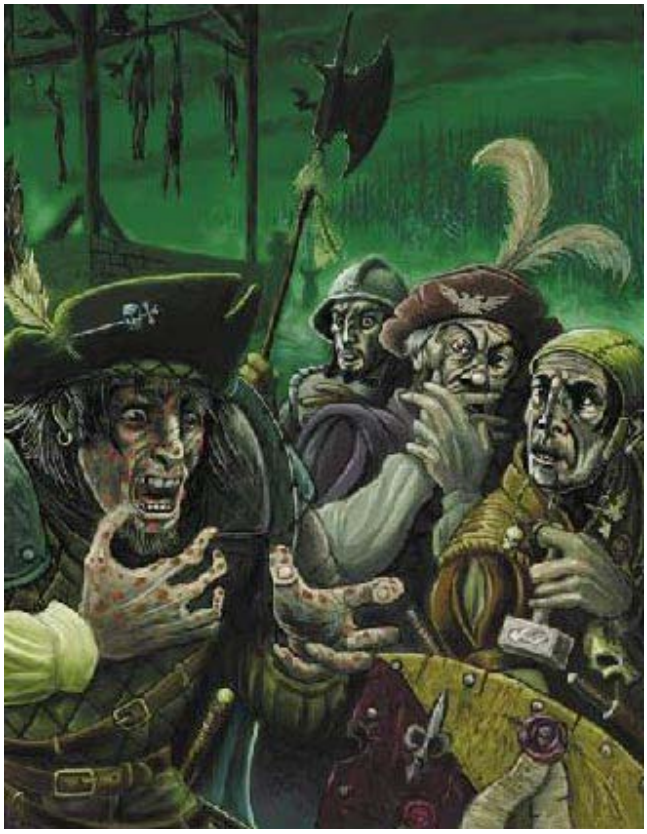
Viking-Con 2005

Helevedes Pisugler præsenterer:



En Gejstlig Død

En gejstlig Død

Plot

Verenamunken Lothar har en fobi. Frygten for sygdommen. Dette er ikke let i Warhammer-verdenen. Heldigvis bor han på Verena klostret Sankt Rupert langt fra alfarvej i Ostermark. Kun enkelte pilgrimme lægger vejen forbi i ny og næ. Lothars liv er let og beskyttet. Borgerne og bønderne i den nærliggende landsby Essen betaler deres tiende i fødevarer, og de fleste munkes dag kan gå med akademiske studier og religiøs fordybelse.

Så en dag sker katastrofen. En enlig pilgrim ankommer en sen aften, og er tydeligvis syg. De gode munke kan naturligvis ikke afvise et medmenneske i nød, og pilgrimmen får plads i herberget. Næste dag er sygdommen i fuldt udbrud. Pilgrimmen er ramt af pest. Lothar er desperat, og mod ethvert munkeløfte tager han sagen i egen hånd. Samme nat, som sygdommen har vist sig, går han ind på herbergets sovesal, og kværker den sovende pestramte pilgrim med en pude over hans hoved. Da han findes død næste morgen undrer de andre munke sig over, at døden indtraf så hurtigt, men af hensyn til beskyttelse mod smittefare sendes liget hurtigst muligt i jorden.

Dette burde have løst problemet. Men tre dage senere viser Lothar alle tegn på pest. Begyndende bylder i armhulerne og skridtet. Ramt af rædsel tager Lothar desperate midler i brug. På klostrets bibliotek ved han, at der er forbudte bøger, der kun må anvendes af de ældste munke til at studere Kaos. Men det er gamle bøger, der ikke har været i brug i 100 år. Faktisk er Lothar den eneste, der kender til bøgerne. Han læser i den bog, der omhandler Nurgle - sygdommens gud. Her er løsningen! Lothar kan indgå en handel med en af Nurgles Oldgamle og blive befriet for sin sygdom. Han sætter et ritual i gang, og budskabet er klart. For at Nurgle vil redde Lothar og hele klostret fra udslettelse, skal Lothar sætte en epidemi i gang, der kan udslette halvdelen af befolkningen i Ostermark. Lothar indgår handlen. Han vil gøre alt for at redde sit ellers så beskyttede liv.

Ofringen skal foregå gennem en besmittelse af landsbyens indbyggere ved Sankt Josef festen.

En synsk munk i Verena kirken i Middenheim får fornemmelsen af, at noget frygteligt er under optræk på klosteret. Han kontakter derfor den gruppe tempelriddere, der er på vej for at afløse den gruppe, der har været på klostret de seneste to år. Noget frygteligt vil ske, men den synske munk ved ikke hvad. Tempelridderne må begive sig af sted i al hast, og så vil han forsøge at sende yderligere hjælp snarest muligt.

Tempelridderne når ikke frem. En gruppe bæstmænd fra Nurgle er sendt af sted mod klostret for at beskytte ritualet. Disse to grupper tørner sammen to dagsrejser fra klostret. Bæstmændene sejrer, da de er i massivt overtal, om end med massive tab. Kun én tempelridder lever endnu, da han er slået bevidstløs ved kampens start. Herefter gør vores helte deres entré på scenen.

Sankt Rupert klosteret er navngivet efter en helgen, der egenhændigt reddede det meste af et stort bibliotek ud af et bål en flok vildførte bønder havde antændt i deres frygt for viden. Myten fortæller at han havde været nødt til at forbinde sine forbrændte hænder med sin skjorte før han kunne fortsætte med at redde bøgerne. Han *kunne* have revet et par sider ud af en af de forbrændte bøger, men det ville han naturligvis ikke. De fleste på klosteret kender historien, bønderne i landsbyen gør ikke, og Lothar kan desuden krydre den med at nogle af bøgerne stadig befinder sig i biblioteket.

Sankt Josef var en berømt Judicial Champion i Altdorf, der ofte forsvarede fattige enker og gamle mennesker i uretfærdige søgsmål uden at tage betaling for det. Han symboliserer derfor beskyttelsen af de svage og fattige i Verenareligionen. Hans kanonisering helligholdes i alle byer med uddeling af mad og øl til de fattige - eller alle lokale i så små steder som Essen. Sankt Josef var også en meget vis og retfærdig mand, som mange søgte råd hos. Det fortælles, at han engang skulle mægle mellem to kvinder, der var så fattige, at de delte samme seng. De havde begge et nyfødt barn, og en morgen var det ene barn dødt. Børnene var lige gamle, og lignede hinanden som to dråber vand. Derfor var kvinderne kommet i klammeri om hvis barn, der var levende, og de opsøgte Josef for at få hjælp. Han spurgte dem begge ud, og da de begge påstod, at barnet var deres, endte han med at foreslå, at hugge barnet i to halvdele og give en halvdel til hver kvinde. Det fik den rigtige moder til at tilbyde hele barnet til den anden kvinde, og Josef havde hermed fundet den sande moder.

Indledning

Da vi møder vores gruppe er de netop løsladt fra arbejdslejren Weiler, som er en brunkulsmine. De har fået udleveret deres grej, lidt proviant og et tæppe hver samt en besked om, at de blot skal gå lige ud af landevejen over sletten de næste to dage, så kommer de til provinsbyen Nagenhof.

Karaktererne er følgende:

- Dværgeminearbejderen
- Gravrøveren
- Den estalianske diestro
- Munken (initiate)

Vejen over sletten

Vejen er lang og kold, da det er først på efteråret, og gruppen har ikke det rette udstyr. Når de skal søge ly for natten, er det eneste, som de kan finde, en lille fordybning i landskabet. De har ikke mødt en levende sjæl hele dagen. Der er intet brænde, og derfor ikke mulighed for at tænde bål. Om natten kan man ane små bevægende lyspunkter langt inde på sletten. Hvis gruppen undersøger dette nærmere, kan de se rastløse sjæle vandre omkring som spøgelser efter et stort slag på sletten for mange hundrede år siden, hvor en Emperiehær mødte Von Carsteins udøde horder.

Overfaldet

Overfaldet finder sted ved krydset, hvor vejen fra Weiler støder på Nagenhof-Tauer vejen. Gruppen er netop kommet ind mellem træerne, og runder et hjørne, hvor en slagmark åbenbarer sig. En flok Nurgle bæstmænd har overfaldet en gruppe tempelriddere fra Verena kirken. Seks tempelriddere ligger spredt ud over jorden sammen med mindst 15 bæstmænd og to heste. Lidt længere væk i en lysning græsser fire overlevende heste.

Fire bæstmænd har overlevet kampen, og er ved at forbinde deres sår inde mellem nogle buske, hvor de har haft lejr. Da de ser gruppen overfalder de dem, og der kæmpes til den bitre ende. Gravrøveren dræbes i kampen, så han kan overtage den overlevende tempelridder. Hvis gravrøveren flygter eller gemmer sig, så dukker der en femte bæstmand op, hvor gravrøveren er.

Efter kampen dukker en fortumlet tempelridder ved navn Norman Heiligenblut frem under liget af en bæstmand. Da de blev overfaldet i bæstmændenes baghold, blev hans hest dræbt af pile, og han faldt af og slog hovedet i jorden, da han landede. Han er ganske uskadt.

