunne hjælpe hans len med at komme til bunds i og få stoppet hvad der sker, før det kommer for vidt.

Overordnet plot

Hele miseren udspringer af ærgerrighed og forsmået samt misforstået kærlighed. Erhard Heuser, en tidligere lejesoldat, slog sig for år tilbage ned i den lille landsby Halheim, og begyndte at erhverve sig som tømrer. Erhard blev hurtigt kendt for sin opfarende natur, hidsighed og tilbøjelighed til vold når han fik for meget inden for vesten. I utkanten af byen boede en smuk ung kvinde, Amelia, en akolyt dedikeret Dyrath, én provinsiel guddom dedikeret gravide kvinder og fødsler. Hendes altid smilende, positive og glade væsen, gjorde at Erhard blev bjergtaget af den unge kvinde. Desværre for

Erhard returnerede Amelia ikke hans følelser og afviste nænsomt men bestemt hans tilnærmelser, hvilket gjorde ham dybt fortvivlet og ulykkelig men også vred. Mest vred. Erhard var én mand, der tidligere havde taget hvad han ville have. Men landsbyens normer og skikke gjorde ikke længere dette muligt.

Men Erhard skulle, til sin glæde, opdage at han ikke var alene med sin vrede og afmagt overfor ét samfund hvor det ikke var de



stærkeste, men de rigeste der tog, fik og beholdte magten og mulighederne. Andre unge mænd fra de omkringliggende byer, nogle få af grevens egne soldater og fredløse der levede som 'frie' mænd i skoven, begyndte at mødes i det skjulte. Ved disse møder, var omdrejningspunktet den uretfærdighed den almene mand mødte for hænderne af de rige. Nej, det var ikke sådan samfundet skulle være, de stærkeste burde have magten, da de kunne erobre sig den. Det var ikke kun ordene, der fik frit løb til disse møder. Kampe med de bare næver og nogle gange våben, udviklede sig hurtigt som et fast indslag. Denne voldsomme løsslupenhed og vrede mod det etablerede samfund, antændte et signallys der blev set af én af de mørke magter. Khorne havde set sine to brødre, Nurgle og Slaanesh forsøge at trænge ind på de dødeliges plan i Reikland området, og havde selv ledt efter en mulighed. Uforvarende havde Erhard og de øvrige åbnet en vej for en destruktiv magt. For én uge siden ved gruppens sædvanlige møder mærkede de en voldsom blodrus strømme gennem sig under de rituelle kampe de udkæmpede. Den indestængte vrede, harme og blodrus skulle have udløb, og det fandt de i den lille intetanende landsby Halheim. Sammen med lille hjord Beastmen Gors, der var tiltrukket af Khornes manifestation, lod de indbyggerne smage deres vrede og frustrationer.

Eventyret åbner med, at spillerne sidder bænket om en buldrende pejs i Steirlich von Bruners befæstede herregård. Greven står ved pejsen med et glas krydret vin i hånden og beretter for

spillerne, hvad han har brug for deres hjælp til at løse.

Greven er en ældre mand, med et veltrimmet skæg med begyndende grå stænk. Han er klædt i praktisk tøj af god kvalitet. Han er rank og bredskuldret, med et strengt og alvorligt ansigtsudtryk. Han er oprigtig bekymret over, hvad der er hændt hans len, og han ønsker blot at komme til bunds i hvorfor Halheim er blevet raseret og hvorfor en række andre sager er væltet ind. Grauwerk plejer at være fredeligt og roligt len.

Greven har fem forskellige problemer, som han har brug for spillernes hjælp til. Hans egne soldater er ikke egnede til opgaven, og er heller ikke talrige nok.

- En lokal bonde, Gerard Koegel, har bedt lensgrev om hjælp til at undersøge det brutale drab af hans præmientyr og uro på gården.
- Oldermændene i Wurfels kæmper mod en stigende uro, konflikter og ulydighed i hans ellers så fredelige landsby.
- For tre dage siden ankom præstinden Amelia til herregården i forfærdelig tilstand, rapporterende om mørke kræfters vanhelligelse af Dyraths helligdoms.
- Kun to dage efter de grufulde begivenheder i Halheim rapporterer indbyggerne i Buchedorfs om en skræmmende kulmineeksplosion. Angst breder sig i byen.
- Efter Halheims ødelæggelse lyser et aftenligt bål op i de forfaldne ruiner. Lensgrevens soldater hvisker om forpinte skrig, der bæres om aftenen på nordenvinden.



Alt det øvrige

I den følgende afsnit beskrives en række andre relevante forhold for eventyret, som fx en tidslinje samt sladder og rygter om bl.a. greven.

En kort tidslinje – hvornår skete hvad?

Som spilleleder, kan det være rart at have et overblik over de hændelser, der ledte op til

spillernes ankomst til herregården, følger her en tidslinje:

Dag 1	Landsbyen Halheim raseres af kulten
Dag 2	Lensgreven sender byd efter spillerne Kultisterne vender tilbage til Wurfel
Dag 3	Indgangen til minen forsøges forsejlet med en mindre sprængning som høres i Buchedorf
Dag 4	En udmattet og forkvaklet Amelia ankommer til herregården
Dag 5	<i>Ingen nævneværdige hændelser</i>
Dag 6	<i>Ingen nævneværdige hændelser</i>
Dag 7	Spiller ankommer hen under aftenen til den befæstede herregård Steirlich

Hvor langt er der til de forskellige lokationer?

De fleste af nedenstående afstande er målt fra Herregården til de enkelte lokationer. Lensgreven stiller gerne rideheste til rådighed for spillerne.

<u>Herregården til Halheim</u>	1 times ridt ad vej
<u>Herregården til Minen</u>	2½ timers ridt i bakket terræn, ingen vej
<u>Herregården til Koegels gård</u>	4½ timers ridt i bakket terræn, ingen vej
<u>Herregården til Ruinen</u>	5 timers ridt i bakket terræn, ingen vej
<u>Herregården til landsbyen Wurfel</u>	6 timers ridt i bakket terræn, ingen vej
<u>Herregården til Helligdommen</u>	10 timers ridt i bakket terræn, ingen vej
<u>Koegels gård til landsbyen Wurfel</u>	2½ timers ridt ad vej
<u>Landsbyen Wurfel til Helligdommen</u>	5 timers ridt i udkant af skoven, langs én bred å, ingen vej
<u>Ruin til enten landsbyen Wurfel eller Helligdommen</u>	6½ timers ridt i blandet terræn (bakker, udkant af skov, langs én bred å), ingen vej

Nedenfor følger korte beskrivelse af de to landsbyer som indgår i eventyret:

Den lille landsby, **Wurfel**, er hjemsted for 52 beskedne indbyggere, hvis liv er tæt knyttet til jorden. Med landbruget som deres hovederhverv arbejder de hårdt for at skrape til dagen og vejen i dette fattige samfund. Landsbyen hviler i et bølgende bakket landskab, omgivet af grønne marker og markeret af årstidernes skiften. Den nærliggende skov kaster sin skygge over landsbyens grænser og tilbyder både træ og jagt som yderligere midler til overlevelse. Det er en enkel og ydmyg tilværelse, hvor fællesskabets bånd er afgørende for overlevelse. I udkanten af byen Hellig kilde, der siges at have helbredende kræfter.

Den lille landsby, **Buchedorf**, er hjem til 58 sjæle, og ligger ved kanten af et stille vandløb. Her arbejder landsbyboerne hårdt for at overleve, fokuseret på både jordens frugter og flodens gaver. Landbrugsmarker og fiskerier er deres primære kilder til føde og levebrød. Landskabet strækker sig fra udfordrende marker til vandkanten af en nærliggende å, der løber langs landsbyen og giver livets vitalitet. En tæt skov omgiver samfundet som en udfordrende, men også velsignende, kilde til træ og vildt. I midten af landsbyen står Skæbnetræet, et gigantisk knudret træ med dybe rødder. Landsbyboerne tror det er muligt at forudsige fremtiden baseret på dets blade og grene.

Hvis der skulle være brug for NPC'er, som spillerne kan interagere med i de to byer følger her fem forskellige:

- **Folke Outman**. Fisker. Vejrbidt mand i slutningen af 30'erne med fuldskæg og en konstant pibe i munden. Han er en stille mand af få ord, der finder trøst i åens flod og ebbe. Han står ofte og reparere garn ved sin hytte.
- **Alda Lehr**. Fårehyrde. En pige på 12 somre iført kjole, hoser og en bluse af uld med en hue trukket godt ned over ørerne. Meget snakkesalig med mange anekdoter om hendes får. Hun er mest at

finde uden for byen, hvor hun passer på sin lille flok.

- **Siegbald Masing.** Bonde. Ung mand i starten af 20'erne med ét koparret ansigt. Altid smilende og i godt humør. Har et lille jordlod uden for byen, som producerer de bedste kartofler i byen.
- **Gisela Gerson.** Syerske og væver. Ældre krumrygget kvinde med sjal om hovedet iført en smuk med funktionel kjole. En værre sladdertante, der kender til alle rygterne i byen. Sidder i skrædderstilling i sit hus med døren åben og arbejder.
- **Curt Berkel.** Bødker og Tømrer. En korpulent bredskuldret mand i 40'erne med et rødmosset ansigt og en meget vigende håmgrænse. Han er omhyggelig, og ofte fortabt i egne tanker mens han arbejder. Han er venlig og altid klar på en sludder.

