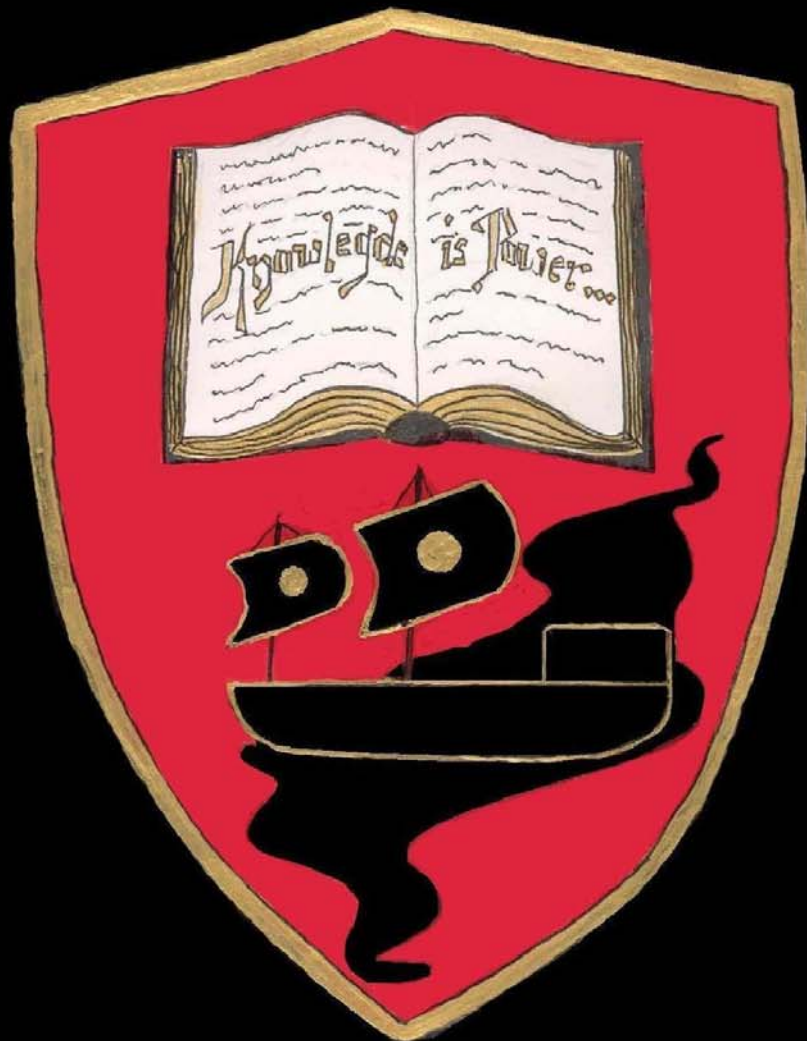




Tre Brødre

Et Warhammer Scenarie



Noter til spilleren om at køre scenariet.....	4
Scenariets Struktur.....	4
Kapitel 1: Personae Dramatis	6
Vigtige NPC profiler	6
Kaptajn Stefan Schwarzwald.....	6
Købmand Wilhelm Schwarzwald.....	7
Grev Sigmund Schwarzwald	8
Grevinde Liselle Schwarzwald	8
Hofnaren Malucius.....	9
Prominent Characters in the Iron Talon Mercenary Company.....	10
Luther Stahl	10
Gulfang Greataxe.....	10
Augen Todenman.....	10
Pieter Van Den Todd	11
Kriak Van Den Todd	11
Giovanni Da Miragliano.....	12
Manny og prominente karakterer på Schloss Schwarzwald	12
Manfred "Manny"	12
Werner Bäume.....	13
Frau Bäume	13
Dieter Bäume.....	13
NPC Statister.....	14
The Iron Talon Company.....	14
Kapitel 2: Scenerne.....	15
Wilhelms hjem	15
Lejekompagniet	15
Schloss Schwarzwald	15
Schloss Schwarzwald – Set Oppefra	16
Kapitel 3: Hvordan Scenerne Forløber	18
Synopsis.....	18
Åbningsscene: Wilhelms tilbud	18
Scene 1: Ankomst ved Lejekompagniet	19
Scene 2: Mødet med Wilhelm	19
Scene 3: Ankomsten ved Schwarzwald.....	19
Scene 4: Den Første Festmiddag	20
Scene 5: Den Anden Festmiddag.....	21
Scene 6: Den tredje og Sidste Festmiddag.....	21
Scene 7: Opgøret i Haven.....	21
Slut Scene: Ankomsten af Kaptajn Otto.....	22
Mellemspil:.....	22
Appendiks: Handouts, Løjer og Spillernes Karakterer	24
<i>The cuckold</i>	24
Løjer naren kan "underholde" spillerne med	25
Snorri Runk	26
Haerlis	27
Frederich Teugen.....	28
Ernst Flachdach.....	29
Etelka Wissen.....	30