Norman fortæller, at tempelridderne var på vej til Sankt Rupert klostret to dagsrejser herfra med hest. De skal afløse de tidligere tempelvagter, der har været udstationeret i to år. En synsk munk har dog forudset en truende katastrofe, der nu synes endnu tydeligere efter overfaldet. Norman spørger de tre overlevende i gruppen, om de vil bistå ham og Verena kirken.

Hvis de accepterer, overtager gravrøverens spiller Norman Heiligenblut.

Herefter kan der udspille sig en spøjs scene, hvor gruppen skal indfange de skræmte heste

Rejsen

De næste to dages rejse er næsten begivenhedsløse. Gruppen bevæger sig mod syd med skoven på højre hånd og sletten på venstre. Dag to passerer gruppen nogle hesteopdrættere, der har været på sletten hele sommeren. De er nu på vej med deres heste til markedet i Bechafen. Hvis gruppen taler med dem, oplyser de, at vejen mod syd ikke er god. I den retning ligger Mordheim. Byen som blev mødt af gudernes straf for dekandance for 500 år siden. Straffen var et kometnedslag i midtbyen.

På vejen til Sankt Rupert klostret passeres landsbyen Essen. Klostret er en times ridt herfra. Landsbyen er lille og trist, og folk er ikke muntre. Livet er hårdt her i Emperiets yderste grænseegn. Folk bliver sjældent gamle. Enkerne udstiller deres sorg i sort tøj, og holder alle mandfolk på arms længde. Enhver uheldig hændelse bliver mødt med ordene: Ja, det måtte jo gå sådan. Guderne er ikke glade. En ulykke kommer aldrig alene. Alle samtaler bliver indledt med beklagelser over vejret, smerter i ryggen, dårlig høst, dårlig jagt, ondsindet kone, uvorne børn osv. osv.

Mellem landsbyen og klostret passerer gruppen et udbrændt træ. Der er endnu lunkent og med gløder under barkstykkerne. I 6 af grenene hænger døde og brændte hunde, som er hængt op med stålwire. Hvis dette undersøges nærmere, vil flere i såvel klostret som landsbyen huske, at der var lys i skoven mellem landsbyen og klostret i nattens løb. Ingen undersøgte dog dette nærmere, da man ikke ved hvilke tøjerier, der er i skoven om natten.

Senere kommer eventyrerne forbi en ensomt beliggende gård, hvor en gammel kone står udenfor og river sig i håret. Al hendes mælk er blevet sur, og hun er især ulykkelig, fordi hun havde regnet med at kunne sælge det til det store marked, der følger med Sankt Josef festen.

Klostret

Vejen til klostret går til sidst stejlt op i et bakkelandskab med klipper. Til sidst bliver vejen til en kløft, og tværs over kløften ligger en befæstet stenmur med en stor træport. Her er en til to tempelvagt altid på vagt. Der er andre veje til klostret, men de er meget lidt farbare, og kun få personer kender til dem.

Klostret er omkranset af en voldgrav ca. 5 meter dyb. Der er kun én egentlig adgangsport, herudover er der en bro ved smedjen, der dog lukkes op om natten.

Generelt er klosteret meget velholdt, og alle bygningerne er i meget fin stand. Der er meget rent alle steder – Lothars frygt for sygdom fornægter sig ikke.

Se kort af klosteret.

Dagligdag i klostret – udlevér evt. dagsplan

06.30-07.00	Morgenmesse
07.00-08.00	Morgenmad
08.00-12.00	Arbejde i marker og på klostret i almindelighed
12.00-13.00	Frokost
13.00-14.00	Middagsmesse
14.00-18.00	Studier & bøn
18.00-19.00	Middag
19.00-20.00	Aftenmesse
20.00-00.00	Aftenstudier & bøn
00.00-00.30	Midnatsmesse
00.30-06.30	Hvile

Brug dagsplanen gennem hele scenariet. Gruppen er ikke forpligtet til at deltage i de enkelte elementer. Men når klokken ringer til de forskellige ting, vil det give en tidsfornemmelse og en oplevelse af at være på et meget regelbundet kloster.

Munkene er følgende:

Otto: Abbed og dermed klostrets øverste autoritet.
Lothar: Bibliotekar på klostret og skurken.
Bartholomeus: Lothars medhjælper (ung og meget køn).
Heinz: Herborist og brygger. Han har næsten ingen medicinsk viden.
Gundolf: Kopist.
Emilio (tilean): Kopist
Leopold: Skriftklog og skaldet
Hermann: Skriftklog ham der dør
Wolfgang: Skriftklog Ottos kammertjener
Mattäus: Skriftklog
Stolz: Skriftklog nøgen under kutten
Kurt: Skriftklog

Lægbrødre:
Volkmar: Slagter og kok.
Martin & Jonathan: Unge medhjælpere til Volkmar (OBS: sover i køkkenet)
Toke: Smed.
Roming: Tømrer.
Ludwig: Møller.
Benjamin: Har ansvaret for marker og blegedamme. Fortæller gerne om humledyrkning.

De nuværende tempelvagter er de fire tempelriddere:
Hultz
Epstein
Rutger (har et hemmeligt forhold til Bartholomeus, og vil derfor hjælpe med at overtale de tre andre til at blive)
Johann

Alle kalder hinanden brødre/bror også lægbrødrene og tempelvagterne. De kalder Otto for Broder Abbed.

Ved ankomst vil det være klogt at overbevise tempelridderne om, at de bør blive, da gruppen ved at en katastrofe truer. Umiddelbart er i hvert fald tre af de fire vagter mest tilbøjelige til at rejse, da de har set frem til

dette. Men ved en appel til deres samvittighed bliver de selvfølgelig. Beløn godt rollespil. Forlader vagterne templet vil gruppen være svækkede i forhold til den sidste kamp. Samtidig vil de have svært ved både at vogte over klosteret rent fysisk samtidig med, at de forsøger at afdække, hvad der foregår.

Ved ankomst bliver gruppen naturligvis modtaget af Abbed Otto. Han bliver meget bekymret over Norman Heilligenbluts oplysninger. Han aner ikke, hvad der skulle true klostret. Men han håber, at de retskafne mænd, som Verena har sendt til klostret kan hjælpe. Han mener, at gruppen er sat sammen ved gudernes indgriben, og så kan det jo ikke gå helt galt. Abbed Otto kan også hjælpe til at få de andre vagter til at blive, hvis gruppen beder om hjælp til dette.

Sankt Ruperts grotte

De få pilgrimme som søger denne vej, ønsker ofte at læse i Sankt Ruperts skrifter i biblioteket, men de fleste vil se Sankt Ruperts grotte, som ligger en times march oppe i bjergene bag klostret. Her mediterede han over livets fortrædeligheder. I grotten kan findes nogle religiøse symboler såsom flot udhuggede stenugler, ikonbilleder med Sankt Rupert og en gammel meget lang træstav, der hænger på væggen.

Spor

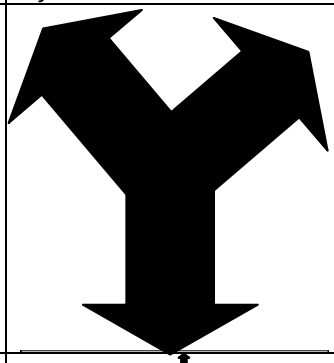
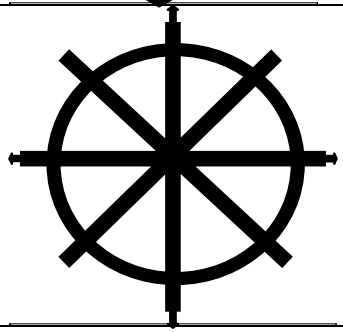
Nurglemanuskript
Nurglemanuskript & bog i biblioteket - godt gemt. Bogen skal ikke findes for tidligt af gruppen. Selve manuskriptet, som Lothar har anvendt til at fremstille soten til brug ved Sankt Josef festen er lagt ind i anden bog om blomster i Averland.

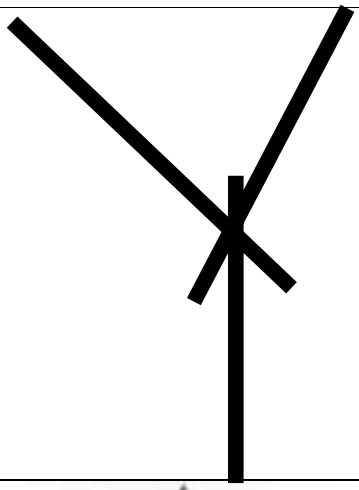
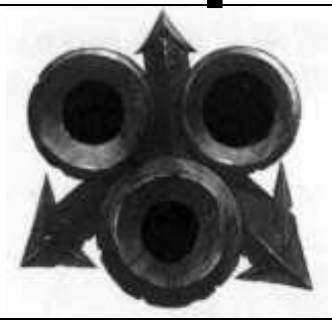
OBS: Spillerne må først opdage selve bogen, når den gale munk er fundet død i sin celle. Manuskriptet kan findes tidligere ved en massiv gennemgang af biblioteket. Bogen med blomster fra Averland står i Hochland sektionen, hvilket vil vække nysgerrighed. Selve manuskriptet er en række tegn og besværgelse på secret language magickal. Det vil tage en af de skriftkloge munke tre dage at decifrere det. Han vil nå frem til, at der er tale om en formular/ritual til at besmitte mad med sygdom.