Dyrath er en mindre guddom, der tilbedes i den store provins Reikland. Hendes domæne er kvinder, frugtbarhed og fødselshjælp. Der er ingen formelle templer dedikeret til gudinden, men hendes tilbedere findes overalt i de små landsbyer omkring Hagercrybs. Normale ofringer til hende inkluderer frugt og honning. Nogle lærde formoder, at hun kan være et aspekt af Rhya, gudinden for sommer, landbrug, frugtbarhed, kærlighed og natur.

De vrede og forsmåede mænd der sammen med Erhard raserede den fredelige landsby Halheim omtales i resten af dette eventyr som **kultister**.

Sladder, skrøner og rygter optager alle i Imperiet, høj som lav og er et yndet tidsfordriv for de fleste. Spillerne har også mulighed for at høre rygter rundt omkring i byen, enten ved at de selv spørger ind til det eller ved at spillederen lader spillerne slå et slag. Der er to forskellige sladder-tråde som spillerne kan komme i kontakt med. Den første succesfulde Sladder-test resulterer i den øverste omgang sladder i den pågældende tråd.

Rygter og sladder om Hagercrybs:

- "Jeg har hørt, at dybt inde i Hagercrybs findes der et hemmeligt netværk af skjulte tunneler, hvor gamle Unberogenkonger stiger op fra deres grave, sultne efter blod!"
- "Jeg har hørt rejsende hviske om en forbandet mine i Hagercrybs, hvor minearbejdere har gravet en overjordisk ædelsten frem, der giver dem rigdom, men dræner deres forstand."
- "De siger, at når månen Morrslieb er fuld, stiger en uhyggelig tåge op, og spørgelsesagtige støn genlyder gennem bakkerne. Det er som en verden af de udøde!"
- "Der er rygte om en legendarisk skat, begravet dybt inde i Hagercrybs. Det siges at være bevogtet af en kæmpestor, udødelig vogter, der venter på den modige eller tåbelige, der tør søge den."
- "Jeg har hørt fortællinger om en hyrde i Hagercrybs, der kan kommunikere med skovens ånder, hvilket giver ham magten til at kontrollere selve træerne for at beskytte sin dyreflok."

Rygter og sladder om Lensgreven:

- "Det siges at spørgelset af den oprindelige Steirlich von Bruner siges at vandre gennem herregårdens gange om natten. Spøgelset skulle efter sigende vejlede og rådgive den nuværende greve."
- "Rygtet vil vide, at Grev Steirlichs herregård i Hagercryb-bjergene gemmer på et bibliotek fyldt med mørke værker og forbudt viden."
- "Det hævdes, at Steirlich von Bruners besættelse af at udrydde røvere i området stammer fra en hemmelig pagt med hævngherrige ånder."
- "Det hviskes i krogene at grevens ansigt er en grotesk mosaik af ar og deformiteter, resultatet af en mørk familie forbandelse."
- "Jeg har hørt en legende der antyder, at en forbandet amulet, er gået i arv gennem generationer af von Bruners slægten, er kilden til Steirlichs magt."

De seks **spillerkarakterer**, som spillerne kan vælge mellem, følger alle den samme opbygning. Først er deres rolle i Imperiet beskrevet og herefter er den enkelte karakters fysiske fremtoning og karakter beskrevet. Efter det rent spiltekniske afsluttes hver karakter med en overordnet beskrivelse af, hvad der skete i henholdsvis Stromdorf og Bögenhafen. Karaktererne kender hinanden på forhånd, da de som tidligere nævnt, var med til at stoppe mørkets magter i Stromdorf samt i Bögenhafen, men lad dem gerne kort beskrive, hvordan de mødte hinanden inden disse hændelser.

Eventyrlokation: Den arrige tyr

Introduktion: Gerard Koegel, én lokale bonde har bedt om lensgrevens hjælp. Hans stolte præmietyr er blevet fundet brutalt dræbt. En atmosfære af uro hviler nu over gården, køerne er grebet af en uforklarlig frygt og nægter nu at træde på den eng, som de plejede at græsse fredeligt på.

Baggrund: Dybt i skovens indre er en Minotaur blevet draget mod manifestationen af Khorne, blodets gud. Den nåede aldrig frem til landsbyen Halheim, da dens vildskab fejlagtigt fik den til at forveksle bondemandens præmietyr med en farlig rival. Nu har minotauren fejlagtigt vendt sin vrede mod gården, og dens brutale hærgen har kastet en skygge over området. Køerne, en gang trygge og roligt græssende, er nu plaget af frygt og opskræmt adfærd. Den lokale bonde står magtesløs tilbage.



Hændelser:

- (**Social**) En samtale med bonden, Gerard afslører begyndelsen på de uhyggelige

begivenheder. For omkring en uge siden begyndte det hele. I de sene aftentimer fangede han lejlighedsvis lyden af voldsomme brøl, der lød som raseri fra en tyr. Disse dyriske råb skar gennem natten og efterlod en følelse af uro. Som dagene er gået syntes han brølene er blevet hyppigere og mere intense. Der må ligge noget unaturligt og truende bag. Han mener at brølene kommer fra skoven mod øst.

- (**Vildmark**) Spor efter et stort og massivt væsen er synlige omkring indhegningen til græsmarken. De dybe spor fører i retning af den nærliggende skov. Sporene ser ud til at være fra et gigantisk kløvet hov, der er markant forskelligt fra en almindelig tyr. Efter at have fulgt sporene i lidt tid når en fjern lyd spillerne ører: et buldrende brøl, som fra en rasende tyr. Hvis spillerne klarer tre ud af fem tjeks (én eller to Følge Spor sammen med én eller to Årvågen), finder de frem til en lysning.
- (**Udfordring**) Ottfried, én lokal jæger har taget affære. I en solbeskinnet lysning, der fungerer som en naturlig sti for minotauren, har han konstrueret en listig fælde. Et tildækket dybt hul i jorden er blevet gravet og skarpe, tilspidsede pæle er stukket ned i jorden. Ottfried venter tålmodigt på at fange det rasende uhyre fra et skjul i nærheden. Lad spillerne bestemme hvem der går forrest og bed denne klare et Årvågen tjeke for at opdage fælden. **Fælde**, Skade: D10+6, ét succesfuldt Smidigheds-tjeke trækker 4 fra skaden. Ottfried vil gerne hjælpe spillerne med at fange minotauren, måske i sen fælde.
- (**Kamp**) Spillerne behøver ikke vente længe. Den trykkende stilhed i skoven brydes brutalt af et dyrisk brøl, der runger mellem træerne. Brølet følges af tunge skridt, der får jorden til at vibrere. Skoven synes næsten at bøje sig under den truende tilstedeværelse, der træder frem fra den tætte skov. Hvis fælden blev

udløst at én spiller, skal jægeren have haft hjælp til at sætte den igen, hvis den skal bruges mod minotauren.

Biroller:

- Gerard Koegel, Kvægbonde. Er en robust og beslutsom mand, med et vejrbitd ansigt og et varmt smil. Det er tydeligt at han har en dyb forbindelse til sine dyr. Hans øjne bærer spor af bekymring over den aktuelle trussel mod gården.
- Ottfried, Jægeren. Han er spinkel af bygning, men senet. Hans skarpe blik ser ud til at fange de mindste bevægelser. Han virker som en kompetent jæger. Han er til at starte med lidt tilbageholdende, men bliver hjælpsom, da han forstår at spillerne vil opnå det samme som ham.
- Minotaurer. Er et frygtindgydende uhyre med en voldsom styrke og vildskab. Dens massive krop og kløvede hove afspejler dets voldsomme natur og uforudsigelige raseri.

Konsekvenser:

- Alt efter hvornår spillerne besøger gården, vil de ikke altid møde Minotauren ude i skoven. Det kan godt være, at den har besluttet sig for at angribe gården, og tiltvinge sig adgang til kreaturerne og klynge bonden op.
- Hvis spillerne ikke når at tage hånd om Minotauren før det endelige opgør, kan Minotauren være én af de modstandere, som spillerne møder ved angrebet på herregården.

Tests:

Følge Spor/Intelligens | Skjule Sig/Smidighed | Sætte Fælde/Smidighed | Årvågen/Intelligens

Fjender:

Minotaurer (1) | Angreb: To-hånds-kampøkse (2 angreb pr. runde | Våbenfærdighed: 52 | Skade: D10/D10+6) | Forsvar: Livspoint: 26 | Trækker fra skade: 5 (Læderrustning + Udholdenhed) | Speciel: *Frygtindgydende* – Spillerne skal klare ét Viljestyrke tjek for at kunne angribe minotauren.

Eventyrlokation: Blodrus i landsbyen

Introduktion: Altmann Hassel, oldermanden i landsbyen Wurfel står hjælpeløs over for en truende situation. Hverdagen er blevet præget af tumult, voldsomme konfrontationer og en stigende grad af ulydighed blandt indbyggerne. Hans forsøg på at genoprette orden synes forgæves i lyset af den voksende uro.

Baggrund: Uroen i landsbyen har sin oprindelse i et artefakt fra den fatale ødelæggelse af Halheim. Dette objekt, båret tilbage af tilhængere af den brutale kult, bærer en gnist af dets blodig oprindelse. Dets blotte tilstedeværelse i landsbyen har vækket mørke kræfter til live, og kultens medlemmer søger at genkalde den voldsomme energi og ekstase, der førte til Halheims endeligt. Angst og anspændthed spreder sig i takt med, at landsbyens skæbne hænger i balance, og indbyggerne står over for en skræmmende kamp mellem lys og mørke.