Biblioteket kan kun åbnes af Lothar og Abbed Otto, der har de to eneste nøgler til døren. I løbet af dagen står biblioteket åbent, men der er et krav om, at når man kommer ind, skal man skrives ind i en bog. Alle udlån skal også skrives her. Om natten er der låst af.

Pilgrimmen
Herbergets logbog fortæller om pilgrim, der var ramt af pest for en måned siden, men som døde meget pludseligt.

Nurgletegn
Nurgletegn er sat fire steder på klosterets område. Disse tegn beskytter templet mod den kommende epidemi.

#	Placering	Beskrivelse	Symbol
1	Nurgle symbol i jern på nordgavl	På den nordlige gavl på kirkens tværskib sidder en jerndrager, der holder på stenene. Et af dem er formet anderledes end alle andre som et stiliseret Nurgle symbol.	
3	Nurgle symbol på ”hjul”	Når klæderne er dyppet i blegedammene, hænges de til tørres over stativer, der er lavet af gamle vognhjul. På et af disse stativer er der for nylig monteret metalspidser for enden af fire af egerne.	

6	Nurgle symbol bundet i tre rafter	I den meget mudrede del af folden lige syd for staldene kan der findes tre nødtørftigt sammenbundne rafter, der danner et Nurgle symbol.	
10	Nurgle symbol ridset ind i stolpe på broen	På en af stolperne, der bærer broen, er der ridset et Nurgle symbol ind i træet.	

Sankt Josefs fest

Dagen efter ankomst skal festen til ære for Sankt Josef afholdes. Dette foregår ved, at klostret bringer mad og øl til landsbyen. Gruppen bedes bringe varerne til byen af Otto, mens der afholdes messe i klostret. Munkene vil derefter holde procession gennem Essen et par timer senere.

Det er vigtigt at vise en glad markedsstemning. Essen er en fattig landsby, og dette er den største fest på året.

Mad er besmittet af Lothar. Det er således, at epidemien skal sættes i gang.

Gruppen inviteres af landsbyboerne til at deltage i festlighederne. Munkene kommer senere til byen, og synger lovsang og den slags. De spiser ikke noget, og har selv vin med, som der deles ud af.

Dagen derpå

To af gruppens medlemmer udvikler byldepest, det drejer sig om munken og dværgen. De har begyndende tegn, som dog ikke har indflydelse på stats osv. endnu. Borgere fra byen melder om eftermiddagen om epidemi i landsbyen. Tempelvagterne vælger ikke at lade dem komme forbi porten i slugten, hvis de er alene på vagt. Sygdommen udvikler sig langsommere for gruppen, da de nok har indtaget den besmittede mad, men de har befundet sig natten over i klostret indenfor de fire beskyttende tegn.

*** Handouts til Munken & Dværgen findes sidst i scenariet.

Hvis gruppen vil undersøge tingenes tilstand i byen, kan de konstatere, at smitten har bredt sig meget. Abbed Otto vil opfordre gruppen til at undersøge tingene i landsbyen, så han har et overblik over sygdommens udvikling. Der er ingen på klostret, der har midler mod pest. Dog kan der fremskaffes fire kragehætter, der skulle beskytte mod sygdom. De har lange næser fyldt med urter, som man skal ånde igennem. Det beskytter mod smitte. Man ser ud gennem små glughuller i glas. Hætter går helt ned over skuldrene og er lavet i tyndt kalveskind. Landsbyboerne bliver naturligvis skræmte, når de ser folk i den mundering.

I skoven på vejen til Essen finder man mange små sangfugle, der er faldet døde ned fra himlen. Der er ikke nogen umiddelbar dødsårsag.

Lidt under halvdelen af alle voksne og mange børn i Essen har pest. Spillerne kan nemt opfange det rygte, at byen har en ældre urteklog kone ved navn Petra, som kan helbrede sygdommen. Sagen er dog ikke lige til. Ikke alle i landsbyen ønsker Petras hjælp, da hun mistænkes for hekseri. Hun behandler gerne de syge medlemmer af gruppen. Men ønsker de dette? Petra skal spilles som en gakket gammel kone. Kunne hun være en heks?

Det er vigtigt, at spillerne (især de to med pest) forstår, at Petra kan kurere dem, og så skal der være lidt personal horror over at hun er heks. Hun har behandlet flere i byen, der har tiltro til hende. Andre holder sig på afstand og mener, at dem der har modtaget behandling, nok vil vågne endnu mere syge næste dag og nu med en sjæl fortabt til de unævnelige magter.

Aftenmesse

Ved messen mangler tre af klostrets faste beboere. Lothar vil slå Petra ihjel, så hun ikke forpurrer ritualet med sine helbredelser. Gundolf har en affære med gift kone i landsbyen (som han bestikker med søde sager fra fadeburet), og han vil opsøge hende i dølgsmål for at sikre sig, at hun ikke er ramt af sygdom. Endelig er Dieter også borte. Han er ude og høste hamp. Det skal her indskydes, at det ofte sker, at alle ikke er til stede ved alle dagens messer, da de kan have forskellige pligter.

Drabet

Næste morgen findes Petra død af nogle landsbybeboere, der først nu har samlet mod til at søge behandling. Modet er selvfølgelig frembragt ved, at de er blevet endnu mere syge. På nuværende tidspunkt er halvdelen af alle syge. De cirka tyve personer, der søgte hjælp hos Petra dagen før, er i klar bedring.

Klostret underrettes.

Undersøgelse af gerningsstedet afslører, at Petra har tegnet et ugle på gulvet med sit eget blod. Dette gør, at morderen kan findes på klostret, da uglen jo er Verenas symbol. Overvej – hvis dine spillere er meget skøre - at vise dem uglen på et banner eller en dør eller noget.

*** Handout findes sidst i scenariet ***

Landsbyen synes endvidere meget befængt af insekter og utøj. Årstiden taget i betragtning er dette meget underligt.

Undersøgelser

Nu vil gruppen sandsynligvis forsøge at finde ud af, hvem der står bag det hele. Her vil undersøgelser af alle celler være nærliggende. I Lothars celle er der ikke noget, der tyder på hans aktiviteter. Hans Nurgle bog er stadig gemt i biblioteket.

Derimod kan der findes pot hos Dieter gemt under hans madras.

Leopold gemmer på bog med meget uartige tryk af både dyr og mennesker.

Kurt har en blodig pisk i cellen. Denne er dog til hans egne flaggelantiske tilbøjeligheder. Dette kan hans strivrede ryg bevidne.

Hele dagen igennem søger flere og flere syge landsbyboere hjælp ved klostret. Abbeden ved ikke, hvad han bør gøre, og for at købe sig tid lader han porten være lukket. Ingen får adgang til klostret.

Dagen igennem samles flere og flere kragefugle sig på klostrets forskellige tage.

Den gale munks død

Ved et tilfælde finder munken Hermann Nurglebogen i biblioteket. Han undres over den, men er også meget nysgerrig. Efter aftenbønnen begynder han sin skæbnesvangre læsning i den. Det er ikke sundt for sjælen, og gennem natten griber bogen ham mere og mere. Han kan ikke lægge den fra sig, selvom den fortærer hans sjæl. Et kort klarsyn skærer gennem hans omtågede sind. Lothar må kende bogen, da han er bibliotekaren, og hermed falder alt på plads for Hermann. Den døde sygdomsramte pilgrim blev slået ihjel af Lothar. Selv havde Hermann også begyndende pesttegn i den tid. Han turde ikke sige noget til de andre munke af frygt for udstødelse. Men efter et par dage vågnede han helbredt. Han tilskrev det dengang til bønnernes magt. Men nu står alt klart. Lothar må stå bag det hele. Både helbredelsen og udbruddet i byen. Dette skriver han også på væggen. Forbryderen skal afsløres. For at få smerten ud af sjælen begynder Hermann at skrive på væggene med sit blæk. Han forsøger med bønner, tanker og børneremser.

Samtidig mangler Lothar sin bog. Den er fjernet, da han vil læse i den i en sen nattetime. Han kan se, at den seneste registrerede læser i biblioteket er Hermann. Lothar opsøger derfor Hermann i hans celle. Hermann registrerer knap Lothar, optaget som han er af sine skriverier på væggen. Lothar handler resolut og dolker

Hermann ned. Lothar ser, at skriverierne på væggen afslører meget. Han bringer derfor bogen tilbage til biblioteket, og henter bagefter vand og sæbe i vaskehuset. Men da han nærmer sig Hermanns celle, er der slået alarm. Munken Gundolf ville have en snack i køkkenet. På vejen så han blod løbe ud under Hermanns dør. Lothar flygter i panik til biblioteket.

Lothars endeligt

Når gruppen har undersøgt cellen (se handout), vil det stå dem klart, at svaret kan findes i biblioteket. Lothar hører gruppen nærme sig biblioteket. Derfor flygter han gennem en bagdør/vindue sammen med bogen. Dog glemmer han sæbevandet under et bord. Når gruppen finder helt friskskummende sæbevand, kan de nok gennemskue, at Lothar er skurken. Han er nu søgt til sin celle. For at beskytte ham, sender fader Nurgle en dæmon ind i cellen. Forbindelsen mellem Lothar og Nurgle er meget tæt nu, hvor ritualet nærmer sig sin afslutning. Der er tale om en Plaguebearer.

*** Handout findes sidst i scenariet ***

Når gruppen trænger ind i cellen, mødes de af dæmonen, som skal nedkæmpes, før de kan nå frem til Lothar.

Lothars sind bryder sammen, da gruppen har dræbt Plaguebeareren. Alle disse hændelser har ædt hans sind op. Han kan kun mumle: Jeg gjorde det for jeres skyld, vi er alle frelst, den ældgamle fader beskytter os … Oswald kan let gennemskue, at dette er Nurgle, som han taler om.

Slutspil

Hvis gruppen vil finde ud af, hvad Lothar taler om, må de gå i gang med bogen. Læsning kræver willpower tjek. Hvis man fejler koster det 1 insanity point.

Efter et vellykket intelligens rul kan en karakter med læseevne gennemskue, at det ritual der er i gang, er ritualet, hvor En Stor Beskidt vil materialisere sig i en sygdomsramt by.

Da solen står op, kan man fra den bakketop, klostret ligger på, se, at der er ankommet en mindre hær i landsbyen. Der er røgsøjler fra flere brændende huse, underlige ådselsfugle kredser over byen, og der hænger en underlig grå tåge over landsbyen. Denne tåge er skabt af milliarder af små fluer. Dette kan dog ikke ses på afstand.

De ankomne Nurgle bæstmænd og Kaoskrigere har til opgave at fodre Den Store Beskidte, så den kan vokse sig stor, og drage hærgende igennem Ostermark. Da hæren ankom, var den på størrelse med en hund, der sad midt på byens torv bag i en gammel hestevogn. Nu er den allerede fodret med mange af de pestramte landsbyboere og derfor på størrelse med den hestevogn, der ligger rundt om den, hvor den er braset sammen.

*** Handout findes sidst i scenariet ***

Enkelte landsbyboere er flygtet i rædsel. Mange er for syge til at flygte, og venter nu blot i deres hjem på at blive ofret til Den Store Beskidte.

Gruppen må derfor konfrontere problemet inden det bliver for stort, og dræbe Den Store Beskidte.

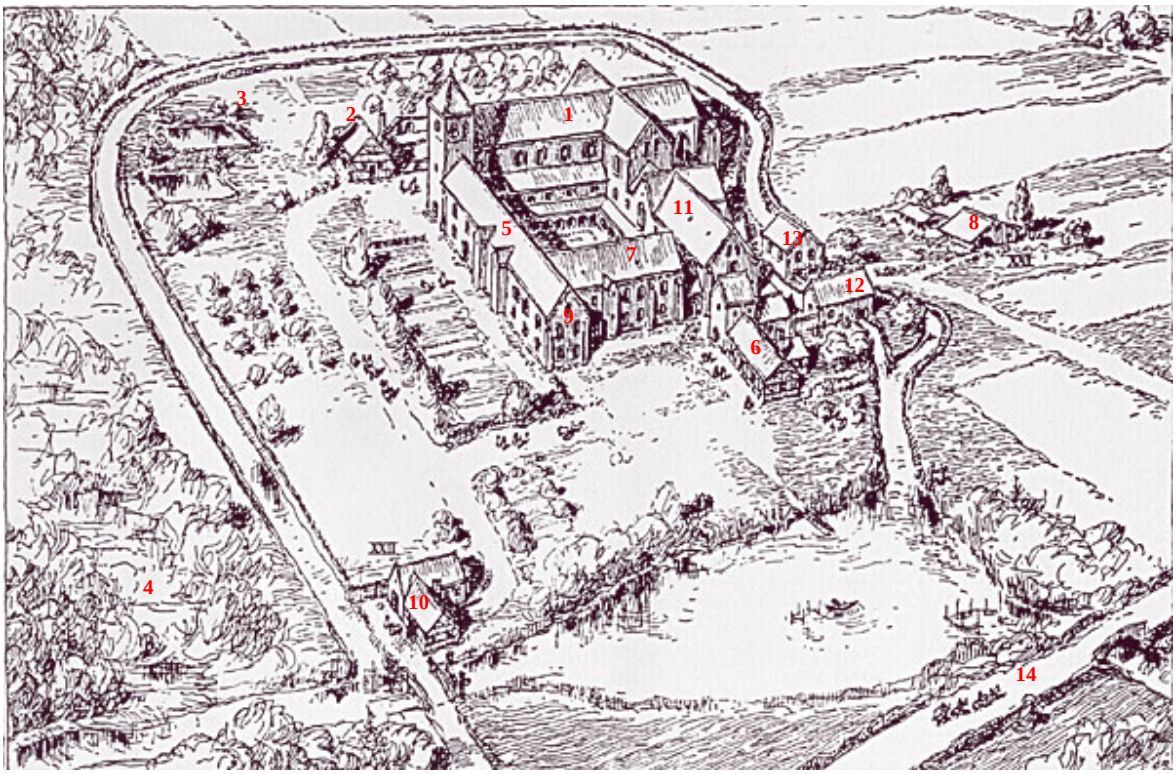
Abbed Otto siger, at gruppen må vende sig mod Sankt Rupert efter hjælp. I hans grotte hvor pilgrimmene vandrer til, ligger en lanse, som Sankt Rupert brugte til at jage bønderne væk, da de ville brænde bøgerne af. Den vil kunne anvendes nu med stor hellig styrke, tror han.

På vejen til grotten overfaldes gruppen af fire bæstmænd, der er kommet gennem bjergene til klostret. Fader Nurgle ved, at Lothar er brudt sammen, og han vil stoppe gruppen. Bæstmændene skal nedkæmpes før lansen kan skaffes. Når lansen hentes er den som ny. Skarp og som smedet i stål.

Lanse: Dam+4, healer den der bruger den d4 wounds i runden medmindre man er på 0 wounds.

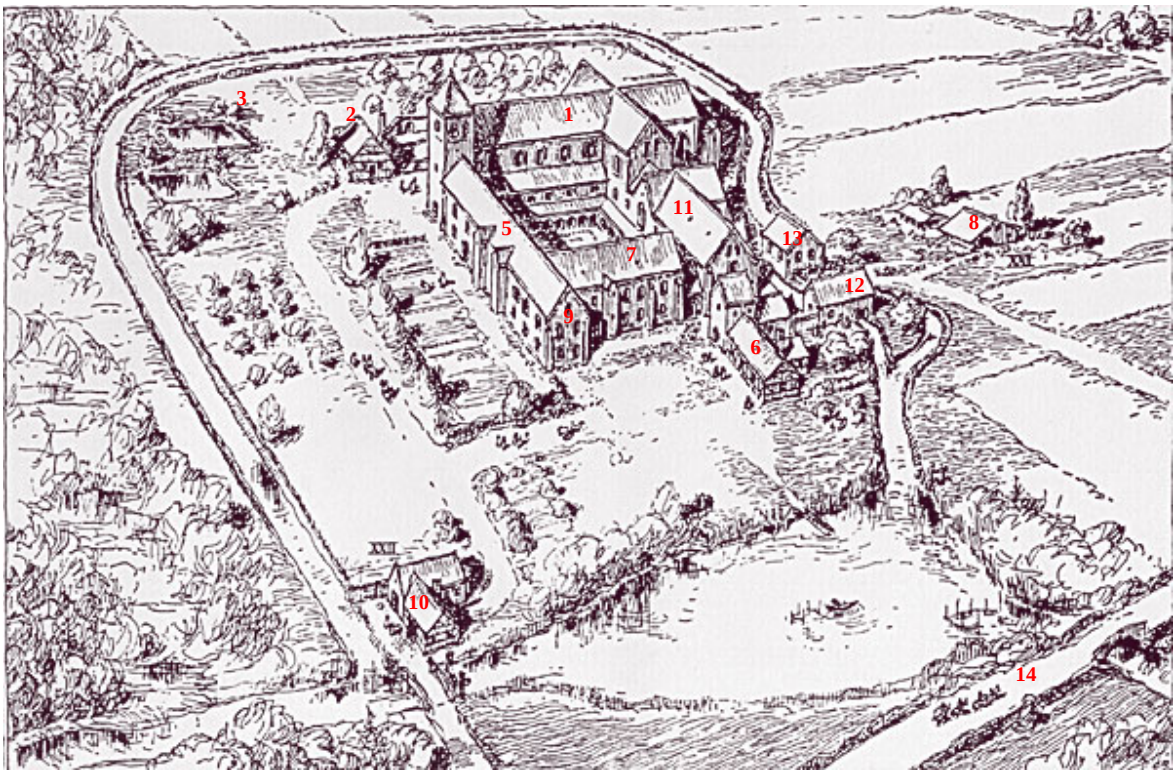
Når Den Store Beskidte er nedkæmpet bliver alle meget hurtige raske. Ritualet er afbrudt.