Hændelser:

- (Social/Udfordring) Tumult bryder løs på handelspladsen. Først flyver ord, derefter knytnæver. Håndgemænget eskalerer hurtigt, og indbyggerne kastes ud i kaos. Skramlende markedsboder og skrigende mennesker skaber en skærende kakofoni. Ængstelige blikke mødes, mens konflikten udfolder sig som en vild brand. Byens fredelige atmosfære forsvinder, erstattet af en truende følelse af uro, der spreder sig som en smitsom sygdom blandt de involverede.
- (Social) I en sammenkaldt forsamling deler oldermanden og fremtrædende landsbyboere deres bekymring. Oldermanden taler med en alvorlig mine om de eskalerende uroligheder, der har grebet om sig. Hans stemme bærer spor af frustration – ”*det startede alt sammen efter den forfærdelige hændelse i*

Halheim". En erfaren håndværker, Wilhelm, deler observationer om øget mistillid blandt naboer. Aeldred, én af landsbyens ældste, nævner gammel overtro advarer om de mørke kræfters genopvækkelse blandt landsbyboerne.

- (Undersøgelse) Det var mærkeligt. Landsbyen er indhyllet i en uhyggelig stilhed. Hvor der normalt var legende hunde og nysgerrige katte, er der nu en tomhed. Kulden har fanget og ofret dyr til deres relikvie, for at vædde det i blod, og deres forbindelse til Khorne er blot blevet stærkere. Lad spillerne opdage de manglende husdyr gradvist. Sporerne fører alle til det samme hus. Måske bliver spillerne ledt derhen af én pige, der leder efter sin forsvundne hund, Sigge.
- (Kamp) Kulden har skjult sig i et hus i udkanten af landsbyen. Med et kraftfuld spark brydes døren til huset op, og spillerne træder ind i en scene af rædsel. De står over for makabre ofringer, hvor blodplettede symboler skærer sig ind i det grove gulv. En trykkende atmosfære af mørk kræfter omgiver dem, og det er tydeligt, at kultens indflydelse har flettet sig ind i hvert hjørne af huset. Spillerne forstår, at de står over for en kamp mod de mørke kræfter, der truer med at overmande landsbyen. Da døren til huset splintres mødes spillerne af et syn af makabre ofringer, symboler tegnet i blod og en atmosfære af mørke kræfter.



Biroller:

- Altmann Hassel, Oldermænden. Ældre mand med grånende hår og et alvorligt blik. Hans øjne lyser med beslutsomhed og omsorg for landsbyen. Hans stemme er autoritær og fyldt med visdom.

- Khorne kultister. Selvom kultisterne skjuler deres ansigter under kætter, kan de ikke skjule den fanatiske glød der brænder i deres øjne. Symboler skåret i deres hus og blodspor på deres klæder markerer deres hengivelse til Khorne, den blodige gud.

Konsekvenser:

- Hvis spillerne ikke når at tage hånd om kultisterne før det endelige opgør, kan de indgå i de modstandere, som spillerne møder ved angrebet på herregården.

Tests:

Charmere/Karisma | Følge Spor/Intelligens | Intimidere/Styrke | Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens

Fjender:

Kultister (6) | Angreb: Økse, kølle, sværd eller daggert (Våbenfærdighed: 43 | Skade: D10+4) | Forsvar: Livspoint: 13 | Trækker fra skade: 4 (Læderrustning + Udholdenhed) | Speciel: Khornes blodtørst og vildskab – det allerførste angreb udføres med +10 til våbenfærdighed og +2 til skade.

Eventyrlokation: Den besudlede helligdom

Introduktion: Den unge præstinde Amelia ankom, for tre dage siden, stærkt medtaget til herregården. Hendes tøj var i laser, hun var udmattet og hendes ansigt bar tydeligt præg af uro og træthed. Med skælvende stemme berettede hun om vanhelligelsen af Dyraths helligdom, der nu er indhyllet i en skyggefuld tåge af mørke kræfter, der truer med at fortære det ellers så fredelige sted.

Baggrund: For at underminere gudindens



blokerende indflydelse i området har Khorne gjort brug af sine mørke kræfter. To dæmoniske helvedshunde

(Flesh Hounds) er blevet hidkaldt fra afgrunden, deres uhyggelige tilstedeværelse fylder Dyraths helligdom med en aura af fortærende frygt. Den en gang så lysende oase af hengivenhed og fred er nu stedet for makabre ritualer og skræmmende symboler. Helvedeshundene, besatte af Khornes vrede, har til opgave at sprede ødelæggelse og kaos, i håb om at underminere enhver rest af gudindens styrke i området.

Hændelser:

- (Social) Med sørgmodige øjne og en bævrende stemme beretter præstinden den gruopvækkende historie om helligdommens vanhelligelse, hvor det dæmoniske kobbel af helvedeshunde brutalt indtog stedet. Mærkeligt nok, veg de skrækslagne væk fra urterne, der brændte på alteret. Helligdommens hellige ritualer, engang en kilde til beskyttelse, er blevet vraget af de onde kræfter, og præstindens stemme er fyldt med både sorg og frygt for gudindens skæbne.
- (Vildmark/Udfordring) Med præstindens vejledning, kan spillerne finde frem til den lund, hvor urterne vokser, der dens blanke blade skinner i det sparsomme lys. De skal navigere gennem de snørklede stier under skovens tætte tag, for at finde frem til lunden. Hvis spillerne klarer tre ud af fem tjeks (én eller to Følge Spor sammen med én eller to Årvågen), finder de frem til en lysning.
- (Undersøgelse/Udfordring) Det er muligt for spillerne at snige sig ind på helligdommen og muligvis ligge et baghold for helvedeshundene. det kræver nøje planlægning fra spillernes side at snige sig tæt på helligdommen, der er dækket af en trykkende aura af mørke. Lad spillerne beskrive, hvordan de har tænkt sig at snige sig frem, og hvordan de vil planlægge bagholdet. Lad tjeks komme spillerne til gode, hvis de kreativt kan beskrive hvordan de planlægger bagholdet.
Bagerst i dette eventyr er en lokationskort der viser en oversigt over

helligdommen, til brug for spillernes planlægning.

- (Kamp) De to helvedeshunde angriber med en frygtindgydende vildskab straks de sanser en fjendes tilstedeværelse. Deres former flimrer, som om de ikke helt er bundet til dette eksistensplan. Spillernes forsøg på at angribe dem møder udfordringen af deres ustadige natur (*svær handling, -10% til at angribe*). Men når urterne brændes på alteret, opstår en forandring. Helvedeshundenes skjulte former materialiserer sig, og de bliver lettere mål (*let handling, +10% til at angribe*).

Biroller:

- Helvedeshundene (Flesh Hounds). De er legemliggørelsen af krig og konflikt, når det er mest uforsonligt. De Khornes jagthunde – vilde og overjordiske væsner, der vil jage deres ofre tværs gennem den kendte verden for at fælde dem, og derefter trække deres kadavere tilbage til kraniettronen, hvorpå Khorne sidder.



Konsekvenser:

- Hvis spillerne ikke når at tage hånd om Helvedeshundene før det endelige opgør, kan de være én af de modstandere, som spillerne møder ved angrebet på herregården.

Tests:

Følge Spor/Intelligens | Overlevelse
Udendørs/Intelligens | Skjule Sig/Smidighed |
Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

Fjender:

Flesh Hound (2) | Angreb: Bid (Våbenfærdighed: 49 | Skade: D10+5) | Forsvar: Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 6/7 (Dæmon aura + Udholdenhed) | Speciel: Frygt - for at kunne angribe skal spilleren klare et Viljestyrke tjek |

Ikke på dette eksistensplan – så længe der ikke brænder urter på altret trækkes det 7 fra skaden.

Eventyrlokation: Den sammenstyrtede mine

Introduktion: Bare to dage efter de grufulde begivenheder i landsbyen Halheim, beretter indbyggerne i Buchendorf om en pludselig eksplosion, der rystede den nærliggende kulmine. Angst og uro breder sig i landsbyen, da skyggens mørke synes at sprede sig fra én skæbnesvanger begivenhed til en anden.

Baggrund: I kølvandet på Halheims ødelæggelse søgte kultisterne midlertidig tilflugt i kulminen, hvor de udførte et mørkt ritual til ære for Khorne. Den bestialske energi fra deres handlinger hang stadig i luften, da de stjal flere tønder krudt fra minen. Ritualet og det stjalne krudt antyder en endnu større og mere voldsom plan, der udfolder sig bag kulisserne – lensgreven står overfor et nært forestående angreb.

Hændelser:

- (Social) Helmuth, en ung og årvågen teenager fra landsbyen Buchendorf, ankom til herregården med en bekymrende besked. Hans ansigt er fortsat bekymret og anspændt, da han beretter om landsbyboernes uro efter eksplosionen i kulminen. På foranledning af lensgreven befinder Helmuth sig fortsat på herregården, så han også kan fortælle spillerne hvad han hørte og hastigt så, da han løb med besked mod herregården.
- (Undersøgelse) Minens indgang står i ruiner, sammenstyrtet af den voldsomme eksplosion. Dog opdager spillerne, at nogle af de nedstyrtede dele kan flyttes og omrangeres – lad dem lede lidt, og evt. slå nogle tjeks. Med forsigtig håndtering og snilde formår de at skabe en åbning ind i det mørke indre. De kan danne én snæver passage, som de måske kan klemme sig igennem uden at igangsætte yderligere stenskred – et succesrig smidighedstest, ellers tager

spiller D3 i skade uden om udholdenhed og rustning.



- (Social) Bundet til en træpæl i midten af en række tegnede symboler, sidder en mand med ryggen til jer. Hans bare overkrop fyldt med symboler skåret ind i hans krop. Kultistens øjne er fyldt med en blanding af frygt og anger. Nedbrændte lys danner én grov cirkel om manden, og næsten døde glæder brænder sagte i et omvendte røgelseskar. Kultistens stemme ryster, da han med vaklende ord begynder at afsløre detaljer om begivenhederne der ledte til ødelæggelsen af Halheim. Han beretter det stjalne krudt, og en større plan som det skal bruges til, hvad ved han ikke.
- (Kamp) I det kultisten begynder at afsløre mere, forvandles hans ansigt pludseligt til en grimasse af smerte. Spasmer ryster hans krop, og en foruroligende skikkelse bryder ud fra hans bryst, som om den bliver revet ud af hans sjæl. Denne kaosskabning er grotesk forvredet, dens krop og ansigt syntes som skabt af mareridt. Den udsender en frygteligt brøl, og kampen for at standse den uhyrlige skabning begynder - spillerne står over for en mørk og dæmonisk manifestation.



Biroller:

- Kultisten Robert Wolfsohn. Han er en brødebetyngt og skræmt sjæl. Hans øjne syntes at bære byrden af mørke

hemmeligheder og én indre konflikt. Med nølende stemme, fuld af anger vil han afsløre hvem og hvad kulten er, jf. det overordnede plot.

Konsekvenser:

- Hvis spillerne ikke når at tage hånd om Kaoskabningen før det endelige opgør, kan Robert være én af de modstandere, som spillerne møder ved angrebet på herregården.

Tests:

Charmere/Karisma | Intimidere/Styrke | Købslå/Karisma | Undersøge/Intelligens | Årvågen/Intelligens

Fjender:

Kaoskabning (1) | Angreb: Næver/tentakler/bid (2 angreb pr. runde | Våbenfærdighed: 39 | Skade: D10+6) | **Forsvar:** Livspoint: 20 | Trækker fra skade: 7 (Dæmon aura + Udholdenhed) | **Speciel:** Frygt - for at kunne angribe skal spilleren klare et Viljestyrke tjek.

Eventyrlokation: En dyrisk ruin

Introduktion: Efter Halheims ødelæggelse lyser et aftenligt bål op i de forfaldne ruiner. Lensgrevens soldater hvisker om forpinte skrig, der bæres om aftenen på nordenvinden. Ruinerne har i folkemunde længe været forbundet med spøgelse og gespenster.

Baggrund: Efter Halheim's ødelæggelse har de Beastmen der deltog begået yderligere grufulde handlinger. De har bortført overlevende fra den raserede landsby og holder dem fanget i deres lejer. Hver aften udsættes fangerne for forfærdelige pinsler og tortur, der fungerer som én brutal hyldest og ofring til Khorne. Skrigene fra lidelserne bliver båret af aftenvindene og kan også høres i landsbyen Wurfel, hvor de spreder angst og rædsel.

Hændelser:

- (Vildmark/Udfordring) Når spillerne nærmer sig området, begynder konturerne af skikkelser at tage form på en høj længere forude (Årvågen tjeks).

Skyggerne afslører ikke fjendens identitet, men følelsen af truende aktivitet er umiskendelig. De indser, at deres bedste chance for at afdække sandheden er at tage en snigende tilgang. Med hjertet i halsen bevæger de sig forsigtigt gennem terrænet, mens de forsøger at afsløre formålet bag skikkelsernes tilstedeværelse, og forbereder sig på det ukendte, der venter forude. Hvis spillerne klarer tre ud af fem tjeks (én eller to Lydløs Bevægelse sammen med én eller to Skjule Sig) kommer de usete frem.

- (Udfordring) Midt i lejren står to træbure, der holder landsbyboer fanget. Det ene indeholder tre beboer, det andet fire, alle tydeligt udsultede og udmattede. Spillerne står over for en udfordring: Hvordan befrier de dem? I midten af lejren hænger en død mand bundet til en stor sten, en tragisk advarsel om, hvad der sker, hvis de trodser Beastmen. Livløse legemer ligger spredt rundt om stenen som stumme vidner om den grusomhed, der hersker, og spillerne er tvunget til at finde en løsning midt i dette dystre mareridt.



Bagerst i dette eventyr er et lokationskort der viser en oversigt over Beastmen lejren, til brug for spillernes planlægning.

- (Kamp) Alt efter hvordan spillerne griber redningsaktionen an kan det ende i kamp med Beastmen. Deres leder er et hoved højere end de andre. Det er ikke muligt at komme til en aftale med dem. Spillerne vurderer deres muligheder og står over for en skæbningsvanger beslutning: At gribe til våben eller forsøge en anden tilgang. Beastmen råber deres hån mod enhver form for forhandling. Deres leder,

en gigantisk skabning, tårner sig ét hoved over de andre beastmen.

Biroller:

- **Beastmen.** Forskruede kaosskabninger, der på frygtelig vis sammensmelter træk fra mennesker og dyr. De har typisk hovedet og benene fra en ged og overkroppen fra et menneske. Disse væsner har hjemsøgt imperiets skove i utallige generationer, hvor de forgriber sig på rejsende og andre uheldige. De rejser i små grupper kendt som hjerde. Beastmen er sande tjenere af kaos, og de hader menneskeheden frem for alt.

Konsekvenser:

- Hvis spillerne ikke når at tage hånd om Beastmenene før det endelige opgør, kan de indgå i de modstandere, som spillerne møder ved angrebet på herregården.

Tests:

Charmere/Karisma | Følge Spor/Intelligens | Lydløs Bevægelse/Smidighed | Skjule Sig/Smidighed | Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens

Fjender:

Beastmen leder (1) | **Angreb:** To-hånds økse (Våbenfærdighed: 45 | Skade: D10/D10+5) | **Forsvar:** Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 6 (Udholdenhed + Forstærket læderrustning)

Beastmen (6) | **Angreb:** Spyd, økse eller sværd (Våbenfærdighed: 39 | Skade: D10+3) | **Forsvar:** Livspoint: 12 | Trækker fra skade: 4 (Udholdenhed) | Skjold (Parere: 49)

Eventyrlokation: Den befæstede herregård

Introduktion: Lyden af et dybt og skræmmende horn runger gennem luften, og fra skovbrynet mod øst for den befæstede herregård træder en uhyggelig horde af kultister og beastmen frem. Ledet af en kæmpe kaoskriger i rustning indleder de en skræmmende march mod den befæstede herregård, der nu trues af kaos nådesløse fremmarch.

Baggrund:

Erhard har i stedet for at se sine frygtelige handlinger i øjnene, nu fuldstændigt hengivet sig til Khorne. Khorne har ophøjet ham til en frygtindgydende kaoskriger, og han er blevet symbolet på brutalitet og ødelæggelse der har ramt lenet Grauwerk. Sammen med sig har Erhard draget kultister, hvis hjerter også er blevet slugt af mørket, og de tjener nu Khorne med fanatisk hengivenhed. Et lille, men farligt antal beastmen har sluttet sig til hans hær, og de marcherer sammen mod den befæstede herregård med kun ét mål for øje - at udbrede kaosets rædsler og ofre alt i Khornes navn.



Alt efter hvor spillerne befinder sig når klimakset oprinder, times det sådan at spillerne kan nå frem til herregården, uagtet hvor på kortet de befinder sig.

Fjenderne fra de lokationer, som spillerne endnu ikke har afsluttet har, jf. konsekvensbeskrivelserne under hver enkel lokation, sluttet sig til stormløbet mod herregården.

Hændelser:

- (**Udfordring**) Når spillerne træder ind i den befæstede herregård, mødes de af hektiske aktivitet. Lokale landsbyboere, soldater og væbnere er i gang med at opstille improviserede forsvarsbarrikader, reparere murværk og styrke porten. Både greven og soldaterne vil værdsætte spillernes input i og de kan deltage i at finpudse forsvarsstrategierne og forberede sig på den uundgåelige konfrontation med Erhard og hans kaoshorde.
- (**Udfordring/Kamp**) En øredøvende eksplosion ryster herregården og dets forsvarsværker, og en røgsky stiger op

over det befæstede område. Spillerne skynder sig mod stedet for eksplosionen og opdager et kæmpe hul i muren, hvor Erhards kaoskriger og hans hær snart vil trænge ind. Krudtet der er brugt til eksplosionen er det, som kultisterne har stjålet fra minen. Nu står herregården i fare, og spillerne må beslutte, hvordan de vil forsvare den mod den forestående kaoshorde.

- (**Kamp**) Lad spillerne indgå i nogle spredte træfninger i deres forsvar af herregården. Gør brug af fjenderne fra de andre lokationer (jf. ovenstående). Men lad dem stadig have ressourcer tilbage til, at bekæmpe Erhard. For efter voldsomme kampe, lykkedes det ham at kæmpe sig igennem forsvarsværket, og han står nu overfor spillerne i hans magt og væld.

Biroller:

- **Kaoskrigeren Erhard**, er en massiv skikkelse, tårner højere end de fleste mænd. Hans krop er indkapslet i en tung og ondskabsfuld udseende rustning. Han bærer en kæmpestor, blodig to-hånds-økse i sine massive næver. På hovedet bærer han en hornet hjelm, og gennem øjensprækkerne brænder hans øjne med en uendelig tørst efter kamp og ødelæggelse. Han er en frygtindgydende modstander.