Sankt Rupert Klosteret – spilleleder layout

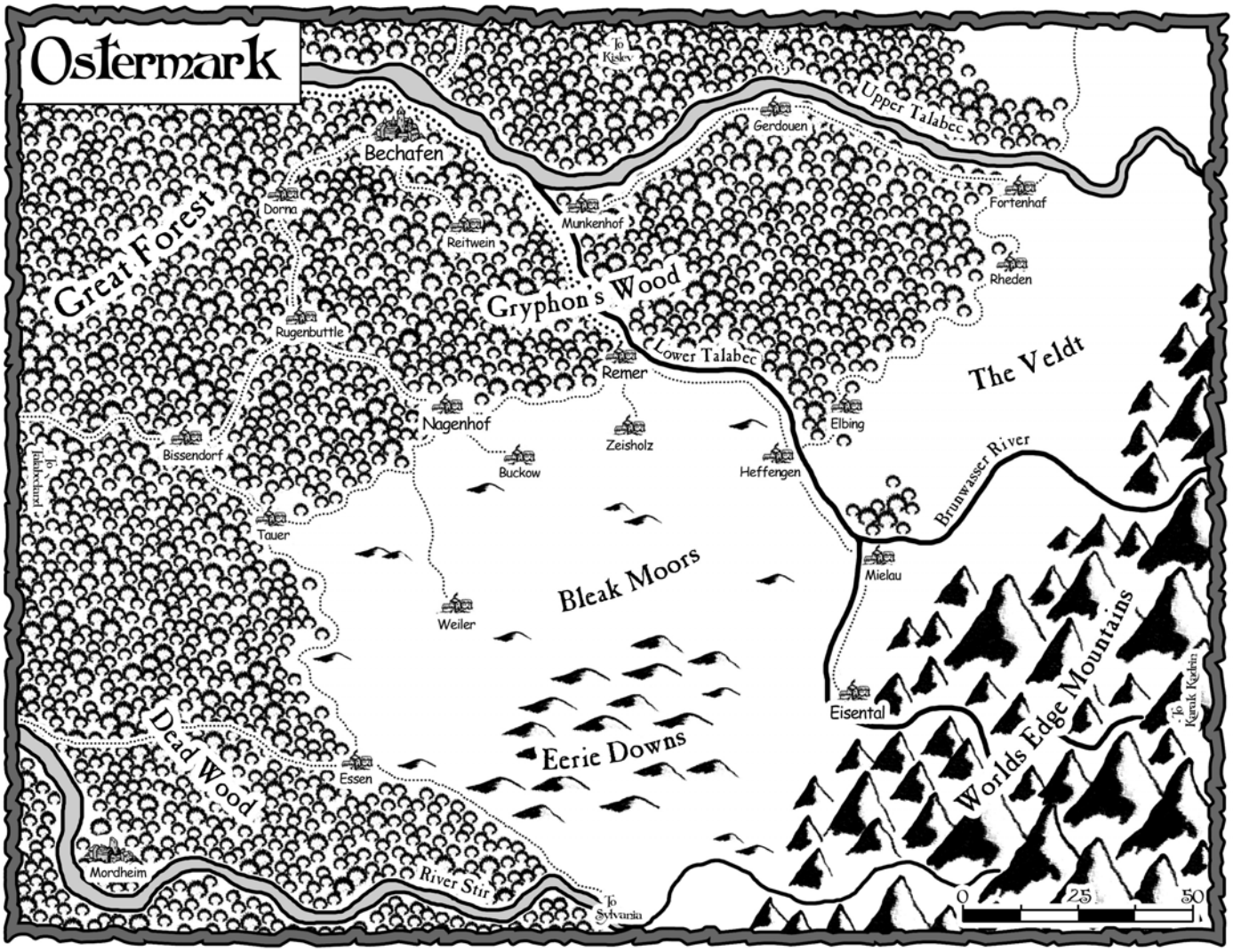


1	Selve kirken – Nurgle symbol i jern på nordgavl
2	Bryghuset
3	Blegedamme – Nurgle symbol på ”hjul”
4	Hampemarker
5	Herberg og munkeceller
6	Stalde – Nurgle symbol i rafter
7	Stueetage: Skrive- & læsesale - 1. sal: Bibliotek
8	Badstue
9	Boliger for templar’s
10	Smedje – Nurgle symbol ridset ind i stolpe på broen
11	Abbedbolig og modtagelsesværelser
12	Slagtehus
13	Mølle
14	Eventyrerne på vej til klosteret

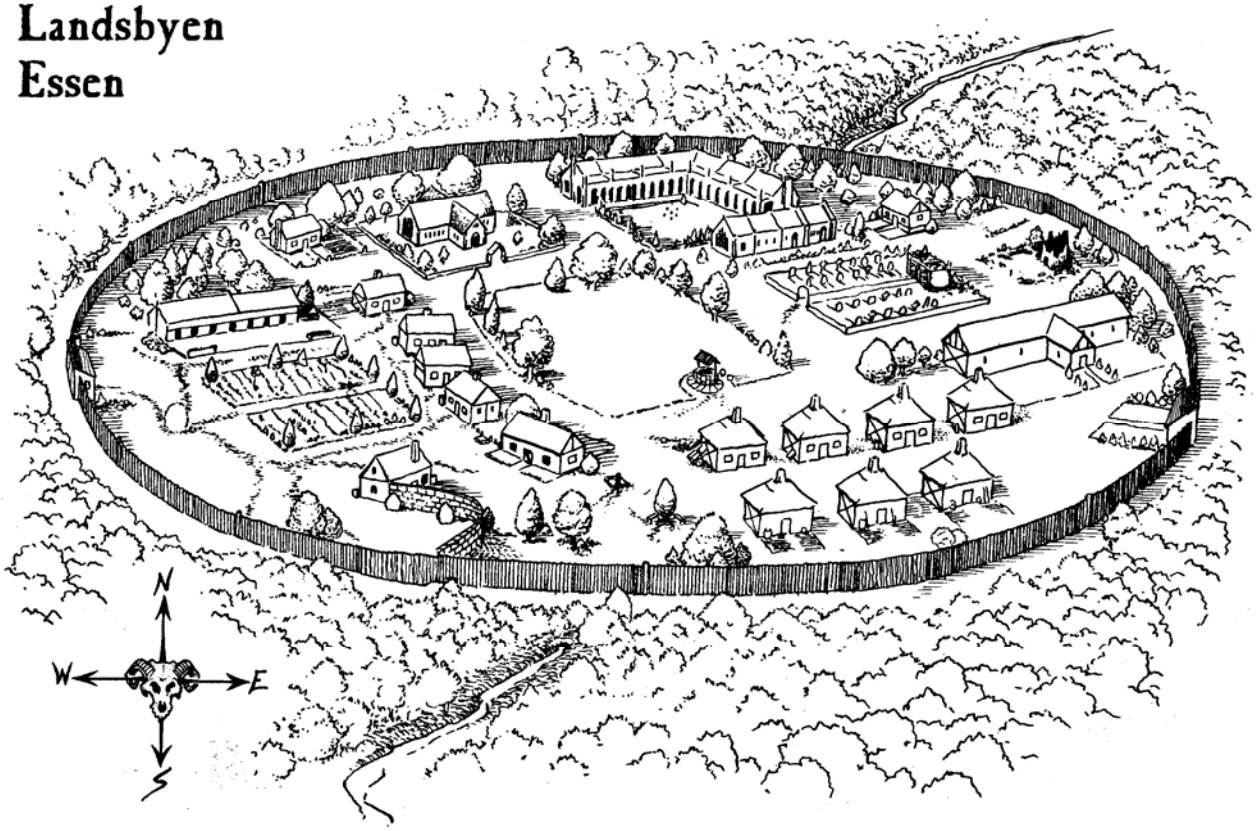
Sankt Rupert Klosteret – spiller layout



1	Selve kirken
2	Bryghuset
3	Blegedamme
4	
5	Herberg og munkeceller
6	Stalde
7	Stueetage: Skrive- & læsesale - 1. sal: Bibliotek
8	Badstue
9	Boliger for templar's
10	Smedje
11	Abbedbolig og modtagelsesværelser
12	Slagtehus
13	Mølle
14	Eventyrerne på vej til klosteret


Ostermark
To Kislev
Upper Talabec
Gerdouen
Bechafen
Dorna
Munkenhof
Fortenhaf
Reitwein
Rheden
Great Forest
Gryphon's Wood
Rugenbuttle
Lower Talabec
Remer
The Veldt
Nagenhof
Elbing
Zeisholz
Bissendorf
Buckow
Heffengen
To Ikhdeckland
Brunwasser River
Tauer
Mielau
Bleak Moors
Weiler
Worlds Edge Mountains
Eisental
To Karak Kadrin
Dead Wood
Eerie Downs
Essen
Mordheim
River Stir
To Sylvania
0
25
50