Tests:

Charmere/Karisma | Intimidere/Styrke | Købslå/Karisma | Skjule Sig/Smidighed | Undersøge/Intelligens | Årvågen/Intelligens

Fjender:

Erhard, Kaoskriger (1) | **Angreb:** To-hånds-økse (2 angreb pr. runde | Våbenfærdighed: 55 | Skade: D10/D10+5) | **Forsvar:** Livspoint: 18 | Trækker fra skade: 9 (Fuld Pladerustning + Udholdenhed) | **Speciel:** Fornyet kampgejst (*bliver han reduceret*

til 0 eller derunder i Livspoint, gennemstrømmes han af fornyet kampgejst og hans Livspoint rejses til 5. Dette virker kun en gang.)

Epilog

Efter en udmattende kamp og sejren over kaoshordenen står lenet i ruiner og i dyb nød for heling og genopbygning. Mens indbyggerne begynder at samle de splittede tråde og forsøge at vende tilbage til nogen form for normalitet, dukket en ny trussel sig op.

Inkvisitionen fra Sigmar kirken ankommer til området med deres hellige faner holdt højt og den hellige ild brændende klar. Deres mål er at rense landet for eventuelle tilbageværende kættere og sørge for at lenet er fri for kaos. Dette kan ende med at komplicere genopbygningsarbejdet. Lenet og greven kommer til at stå over for en vanskelig opgave - hvordan navigerer de mellem behovet for heling og overlevelse og det guddommelige krav om renselse.



Spillerne, trætte men sejrige, indkasserer deres velfortjente belønning og vender blikket mod nye udfordringer vel vidende at kaos aldrig er helt besejret, og at en ny kamp altid venter lige om hjørnet.

Regler

Hver gang en spiller udfører en handling med sin karakter, skal denne beskrives kort – det rækker ikke kun at sige "jeg angriber". Hvordan angriber spilleren, og er der evt. nogle råb, eder og/eller tanker der ledsager angrebet.

Alle tests i spillet håndteres ved at rulle under den pågældende færdighed med én hundredesiders terning, hvad enten det er uden for eller i kamp.

Hver karakter har seks (6) forskellige **evner**: Styrke, Udholdenhed, Smidighed, Intelligens, Viljestyrke, Karisma. Umiddelbart bliver der ikke gjort yderligere ud af at beskrive de forskellige evner, da de alle er meget selvforklarende. Når der er brug for at blive slået mod en evne, vil dette eksplícit fremgå af den enkelte lokation.

Hver karakter har en række **færdigheder** angivet, i de tilfælde hvor en karakter ikke har en given færdighed har de stadig mulighed for at rulle mod den pågældende evne dog med et minus til slaget (se tabel 1). I visse tilfælde vil der være tale om et konkurrerende terningslag, hvor en karakter forsøger at modvirke/hindre noget én anden gør (se tabel 2).

Man kan få plusser eller minusser til sit slag, alt efter hvor svær spilleleder vurderer situationen er for spillerne, eller om de har gjort noget for at forbedre deres chancer (se tabel 1). Dette gælder både uden for og i kamp.

Tabel 1 - Plus/Minus

+10%	En let handling for spilleren. I kamp får opnå denne bonus, hvis man bruger én af sine to Handlings på at sigte. <i>Det er muligt at sigte med både nærkamps- og skydevåben.</i> I kamp kan denne bonus ligeledes opnå, hvis man er flere om én modstander. Her vil hvert angreb mod modstanderen opnå bonussen.
-10%	En svær handling. Hvis man forsøger at skyde en modstander der er i kamp med én af ens frænder, får man dette minus.

-20%	Karakteren besidder ikke en given færdighed.
------	--

Tabel 2 - Konkurrerende færdigheder / evner

Skjule Sig	Årvågen / Følge Spor
Lydløs Bevægelse	Årvågen
Sætte fælder	Undersøge
Charmere	Viljestyrke
Intimidere	Viljestyrke

Spillerne vil uvilkårligt komme i kamp

Enhver kamp indledes med, at hver spiller trækker et spillekort (1-10), og dette er deres initiativ for hele kampen. Spilleleder trækker ligeledes spillekort - et pr. gruppe af fjender der er i kamp med spillerne. En kamp består af en række runder, og er først færdig når én part har besejret den anden, ved enten at dræbe dem eller jage dem på flugt.

Dén med det laveste spillekort starter runden, og herefter følger resten. I hver runde har hver spiller og fjender to Handlings (handling). Én Handling kan bruges på en række ting jf. tabel 3. Det koster ikke en handling at forsvare sig (parere eller undvige slag) mod et angreb. Det er muligt, at parere og undvige ét slag fra en fjende, dog ikke mod den samme fjende. Alle spillere med et skjold eller et ekstra håndvåben, såsom en daggert, kan parere ét angreb rettet mod dem. Bruger man et tohåndsvåben i kamp er det muligt at parere, dog sker dette med -20 til Våbenfærdighedsslaget.

Det er ikke muligt at anvende én af sine handlinger til opnå et ekstra angreb. For at angribe mere end én gang i runde, skal spillerens karakter have flere angreb (*står specifikt på karakterskemaet*).

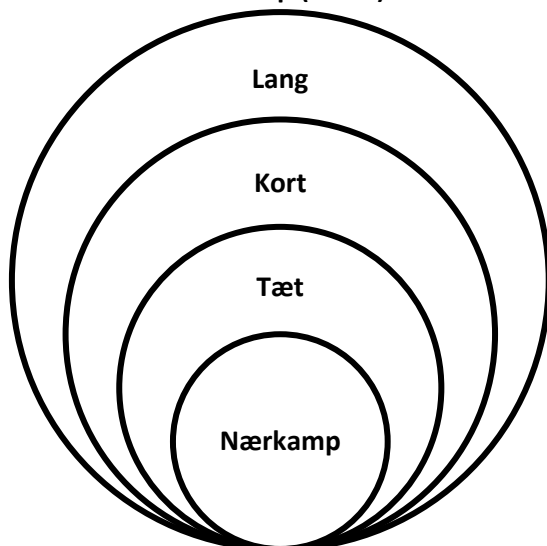
Tabel 3 - Handlinger i kamp

Sigte med sit våden (se tabel 1)	1 Handling
Angribe med et våben	1 Handling
Undvige et nærkampsangreb enten ved at parere eller ved brug af Undgå slag	Kræver ingen handling

Bevæge sig en zone tættere på, eller zone længere væk fra én modstander (fx <u>Lang</u> til <u>Kort</u> eller <u>Nærkamp</u> til <u>Tæt</u>).	1 Handling
Angribe med begge sine angreb.	2 Handlinger

Bevægelse i kamp sker ikke **taktisk**, som man måske kender det fra andre systemer. I dette spil foregår kampen i spillernes og spilleders hoved. Bevægelse er dog stadig vigtig. For at kunne angribe en modstander skal man stå i nærkamp (se tabel 4), hvilket kræver at man gradvist bevæger sig zoner tættere på jf. Tabel 3. Hvis man har mulighed for at ligge i baghold og **overraske** sin modstander får man 1 Handling før kampen starter og man skal trække et kort.

Tabel 4 – Afstand i kamp (zoner)



For at **ramme i kamp**, anvendes kampfærdighederne 'Våbenfærdighed' for nærkampsvåben og færdigheden 'Afstandsvåben' for skydevåben.

Skade er defineret for alle våben både karakterernes og fjendernes. Specielt for tohåndsvåben gælder den regel, at der rulles to 10-siders terninger (D10), og spilleren vælger den skadesterning med den højeste værdi. Alle alm. våben gør $D10 + (\text{Styrke}/10)$ i skade.

Ruller men en 10'er på sin skadesterning er der mulighed for at give mere i skade, rul for at ramme igen og hvis det lykkes, rulles endnu en skadesterning.

Får man mere i skade end man har tilbage af Livspoint har man fået et **kritisk slag**, og ens karakter er ukampdygtig. Er man gået i minus Livspoint vil man hver runde forbløde ét Livspoint, hvis man ikke klarer et Udholdenheds-slag og stabiliserer sig selv. Rammer en spiller minus ti (-10) Livspoint dør de. Fjender der bliver reduceret til 0 eller derunder i Livspoint dør. En karakter med færdigheden Helbrede kan helbrede sig selv eller andre karakter én gang pr. Kamp, enten under eller efter – det kræver dog et terningslag under kamp, men ikke efter kamp. Ligeledes kan en karakter modtage effekten af Helbrede én gang hver dag om morgenen. Karakteren Helbreder D5+2. En karakter der er på minus Livspoint stabiliseres på 1 i Livspoint, og skal vente på at det bliver morgen igen.



Hver spiller har to **Skæbnepoint**, som de kan bruge i løbet af hele eventyret. Et skæbnepoint kan bruges til tre ting: 1) Rulle terningslaget igen, 2) trække 20% fra et terningslag og 3) Stabilisere en spiller på 0 livspoint, hvis de er endt i minus.

Stikordene 'Gennembore rustning' betyder, at modstandere med rustninger, der rammes trækker '1' mindre fra skaden.

Bernard Fendler

Demagog, tidligere Opildner, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Demagoger er de mest populære opildnere, offentlige talere så talentfulde, at de kan flytte regioner med deres overbevisende ord. De bliver altid regnet blandt lederne for enhver sag, de vælger at forsvare. Dem, der har magten, ser demagoger med stor mistænksomhed, da de er alt for dygtige til at skabe uenighed eller så tvivl mod regeringen eller kirken. Hvis de kan ledes på den rigtige måde, er de dog også meget nyttige til at samle folket mod kaos og andre trusler. Derfor behandler myndighederne populære demagoger med forsigtighed og nogle gange endda med velvilje.

Opildner: For det meste har Imperiets befolkning ikke meget at sige i politik. Kejseren og kirkerne håndhæver loven. Ikke desto mindre er ivrige politiske aktivister et almindeligt syn i imperiets byer. Disse Opildnere organiserer på vegne af forskellige årsager, uddeler foldere, holder bevægende taler og ophidser befolkningen. Succesfulde opildnere ses normalt som en trussel mod staten. De jages af de lokale vægtere eller beskyldes for kætteri af kirkens embedsmænd. Nogle tror virkelig på deres sag, men andre er kyniske og magtliderlige og mindst lige så korrupte som dem, de agiterer imod.

Bernard er en mand i sin bedste alder på 25, han er enebarn og er vokset op i en handelsstad sammen med sin mor, en fyldig glædespige, men har aldrig mødt sin far. Bernard har langt olieret sort hår og grå-blå årvågne øjne. Hans venstre ben er to cm kortere end hans venstre, hvilket han udligner med en høj sål og en hæl, men det giver ham en unik gang. Han er almindelig af bygning og vægt, hvilket gør det muligt for ham let at forsvinde i en mængde, en god evne i hans hverv.



Bernard er ikke bleg for at slynge en løgn afsted, selv når der

ikke er behov for det. Han bryder sig ikke om, når folk fortæller ham hvad han skal tænke eller føle. Hans læremester, der lærte ham faget og tog ham under sin vinge, var en modbydelig mandsperson, der endte sine dage med bødlens løkke om halsen. Han har et horn i siden på etablissementet og kan ikke dy sig for at lægge sig ud med dem.

Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma
31	30	44	49	34	55

Færdigheder: Almen Viden (Imperiet) (49), Charmere (65), Helbrede (49), Intimidere (31), Læse/Skrive (49), Skjule Sig (44), Sludre (65), Årvågen (49)

Kamp: Sværd (Våbenfærdighed: 43 | Skade: D10+3), Daggert (Våbenfærdighed: 38 | Skade: D10 | Parere: 43)

Forsvar: Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed)

De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumperet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

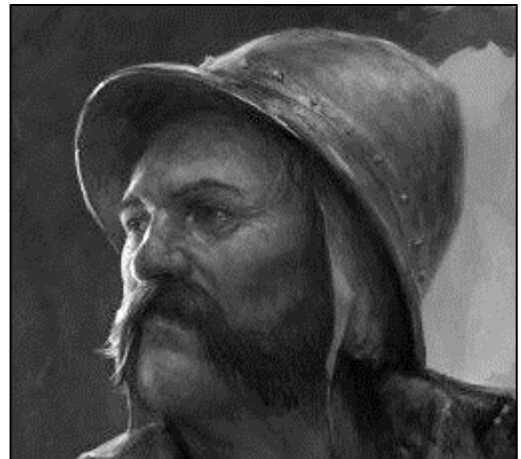
Oswald Heck

Lejesoldat, tidligere Dusørjæger, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Krig er en stabil følgesvend i Imperiet, og det betyder, at der altid er behov for kampduelige mænd. Mens Imperiet opretholder en hær, styrkes dens styrke af lejesoldater. Adelsmænd og rige købmænd ansætter også lejesvende for at beskytte deres interesser, og mange har i virkeligheden private hære. Lejesoldater spænder fra vilde unge med smag for eventyr til garvede professionelle soldater, der har set dusinvis af slag. Alle lejesoldater drømmer om uendelige rigdomme; for de fleste af dem er virkeligheden en tidlig død og en anonym grav.

Dusørjægere lever af at spore eftersøgte kriminelle, banditter samt flygtninge og bringe dem for ret. Lokale herskere, laug og byråd betaler dusørerne. De kan synes dusørjægere er usmagelige, men de er effektive. Dusørjægere er professionelle mordere, fuldstændig hensynsløse og bruger deres formidable evner til at spore og eliminere deres bytte. De fattige betragter dem med frygt, da mere end en bonde er blevet myrdet og indleveret som den skyldige. Myndighederne betragter dem som et nødvendigt onde, men de er aldrig velkomne.

Oswald har passeret de tredive. Han er den ældste af en børneflokk på fire og er vokset op i en mindre landsby, hvor hans far ejede den lokale smedje. Oswald har blå øjne og kortklippet mørkebrunt hår, hvor grå hår er begyndt at dukke frem. Han er 180 cm høj, bredskuldret og i fysisk god form. Han har et ar, der går fra venstre øjenbryn og ned midt på kinden, som stammer fra en knivkamp i hans ungdom. Han dømmes folk for deres handlinger og ikke for deres ord. Han ser ingen grund til at lade som om, man er noget man ikke er. Oswald mistede én han elskede på grund af ham selv, og har i sinde aldrig at lade det ske igen. Han har en svaghed for alkohol.



Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma	Angreb
40	40	41	29	33	27	2

Færdigheder: Følge Spor (39), Intimidere (50), Lydløs Bevægelse (41), Overlevelse Udendørs (29), Ride (41), Skygge Folk (41), Sludre (27), Undersøge (29), Årvågen (39)

Kamp: Sværd (Våbenfærdighed: 49 | Skade: D10+5), Daggert (Våbenfærdighed: 49 | Skade: D10+2), Armbrøst (Afstandsvåben: 41 | Skade: D10+4 | 1/2 Runder | Rækkevidde: Lang)

Forsvar: Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 7 (Ringbrynje + Udholdenhed) | Skjold (Parere: 59)

De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumpet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

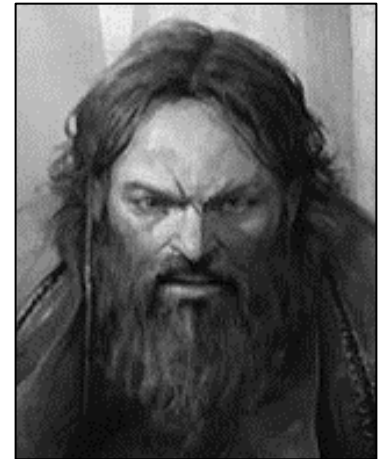
Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

Roald Heilmeier

Fredløs, tidligere Skovhugger, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Den kejserlige retfærdighed er hurtig og ubarmhertig, hvorfor det er ikke underligt, at så mange flygter fra byvagten og vælger livet som fredløs. Bakkerne og skovene er fulde af fredløse bander. Mens mange fredløse ikke er andet end almindelige tyve, der røver vogne og karavaner, hævder andre at kæmpe for landsbybefolkningen og kæmpe for "retfærdighed og ikke lov". Så længe fredløse begrænser deres angreb til de rige, hjælper bønderne dem med mad, information og skjulesteder. Denne støtte, sammen med det barske terræn, som fredløse bruger som deres baser, gør dem vanskelige for Imperiet at håndtere. Lokale adelsmænd tyer ofte til brug af dusørjægere for at få bugt med deres banditproblemer. Skovhuggere lever i de storslåede skove i Imperiet, hvor de fælder træer til tømmer. De mere heldige skovhuggere arbejder for adelige familier på store godser. De modigere sjæle arbejder på civilisationens kanter og hjælper med at udvide bosættelser. En skovhugger skal kunne håndtere alle farer i skoven, fra faldgruber og banditter til vilde dyr. De holder altid deres økse klar og ikke kun til at fælde træer.

Roald er ikke en ung mand længere, da han har rundet de 35. Han blev forældreløs i en ung alder og er vokset op hos landsbyens klog kone i en lille fiskelandsby. Han har langt tykt rødt hår og et fyldigt rødt fuldskæg. Under hans buskede øjenbryn anes hans grønne øjne. Han er en stor hærdebred mand med enorme overarme og en godt polstret mave. Han mangler øreflippen på sit højre øre og fortæller aldrig den samme historie om, hvordan han mistede den. Roald giver ikke meget for velstående og velopdragne folk. Penge og gode manerer redder dig ikke når du står ansigt til ansigt med naturens lune, men det gør derimod viden og erfaring. Han hviler i sig selv og er tilfreds med det. Han ser det som sin opgave at forsøge at beskytte dem der ikke kan beskytte sig selv. Han er hurtig til vrede, men bliver lige så hurtig god igen.



Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma	Angreb
50	31	44	25	40	33	2

Færdigheder: Dyrepleje (35), Hemmelige tegn (Sporfinder) (25), Klatre (50), Lydløs Bevægelse (54), Overlevelse Udendørs (35), Skjule Sig (44), Sludre (33), Sætte fælder (44), Årvågen (45)

Kamp: Tohåndsøkse (Våbenfærdighed: 55 | Skade: D10/D10+5 | Parere: 35), Daggert (Våbenfærdighed: 55 | Skade: D10+2)

Forsvar: Livspoint: 16 | Trækker fra skade: 6 (Ringbrynje + Udholdenhed) | Undvige slag (44)

De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumpet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

Hildrun Schrempf

Spejder, tidligere Jæger, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Spejdere er sjældne individer, der føler sig mere hjemme i naturen end i de myldrende byer i Imperiet. De strejfer rundt i vildmarken, følger stier, som kun få andre øjne kan skelne, samtidig med at de holder udkig efter farlige dyr og unaturlige begivenheder. Spejdere er ofte mere komfortable med dyr end med andre mennesker. De lejer ofte deres ekspertise ud til hære, købmænd og rejsende, der har brug for at bevæge sig langt væk fra de kendte veje. De bevæger sig normalt foran deres kunder og søger efter baghold og andre problemer, der kan ramme en stor gruppe under bevægelse.