Landsbyen Essen



Plaguebearer

Den ældgamle under opvækst (på størrelse med en hestevogn)

Latin fraser

Uren uren - Immundus immundus

Den store beskidte - Magnus sordidus

Vi er fortabt - Perditi sumus

Forræderen i vores midte - Proditor inter nos

En bog er en bog er en bog er en bog - Liber est liber est liber est liber

Den store mørke ældgamle kommer - Magnus ater senex venit

Soten har taget mig og jeg må lutres - Morbus me cepit et me expurgari necesse est

Forbrydelse og straf - straf og forbrydelse - Scelus et poena – poena et scelus

Mørke frygt ingen hvile - Metus, terror quies nulla

Må skynde mig tiden iler - Me festinare necesse est - tempus fugit

Den ældgamle straffer mig for min forbrydelse - Senex me sceleris causa punit

Den sorte, sorte, sorte nat truer mig - Nox atra atra atra mihi minatur

Slip mig din djævel/dæmon- Me emitte Diabolus

Deraf disse tårer – Hinc illae cacrimae

Dråben udhuler stenen ikke ved vold med ved ofte at falde - Gutta cavat lapien nonvi sed saere cadendo –

Ikke rigtig til at forstå noget med tid - Infundibulum cronosynclasticum

Vor moder - Mater noster

Således forgår denne verdens hæder – Sic transit gloria mundi

Munken

Da du vågner, mærker du en stærk kløe i dine armhuler og i dit skridt. Da du undersøger det nærmere, opdager du nogle små knopper, der i et par tilfælde snarere ligner bylder. Den ene af dem brister i det samme, og noget gulligt ildelugtende puds løber ud. Åhhh ak & ve du er ramt af byldepest, den sorte død er over dig. Har du svigtet din Gud? Skulle du alligevel have holdt dig til Ulrik i stedet for at flirte med den bløde Verena tro?

--✂----------

Dværgen

Ved Grungis skæg!! sikke en kløe i skrævet her til morgen! Hmm … så slem var hun ikke tøsebarnet jeg fjasede rundt med lejren. Og under armene, hvad er det dog? Knopper?!?! små kløende sataner. Hov nu gik der hul, og hvad er det, der kommer ud? fedtet og gult er det! – og sikke en hørm. Ved Grungi nu ved jeg det. Det er byldepest … Den sorte død … ak og ve og er der ikke noget med at ens skæg fælder også, er der et spejl her ……

--✂----------

Dagligdag i klostret – spillerlayout

06.30-07.00	Morgenmesse
07.00-08.00	Morgenmad
08.00-12.00	Arbejde i marker og på klostret i almindelighed
12.00-13.00	Frokost
13.00-14.00	Middagsmesse
14.00-18.00	Studier & bøn
18.00-19.00	Middag
19.00-20.00	Aftenmesse
20.00-00.00	Aftenstudier & bøn
00.00-00.30	Midnatsmesse
00.30-06.30	Hvile

--✂----------

NPC'ere

Mutanter – dem møder de godt nok ikke automatisk, men de er jo altid gode at have ved hånden. Marcipanbrød nej tak - Mutanter YesSir!

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
31	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**31**	**1**	**11**	**4**

Bæstmænd

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
40	**25**	**35**	**45**	**35**	**25**	**25**	**15**	**1**	**12**	**5**

Der er fire bæstmænd, en med store horn, en med skorpionhale, en med en MEGET stor økse og en med to hoveder.

Bæstmand	Ham med horn	Ham med skorpionhale	Ham med øksen	Ham med to hoveder
Specialregel	ES 4 på horn	ES 3 på hale – gift yeahh	Twohanded (2d10 i Dam – altså den bedste)	
Wounds	12	12	12	12

Lille dæmon – oppe hos Lothar

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
50	**40**	**45**	**45**	**80**	**35**	**50**	**15**	**2**	**15**	**4**

Dæmonen er høj og meget slank og meget meget hurtig, den er nærmest menneskelignende, eller er den? Det virker også som om, at den skifter udseende. Den kæmper med et lysende sværd, der, hvis nogle eventyrere skulle være kække nok til at samle det op, kryber ind i hjernen på vedkommende, og lamslår ham med frygt så han smider det fra sig med brændte fingre (-1 til -2 UDEN noget T og det der). Lad dem bare tjekke, de klarer IKKE.

DODGE BLOW + STRIKE MIGHTY BLOW

Den store ældgamle

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
75	**75**	**75**	**85**	**80**	**50**	**90**	**3**	**4**	**25**	**8**

Dæmonen er meget høj, fedladen, puds & betændelse løber ud af den, dens øjne er gulligtsyge og den har et kæmpegab fyldt med rådne tænder.

Dværgen Hagar Tungstens historie

Hagar Tungsten er minearbejder ligesom sin far og alle andre mænd i klanen, så længe klanbøgerne kan huske. Som alle andre drog han også på valsen, da han havde nået den rette alder på 65 år. I 5 år har han nu travet The Empire tyndt sammen med en gruppe andre dværge håndværkere. De har tjent penge i mange byer og grevskaber, og har lært nye teknikker hos andre dværge, som de har mødt på deres vej. Da gruppen nåede Bechafen i Ostermark, besluttede Hagar sig for, at dette skulle være hans sidste job. Kloakken skulle graves, og så ville han vende hjem til den fædrene mine. Men der kom noget i vejen. Efter en hård arbejdsdag var han alene på vej hjem til herberget. På byens hovedgade stødte han på en demonstration fra bevægelsen: Dværgene Ud Af Byen. Da demonstrationen så Hagar overdængede de ham med rådden frugt og grønt. Dette fandt Hagar sig naturligvis ikke i. Med sin spade begyndte han en afstraffelse, og når Hagar slår til, så gør det ondt. Det hele endte i et stort slagsmål, og der måtte fire byvagter til at trække Hagar ud af klumpen. Slagsmålet kostede dyrt. Hagar blev sendt seks måneder i arbejdslejr med at grave brunkul op. Ikke det værste job for Hagar. Men alligevel en massiv fornedrelse. Det var jo ikke Hagar, der havde handlet forkert. Han havde blot forsvaret sit folks ære.

Det halve år er nu gået, og Hagar har nu fået sin frihed tilbage. Han har fået sit gamle grej igen samt et tæppe, et vandskind, et brød og en ost. Beskeden var: gå mod nord i to dage over heden, så kommer du til Nagenhof. Ved hans side står tre andre løsladte: En sydlænding, en bondeknøs og en skidt udseende karl. Han kender dem ikke fra lejren. De må komme fra et af de andre sjak.

Personlighed

Hagar påskønner hårdt arbejde, mørkt øl og en god historie. Han hader magi og grønhuder som pesten. Han er meget ligetil, og meget tro overfor sine venner. Arbejdslejren har dog tændt en sort side i hans dværgesjæl. Hans ære er plettet, og han kan ikke vende hjem og fortælle, at hans rejse endte i en arbejdslejr. Han må derfor gøre en stor og nobel dåd, der kan overskygge alt andet.

Dværgen Hagar Tungsten

Alder	**70**	**Højde**	**4'4"**	**Vægt**	**140 lbs**
Karriere	**Miner**	**Hår**	**Sort**	**Øjne**	**Brune**

Hjemby: Karak Hirn, Black Mountains.

Udseende: Hagar er massivt bygget dværg, der er præget af arbejdet i minerne. Ansigt og hænder er dækket af små ar, og der er hård hud på alle dele af kroppen. Hans tøj er slidstærkt og enkelt – læder og lærred.

Profil

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
52	**35**	**42**	**51**	**21**	**36**	**43**	**17**	**1**	**16**	**3**

Basic skills	Stat	Val
Animal Care	Int	36
Charm	Fel	9
Command	Fel	9
Concealment	Ag	21
Consume Alcohol	T	26
Disguise	Fel	9
Drive	S	42
Evaluate	Int	36
Gamble	Int	18
Gossip	Fel	9
Haggle	Fel	9
Intimidate	S	21
Outdoor survival	Int	36
Perception	Int	36
Ride	Ag	11
Row	S	21
Scale sheer surface	S	42
Search	Int	18
Silent move	Ag	11
Swim	S	21

Advanced skills	Stat	Val
Navigation	Int	46
Trade - miner	S	52
Common knowledge - Dwarf	Int	36
Trade - stoneworker	Int	31
Speak language – Khazalid	Int	36
Speak language - Reikspiel	Int	36

Talents	Details
Dwarfcraft	+ 10 på tradeskills miner og stoneworker (er indregnet).
Grudgeborn fury	+ 5 weaponskill vs. Greenskins.
Resistance to magic	+ 10 på willpower vs magi.
Stout-hearted	+ 10 vs fear & terror test.
Sturdy	Bliver ikke tynget af pladerustning.
Night vision	Syn op til 30 yards i naturligt mørke.
Orientation	Evnen til at finde vej, + 10 på navigation (er indregnet).
Specialist weapon - 2H	Kan anvende to-hånds våben.

Udstyr:
Leather jack (+1 armor-point på body/arms)
Rygsæk
Hakke
Spade
Stormlanterne
Flaske med lampeolie
Tæppe
Brød og ost
Vandskind

Våben:
Two-handed pick, rul to d10 for skade og vælg den bedste, modstandere har +10 på dodge og parry.
Dagger SB -3
Axe

Munken Oswald Eisenbeins historie

Oswald blev født ind i en fattig familie i byen Waldenhof i Stirland for 19 år siden. Hans far var rottefænger og tilbragte det meste af sine dage i kloakker og andre folks kældre. Når faderen endelig var hjemme beskæftigede han sig udelukkende med vold mod kone og børn og massiv druk. Pengene var små i familien og hans mor var ofte væk i lange perioder for at tjene penge på ukendt vis. Oswald var dog et begavet, kønt og atletisk barn. Han fik let opmærksomhed fra andre folk, og en dag blev han bemærket af en munk fra byens Ulric kloster. Han tilbød familien at overtage Oswald, så han kunne få en uddannelse. Faderen slog til. Munkens tilbud betød en mund mindre at mætte. Tiden i klostret var paradis for Oswald. Dagene var fyldt med regelmæssighed, ro og tilstrækkeligt med mad. Han lærte at læse, skrive og regne og som årene gik lærte han det klassiske sprog og akademisk viden. Dog plagede en ting Oswald konstant: Drømmen om de unge kønne kvinder. Dette er ikke godt, når man har aflagt løftet om cølibat. Han så de unge kvinder i byen, når han gik ærinder, og de så også den kønne unge munk. Dette betød, at han ofte sneg sig ud af klostret om natten for at opsøge fristelsen. Et af forholdene blev alvorligt. Oswald forelskede sig i en ung prostitueret ved navn Marla, som han havde mødt på en natlig udflugt. Han ville have hende for sig selv, men han ville heller ikke opgive klosterlivets regelmæssighed. For at have kvinden for sig selv måtte han skaffe hende penge til mad og bolig. Dette er ikke nemt, når man ikke ejer personlig formue som del af en brødremenighed. Derfor stjal han fra klostrets guldbeholdning. Det blev opdaget en dag, og Oswald nåede knap at flygte fra byen. Han vandrede på landevejene de næste par måneder. Han var syg i sjælen. Klostrets regelmæssige og trygge liv var ham tabt, og han ville aldrig se sin Marla igen. Til sidst endte han i byen Bechafen i Ostermark. På et værtshus hvor han spiste sine sidste pennies op, mødte han igen en smuk ung prostitueret. Han talte søde ord i hendes øre, men da han ikke havde penge, ravede han uklar med hendes ruffer. Skænderi blev til nævekamp, og nævekamp ledte til trukne knive. Inden nogen havde set sig om, havde Oswald stukket rufferen ned. Byvagten ankom i det samme, og Oswald blev anholdt. Rufferen havde ingen ondt af, og drabet havde et vist element af selvforsvar over sig. Desværre for Oswald var han fremmed i byen, og den lokale magistrat besluttede sig for, at det var bedst at sende Oswald et halvt år i den lokale brunkulslejr for alle tilfældes skyld. Oswald fandt dette uretfærdigt, omend livet i lejren ikke var det værste. Her fandt han igen regelmæssigheden og roen gennem det hårde arbejde.

Det halve år er nu gået, og Oswald er sat på porten. Han har fået sit gamle grej tilbage samt et tæppe, et vandskind, et brød og en ost. Beskeden var: gå mod nord i to dage over heden, så kommer du til Nagenhof. Ved hans side står tre andre løsladte: En dværg, en sydlænding og en skidt udseende karl. Han kender dem ikke fra lejren. De må komme fra et af de andre sjak.

Personlighed

Oswald er en melankolsk ung mand, der finder sig uretfærdigt behandlet. Han frygter kulde og sult, og vil gøre alt for regelmæssige måltider og ro. Han er ikke fanatisk Ulric tilbeder, men han tror på, at et religiøst liv indeholder frelsen. Som Ulricmunk er han opdraget til respekt for autoriteter, disciplin, lov og orden, fysisk duelighed og massiv kamp mod De Omstyrtende kræfter.

Munken Oswald Eisenbein

Alder	**19**	**Højde**	**5'10''**	**Vægt**	**125 lbs**
Karriere	**Initiate**	**Hår**	**Blond**	**Øjne**	**Blå**

Hjemby: Waldenhof i Stirland.

Udseende: Indtagende ung mand om end lidt sjusket klædt efter længere tid på landevejene. Tonsuren er groet til, og det lyse hår og de blå øjne kan sagtens dække over den tydelige fattigdom.

Profil

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
44	**32**	**32**	**32**	**43**	**43**	**42**	**42**	**1**	**13**	**4**

Basic skills	Stat	Val
Animal Care	Int	22
Charm	Fel	21
Command	Fel	21
Concealment	Ag	22
Consume Alcohol	T	16
Disguise	Fel	21
Drive	S	16
Evaluate	Int	22
Gamble	Int	22
Gossip	Fel	42
Haggle	Fel	21
Intimidate	S	16
Outdoor survival	Int	22
Perception	Int	43
Ride	Ag	22
Row	S	16
Scale sheer surface	S	16
Search	Int	22
Silent move	Ag	22
Swim	S	16

Advanced skills	Stat	Val
Academic knowledge - History	Int	43
Academic knowledge - Astronomy	Int	43
Academic knowledge - Theology	Int	43
Heal	Int	43
Read/write	Int	43
Speak language - Classical	Int	43

Talents	Details
Public speaking	10 gange så mange kan påvirkes af charm skill.
Luck	Ekstra fortune point hver dag.
Sturdy	Kan bruge pladerustning uden problemer.

Udstyr:

Ulric symbol i halskæde (lille ulvehoved)

Simpelt tøj

Tæppe

Brød og ost

Vandskind

Våben:

Dagger SB -3

Axe

Estalian Diestro Don Rodriquez Felipe de Montezumas historie

Rodriquez kommer fra en velstående købmandsfamilie i Estalia. Da hans bror alligevel skulle overtage købmandsforretningen, var Rodriquez stillet friere. Han brugte hver dag på fægtetræning i Bilbalis akademi. Faderen betalte gerne regningerne, for så længe Rodriquez trænede, lavede han ikke ballade. Der var også andre ting, der interesserede Rodriquez: De kønne unge kvinder. Dette har ledt til flere dueller, vrede fædre og mange knuste kvindehjerter. Da en særligt opbragt og overbeskyttende fader pressede på for at få et ægteskab i stand mellem hans datter og Rodriquez, syntes Rodriquez, at det var på tide at se verden. Han drog derfor ud på lykke og fromme, og nåede til sidst The Empire. Her har han tjent gode penge som professionel duellant og bodyguard. Desværre gik det galt en dag. Mens han var bodyguard for en købmand i provinsbyen Bechafen, havde han også tid til et romantisk eventyr. Kvinden var desværre allerede gift, og hendes ægtemand var ikke særligt liberalt indstillet. Han opsøgte sammen med to venner Rodriquez på en kro en sen aften for at få hævn. Tingene vendte sig snart om, og de tre hævngerrige herrer måtte tage flugten med flænget tøj og lavt selvværd. Tilbage lå desværre en sønderknust krostue. Rodriquez kunne ikke betale for skaderne, og byvagten sendte ham derfor i brunkulslejren for et halvt år.

Det halve år er nu gået, og Rodriquez har nu fået frihed tilbage. Han har fået sit gamle grej igen samt et tæppe, et vandskind, et brød og en ost. Beskeden var: gå mod nord i to dage over heden, så kommer du til Nagenhof. Ved hans side står tre andre løsladte: En dværg, en bondeknøs og en skidt udseende karl. Han kender dem ikke fra lejren. De må komme fra et af de andre sjak.

Personlighed

Rodriquez har selvtillid og selvværd, og er ikke bange for at vise det. Han er ikke tåbeligt stolt, men holder bestemt heller ikke af pletter på sin ære. Fægtekunst, kvinder, vin og sang er det eneste, som betyder noget i hans liv.

Estalian Diestro Don Rodriquez Felipe de Montezuma

Alder	32	Højde	6'0''	Vægt	170 lbs
Karriere	Estalian Diestro	Hår	Sort	Øjne	Mørkebrune

Hjemby: Bilbali i Estalia.

Udseende: Sydlandsk udseende mand, der har en fremtoning som en kamphane på vej ind i en hønsegård. Håret er langt og samlet i en pisk. Overskæg og hageskæg er veltrimmet. Tøjet er støvet og let slidt men af fineste kvalitet og holdt helt i sort.