Jæger: Store dele af Imperiet er stadig dækket med skov eller er fjendtlige over for landbrug. Det er områderne, hvor jægerne trives. De bruger de samme teknikker som deres forfædre til at nedlægge byttet. Det kræver dygtighed at opspore og fange vilde dyr, mens man undgår skovens mørke væsner. Jægere med deres tøj af dyrehuder og pelshatte kan forekomme rå og uslebne for byens mennesker, men de er ligeglade med, hvad andre synes om dem.

Hildrun er en ung kvinde på 23 somre. Hun er enebarn og er vokset op i en lille fattig landsby, hvor hendes far tjente til dagen og vejen ved at jage, mens hendes mor gik til hånde hos garveren. Hendes lange brune kraftige hår er samlet i en stram fletning, og hendes klare brune øjne ser ud til at fange de mindste detaljer.

Hildrun er drevet af én vandrelyst, der ledte hende væk hjemmefra. Hun ser ingen grund til at lade som om hun er noget hun ikke er. Hun er en landsbypige, der ikke forstår sig så meget på livet uden for sin by eller de skove, hvor hun jager og som hun føler en sammenhørighed med. Hun kan være ensopret og ufleksibel i sin måde at tænke og reagere på.



Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma	Angreb
30	40	44	43	36	29	2

Færdigheder: Følge Spor (53), Hemmelige tegn (Sporfinder) (43), Lydløs Bevægelse (54), Overlevelse Udendørs (53), Ride (43), Skjule Sig (54), Sludre (29), Undersøge (53), Årvågen (43)

Kamp: Daggert (Våbenfærdighed: 25 | Skade: D10), Langbue (Afstandsvåben: 60 | Skade: d10+4 | Gennembore rustning | 2/1 Runder | Rækkevidde: Lang)

Forsvar: Livspoint: 16 | Trækker fra skade: 6 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed)

De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumpet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

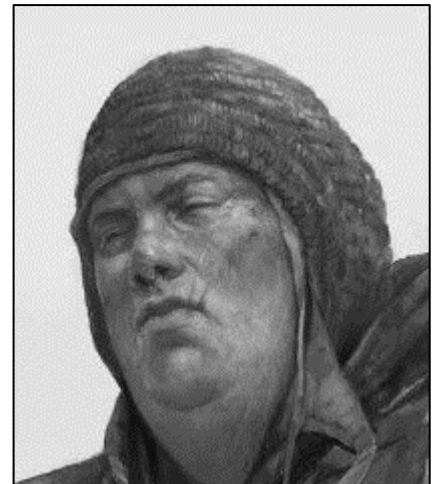
Conrad Grüberg

Hæler, tidligere Gravrøver, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Hovedparten af borgerskabet og håndværkere er villige til at handle med varer af tvivlsom lovlig karakter. Denne slags varer udgør sortimentet for en hæler. De er eksperter i at sælge stjalne varer. Mod en procentdel af overskuddet tager de én tyvs bytte og flytter det til en anden by, eller endda et andet len, hvor det kan bortskaffes mere sikkert. Hælere er eksperter i at vurdere værdien af ethvert givent objekt og dermed præcis hvor "varmt" det er. Jo større risiko, desto større andel kræver de.

Gravrøvere lever deres liv blandt de døde. Medicinske erhverv skaber en konstant efterspørgsel efter friske lig, nogle til studier, andre til mere uhyggelige formål. Det er ret vanskeligt at få sådanne lig legalt. Det er et afskyeligt, men indbringende erhverv. De mest friske lig kan indbringe ublu priser. Risikoen ved denne branche er betydelig. Vægtere, præster og heksejægere holder alle nøje øje med kirkegårde og straffer indtrængende hårdt.

Conrad er en ung mand i starten af tyverne, men virker og opfører sig ældre end han er. Han er det mellemste barn i en børneflokk på tre og er vokset op i én storby, hvor hans mor erhvervede sig som vaskekone for at forsørge familien, da hans far havde været ude for en ulykke der havde gjort ham lam, bitter og vred. Conrad har vigende tindinger og en skaldet isse, som han skjuler under en hue. Han formår ikke at gro et skæg, men er ligeglad og plejer et tjavset og sølle forsøg på et. Han er dumdristig og den letteste måde at få ham til at gøre noget er ved at sige, at han ikke kan finde ud af det. Han er pengebegærlig og gør sjældent noget uden en monetær belønning. På et af hans natlige togter blev han opdaget, da han lænsede liget af en rig nobel kvinde, og er derfor på flugt fra en adelig familie. Conrad er ikke bleg for at stikke halen mellem benene og stikke af, hvis det ser sort ud.



Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma
43	30	44	36	49	32

Færdigheder: Helbrede (46), Klatre (43), Købslå (42), Lydløs Bevægelse (44), Sludre (32), Undersøge (46), Vurdere værdi (36), Årvågen (46)

Kamp: Håndøkse (Våbenfærdighed: 50 | Skade: D10+4), Daggert (Våbenfærdighed: 50 | Skade: D10+1 | Parere: 50), Slynge (Afstandsvåben: 44 | Skade: D10+2 | 1/1 Runder | Rækkevidde: Tæt)

Forsvar: Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed) | Undvige slag (54)

De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumperet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

Randi Hoehman

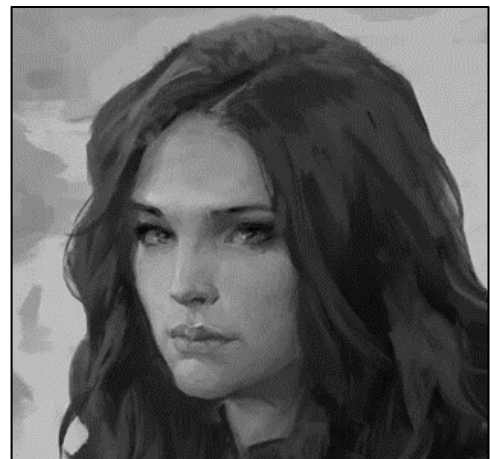
Tyv, tidligere Tjenestepige, Menneske. Skæbnepoint: 2

Rolle i samfundet: Imperiet er hjemsted for mange ærlige, hårdtarbejdende borgere, og tyvene er dedikerede til at tage så meget af deres penge som muligt. De er villige og i stand til at udnytte enhver mulighed for at tjene penge. Byer af enhver størrelse har et tyve laug, som kontrollerer og organiserer kriminel aktivitet. Nogle byer har mere end ét laug, hvilket fører til voldsomme kampe, indtil et laug eliminerer sin rival. De mest succesrige tyve laug ejer så mange legitime virksomheder, at de over tid udvikler sig til købmands-laug. Det er dog sjældent, at et laug helt opgiver sin tyvagtige praksis.

Tjenestepige: Der er kun få lavere rangeret end én tjenestepige. Selvom de udfører et nødvendigt erhverv, så bliver de oftest set ned på af de bedre stillede borgere. En flugt fra deres mondæne tilværelse føles umulig. De skal dagligt udføre en række ringeagtede opgaver for deres arbejdsgivere, uanset om det er i tjeneste hos adelige, hos en mester af et laug eller en krovært. Det er muligt at arbejde sig til en bedre position, men vejen dertil er lang. For en bedre fremtid forlader mange deres herre for at prøve kræfter med livet som lykkejæger.

Randi er en ung kvinde på 19 år, den yngste af en børneflokk på tre. Hendes to brødre hjælper til på den fædrene gård. Randi har langt og krøllet kornblondt hår og mørkebrune øjne. I en ulykke i køkkenet på den kro, hvor hun gjorde tjeneste, mistede hun sine lillefingre. Hun er spinkel af bygning og hendes kun lidt over 150 cm skjuler en råstyrke, der har tjent hende godt i at afværge fulde gramsende gæsters hænder.

Hun har svært ved at stole på, at folk vil hende det godt, uden at kræve noget tilbage. Hun er opsat på at bevise over for sig selv og verdenen, at hun er værdig til et bedre liv. Hun stjal fra den krovært, hvor hun var i tjeneste, for at slippe væk og forbedre sit lod i livet som lykkeridder. Hun er for grådig for sit eget bedste og har svært ved ikke at tage en risiko, hvis der er guldstykker involveret.