Profil

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
52	**31**	**41**	**37**	**47**	**38**	**29**	**31**	**2**	**15**	**4**

Basic skills	Stat	Val
Animal Care	Int	19
Charm	Fel	40
Command	Fel	16
Concealment	Ag	24
Consume Alcohol	T	21
Disguise	Fel	16
Drive	S	22
Evaluate	Int	19
Gamble	Int	19
Gossip	Fel	31
Haggle	Fel	16
Intimidate	S	22
Outdoor survival	Int	19
Perception	Int	19
Ride	Ag	24
Row	S	22
Scale sheer surface	S	22
Search	Int	19
Silent move	Ag	24
Swim	S	22

Advanced skills	Stat	Val
Academic knowledge – Science	Int	38
Dodge blow	Ag	47
Common knowledge - Estalia	Int	38
Read/write	Int	38
Speak language - Estalian	Int	38
Speak language - Reikspiel	Int	38

Talents	Details
Swashbuckler	Spring under kamp er half action, +1 yard på alle spring.
Quick draw	Ready action er free action.
Strike to injure	Critical value + 1.

Udstyr:
Flot tøj
Rygsæk
Landkort over The Empire
Flaske med parfume
Tæppe
Brød og ost
Vandskind

Våben:
Rapier SB -1, modstanderen har -10 på dodge og parry.
Dagger SB -3
Sword

Gravrøveren Sebastians historie

Sebastian kender ikke sin familie. Han voksede op på et asyl i Grissenwald. Her lærte han, hvordan man overlever livet – gennem snyd, ran og forræderi. Da han blev smidt ud af asylet som 15 år, havde man skaffet ham plads som lærling i et bageri. Dette opfyldte bare ikke Sebastians ambitioner. Han ville tjene store penge. Derfor fik han lidt månskinsarbejde. Inden han skulle arbejde i bageriet tidligt hver morgen, tog han forbi en kirkegård og gravede et lig op. Det var der gode penge i. Tænk at folk ville betale for kadavere. Da en Nekromantiker-kult et år senere blev optrævlet, fik Sebastian meget travlt med at forlade byen. Faktisk blev alle hans gamle kunder anholdt af Inkvisitionen, og det ville kun være et spørgsmål om tid, før nogen angav Sebastian. De sidste par år, har Sebastian snydt sig gennem The Empire, indtil han havnede i Bechafen. Desværre stod han uden penge og fiduser en kort periode, og i et svagt øjeblik stjal han et brød. Men bageren og hans svende var årvågne, og Sebastian fik et lag prygl, inden de gav ham til byvagten. Tyveriet kostede ham et år i arbejdslejr med at grave brunkul. Ydmygende fysisk arbejde, og Sebastian har talt dagene indtil sin løsladelse nidkært.

Året er nu gået, og Sebastian har nu fået frihed tilbage. Han har fået sit gamle grej igen samt et tæppe, et vandskind, et brød og en ost. Beskeden var: gå mod nord i to dage over heden, så kommer du til Nagenhof. Ved hans side står tre andre løsladte: En sydlænding, en bondeknøs og en dværg. Han kender dem ikke fra lejren. De må komme fra et af de andre sjak.

Personlighed

Sebastians livsfilosofi kan koges ned til følgende: Hvis du når at dolke din modstander i ryggen, så kan han ikke gøre det mod dig. Dette betyder ikke, at han ikke ønsker venner og gode oplevelser i livet – såsom snaps og skøger. Men han vil gøre alt for at overleve i en presset situation.

Gravrøveren Sebastian

Alder	**21**	**Højde**	**5'8"**	**Vægt**	**120 lbs**
Karriere	**Grave Robber**	**Hår**	**Mellembrunt**	**Øjne**	**Grå**

Hjemby: Grissenwald i Wissenland.

Udseende: Bleg og let skrutrygget. Simpelt arbejdsmands tøj.

Profil

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
39	**29**	**38**	**31**	**45**	**37**	**41**	**24**	**1**	**12**	**5**

Basic skills	Stat	Val
Animal Care	Int	19
Charm	Fel	12
Command	Fel	12
Concealment	Ag	45
Consume Alcohol	T	31
Disguise	Fel	24
Drive	S	38
Evaluate	Int	19
Gamble	Int	19
Gossip	Fel	34
Haggle	Fel	24
Intimidate	S	19
Outdoor survival	Int	19
Perception	Int	37
Ride	Ag	23
Row	S	19
Scale sheer surface	S	38
Search	Int	37
Silent move	Ag	45
Swim	S	19

Advanced skills	Stat	Val
Secret signs - thief	Int	37
Speak language - Reikspiel	Int	37
Common knowledge - Empire	Int	37

Talents	Details
Flee!	+ 1 på move, når du flygter.
Resistance to disease	+ 10 på toughness vs sygdom.
Streetwise	+ 10 på charm/gossip ved forhandlinger med underverdenen.
Strongminded	Du bukker ikke under for stress.

Udstyr:

Rygsæk

Lanterne

Flaske med lampeolie

Hakke

Spade

Tæppe

Brød og ost

Vandskind

Våben:

Sword

Dagger SB -3

Væbneren Norman Heiligbluts historie

Norman er født i en rig adelsfamile i Altdorf. I en tidlig alder mente Normans far, at drengen skulle uddannes af de bedste lærere. Han hyrede derfor to Verenamunke til at følge drengen i et og alt. Verena er guden for lærdom og retfærdighed, så hvad kunne gå galt. Faktisk gik intet galt, men tørsten efter viden og trangen til retfærd fyldte mere og mere i Normans liv, og da han fyldte 16 meddelte Norman sin far, at han ville træde ind i Verenakirken som munk. Faderen var ude af sig selv – skulle han miste sin søn til en flok munke? Men han kunne også se, at han kæmpede en forgæves kamp. Han gik derfor i forhandling med kirkens repræsentanter i Altdorf. Der blev indgået en handel om, at Norman ikke skulle blive munk. Til gengæld skulle han have en ridderuddannelse i tempelridderordenen Retfærdighedens Brødre. Dette passede Norman fint. De næste par år gjorde han tjeneste i Altdorf afdelingen, og for et år siden blev han overflyttet til Talabheim. For to uger siden fik han at vide, at han skulle gøre tjeneste ved Sankt Rupert Klostret i Ostermark de næste to år sammen med 3 riddere. Efter denne udstationering vil Norman få tildelt sine riddersporer. En halv time før afrejse fra Talabheim blev gruppen opsøgt af en kirkens seere i meget ophidset tilstand. Han havde set en massiv trussel hænge over hele Ostermark og Sankt Rupert klosteret. Han havde set død og ødelæggelse i katastrofalt omfang. Han havde set de omstyrtende magters hærgen i The Empire. Norman og hans gruppe blev derfor sendt hurtigt af sted med besked om, at man hurtigst muligt vil samle flere riddere og sende dem af sted.

To dages ridt fra klosteret skete overfaldet. En gruppe bæstmænd væltede hylende og skrigende ud af skoven, mens de kastede store sten efter hestene. Norman mistede kontrollen over sin hest, og blev kastet af. De sidste han huskede, før han mistede bevidstheden, var synet af hans hest, der fik halsen hakket over af en gigantisk økse.

Personlighed

Norman er yderst pligtopfyldende og religiøs. Han vil gøre alt for at tjene retfærdigheden og Verenakirken. Han er ikke fanatiker, men han mener, at The Empire er omgivet af trusler og Verenas lære er den eneste løsning.

Væbneren Norman Heiligblut

Alder	**21**	**Højde**	**5'11''**	**Vægt**	**170 lbs**
Karriere	**Squire**	**Hår**	**Mellemblond**	**Øjne**	**Blå**

Hjemby: Altdorf i Reikland.

Udseende: Muskuløs og streng i blikket. Rustning og læder som beklædning.

Profil

WS	BS	S	T	Ag	Int	Wp	Fel	A	W	M
53	**32**	**50**	**41**	**40**	**32**	**35**	**38**	**1**	**13**	**4**

Basic skills	Stat	Val
Animal Care	Int	32
Charm	Fel	38
Command	Fel	19
Concealment	Ag	40
Consume Alcohol	T	20
Disguise	Fel	20
Drive	S	3
Evaluate	Int	19
Gamble	Int	19
Gossip	Fel	34
Haggle	Fel	24
Intimidate	S	19
Outdoor survival	Int	19
Perception	Int	37
Ride	Ag	23
Row	S	19
Scale sheer surface	S	38
Search	Int	37
Silent move	Ag	45
Swim	S	19

Advanced skills	Stat	Val
Academic knowledge – genealogy/heraldry	Int	32
Animal training	Fel	38
Common knowledge - Empire	Int	32
Dodge blow	Ag	40
Speak language - Reikspiel	Int	xx

Talents	Details
Etiquette	+ 10 på charm/gossip overfor nobles.
Specialist weapon - cavalry	Evnen til at bruge lanse.
Strike mighty blow	+ 1 damage i nærkamp.

Udstyr:

Skjold

Hest

Saddel og remme

Saddeltasker

To tæpper

Kogegrej

Pladerustning med læderdragt (+3 armorpoints på alle locations)

Ringhætte (+1 armorpoint på hovedet)

Våben:

Demilance (I første angreb rulles skade med to d10 og den bedste vælges, modstandere har -10 på dodge/parry)

Sword

Warhammer

Dagger SB -3