Styrke	Udholdenhed	Smidighed	Intelligens	Viljestyrke	Karisma
40	35	51	34	37	43

Færdigheder: Dyrepleje (34), Købslå (43), Lydløs bevægelse (51), Læse/Skrive (34), Skjule sig (51), Sludre (+43), Taskespilleri (51), Undersøge (34), Årvågen (44)

Kamp: Håndøkse (Våbenfærdighed: 39 | Skade: D10+4), Daggert (Våbenfærdighed: 39 | Skade: D10+1), Armbrøst (Afstandsvåben: 45 | Skade: D10+4 | 1/2 Runder | Rækkevidde: Lang)

Forsvar: Livspoint: 14 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed) | Undvige slag (51) | Skjold (Parere: 49)

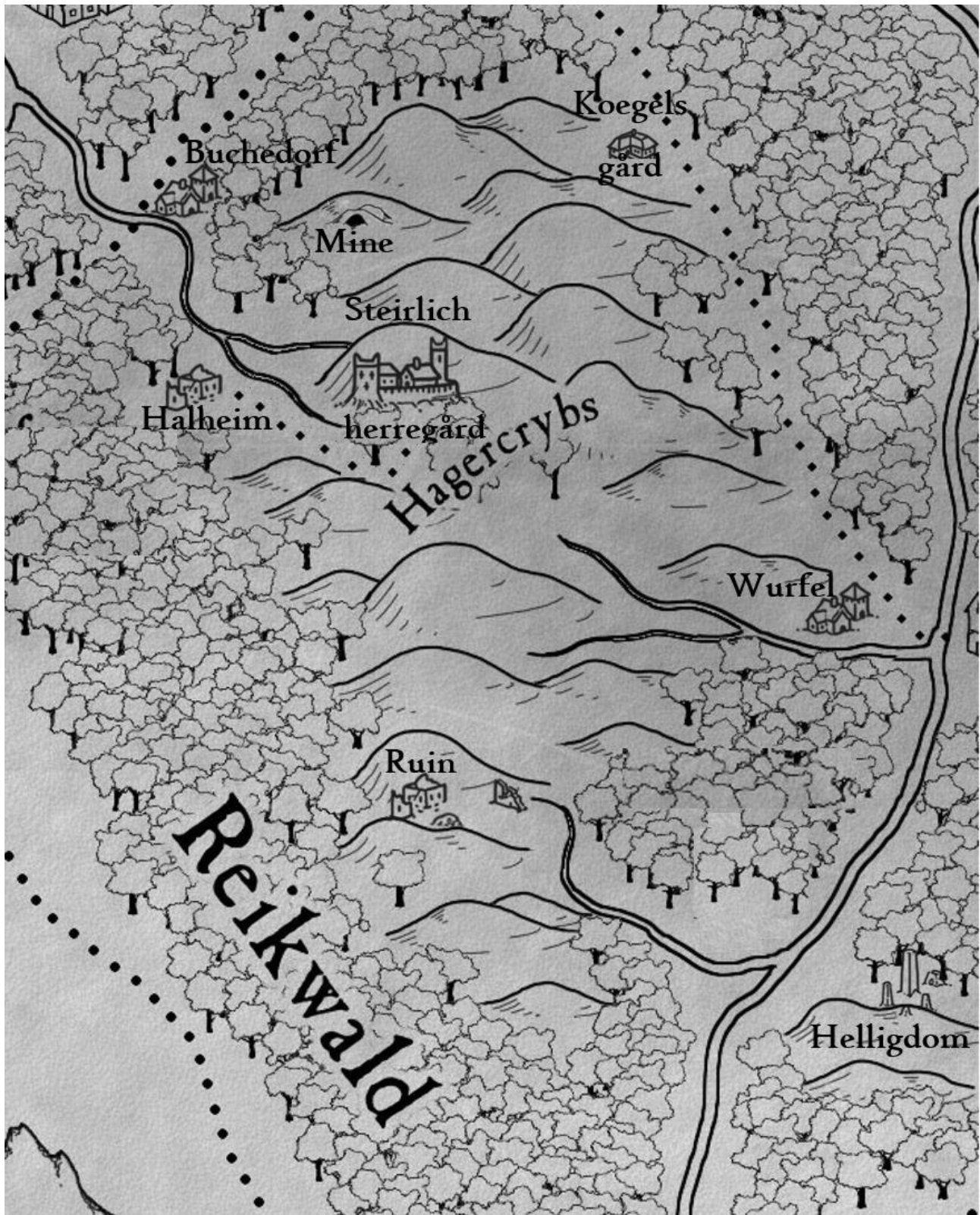
De forfærdelige begivenheder i Stromdorf: *Det løber dig stadig koldt ned ad ryggen når tanken falder på byen Stromdorf. Det seneste år har dine vågne timer og drømme været plaget af det du og dine frænder oplevede i Stromdorf. Da I ankom til byen for et lille års tid siden troede I, at I skulle hjælpe vagtkaptajn Arno Kessler med at optræve en række vilkårlige hændelser. Men det viste sig, at der var noget mere grofuldt under opsejling. Burgonmeister Philip Adler, byens overhoved, var blevet korrumpet af frygtelige kræfter, der endte med at fortære ham da en Pestdæmon brød ud af hans krop. Selv om det lykkedes jer at besejre dæmonen og stoppe ondskaben i Stromdorf var det ikke uden personlige omkostninger for jer. I har måtte sande at der eksisterer noget uden for jeres verden, entiteter der forsøger at bryde gennem barriererne mellem verdener.*

Pengene du fik af vagtkaptajnen og lidt forefaldende arbejde har betydet, at du har overlevet, men kun lige med nød og næppe. Men nu skal det være slut. Ikke mere fra hånden til munden og selvmedlidenhed. Nu er det på tide at tage kontrollen tilbage.

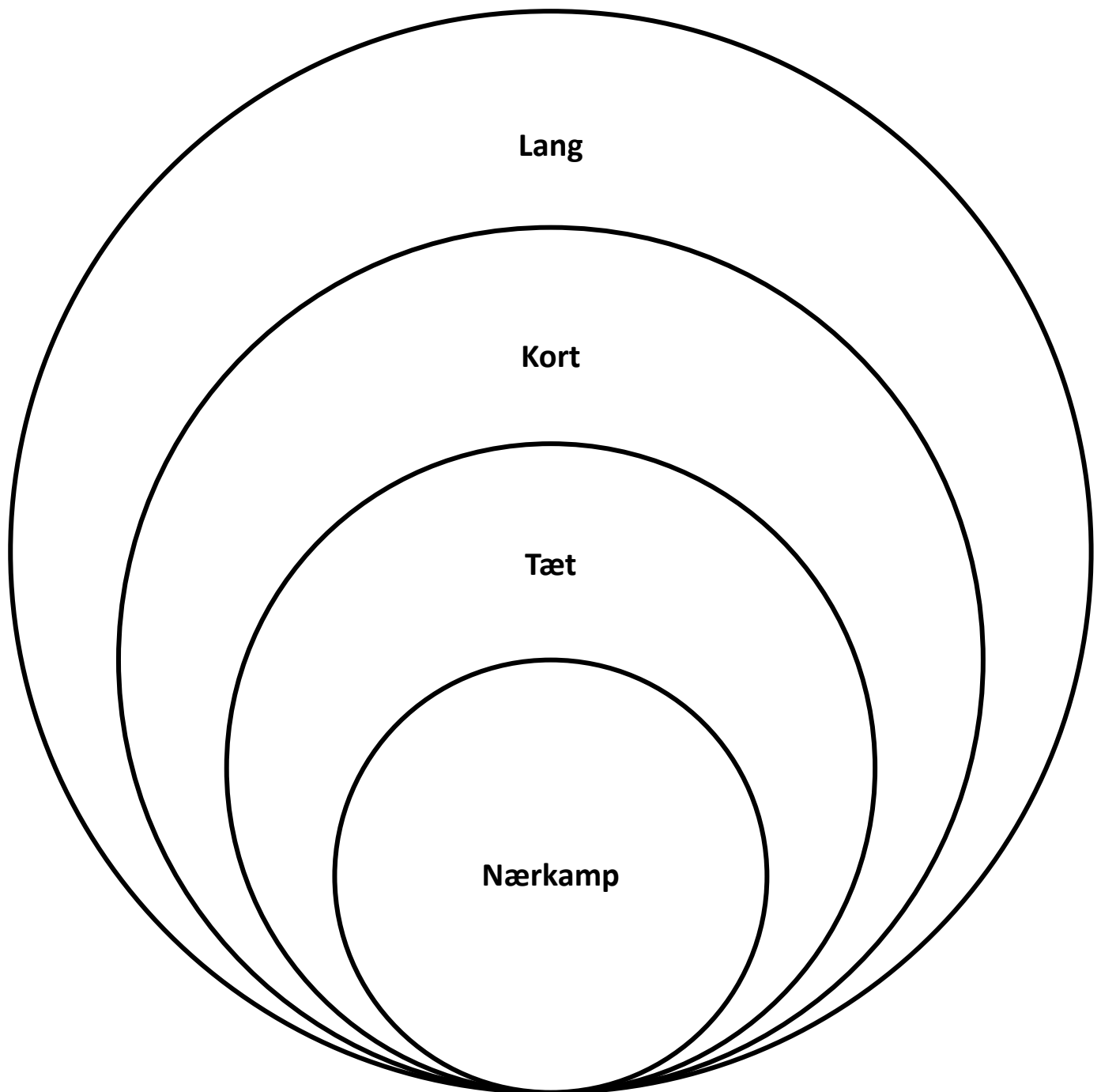
Rædslerne i Bögenhafen: *Efter hændelserne i Bögenhafen står du tilbage med følelsen af, reelt ikke at have opnået noget. Det var kun lykkedes jer at skrabe i overfladen af, hvem der kunne være involveret i den kult der havde tiltrukket sig opmærksomheden fra de mørke magter. Endnu måtte I konfrontere en dæmon. Én besnærende dæmon, der fortærede begær, drømme og håb fra teatergængere.*

Du har endnu en gang fået et glimt af afgrunden, og du føler ikke længere det er muligt at vende tilbage. De mørke magter, der eksisterer hinsides og som indbildske, magtliderlige og perverse mennesker påkalder og hidkalder må og skal bekæmpes.

Kort over lenet Grauwerk



Afstand i Kamp (Zoner)



Lokationskort over helligdommen



Lokationskort over Beastmen lejren



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*overordnet plot og indledning*)



Erhard



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Den arrige tyr*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Blodrud i landsbyen*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Den besudlede helligdom*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Den sammenstyrtede mine*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: En dyrisk ruin*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Den befæstede herregård*)



Uddelingskopier af billeder til spillerne (*Eventyrlokation: Den befæstede herregård*) Fortsat