Introduktion

Hjem kære hjem, tja det var vel sandt for nogen. For ham var det en forbandelse der hvilede over hans liv. Hans mænd talte altid om hvad de ville gøre når de havde tjent nok penge og kunne opgive livet som lejesoldat. Købe et landsted eller en kro, slå sig ned og få en familie. For ham var det omvendt han havde opgivet det liv, var blevet lejesoldat og havde prøvet at komme så langt væk fra hjemme som muligt. Men nu var han her igen, Han kiggede op på sit fødested, i skumringen med regnen silende ned virkede slottet ikke specielt indbydende, Dets siluet på toppen af bakken lyst op bagfra af et underligt gult skær.

"Op med humøret brormand!"

Wilhelm kom ridende op på siden af ham,

"Så slemt bliver det heller ikke, jeg er sikker på Sigmund bliver glad for at se dig igen, det er trods alt så længe siden nu ikke?"

"Du er trods alt hans bror og før eller siden bliver i nødt til at snakke sammen igen."

"He, og hvis det er han stadig er sur har du hele dit lejekompani du kan gemme dig bagved ikke?"

Han kiggede surt på sin storebror, hans munterhed smittede ikke af. Men det var måske på tide at få lagt fortiden bag sig, hvem ved, måske kunne det endda være at han kunne få sit hjem tilbage.

"Baah Wilhelm, det er nemt nok at gøre nar, men det her var din ide, så det kan være jeg gemmer mig bagved dig istedet, så kan vi se hvor meget jeres tvillingebånd kan holde til?"

"Så så brormand, nu ikke så muggen, når dig og dine mænd har fået hakket jer igennem de udøde kan i tage afsted når som helst, hvis det er, er det højest et par dage vi snakker om, så kan du stikke af igen ikke?"

Han fnyste og red op for enden af kolonnen, tja et par dage, og så videre igen. Det var ikke de udøde han var bange for, dem havde han kæmpet imod utallige gange, det var familiegenforeningen der bekymrede ham.

Noter til spilleren om at køre scenariet

Dette scenarie er et klassisk intrigescenarie. Det har dog mulighed for at køres på flere måder alt efter hvilken stil du og dine spillere er til. Der er en kerne som er historien om de tre brødre, men hvordan den historie forløber og ender er helt op til spillerne.

Det er meningen at det skal være sjovt at spille scenariet, det skal være en god historie samtidigt med at det giver folk mulighed for at rollespille det bedste de har lært. Scenariet er bygget over forskellige Shakespearetragedier og hvis den slags er noget for dig eller spillerne så bare kør løs med Eder og Deres og andet godt pseudomiddelaldertale.

Scenariets Struktur

Scenariet er opdelt i tre dele.

Den første del er introduktionen. Det er her hvor spillerne lærer de forskellige NPCere at kende og bliver bekendt med den scene scenariet foregår på, i form af Schwarzwald slottet. Det er også her at atmosfæren bliver skabt for aftenen.

Den anden del er selve plottets udfoldelse. Det er her hvor spillerne finder ud af alle mulige nedrige ting og kan intrige imod hinanden det bedste de har lært. Selve plottet har nogle faste punkter der sker på bestemte tidspunkter for at holde det hele kørende, men hvor lang tid der er mellem disse er op til dig som spiller. Men det er vigtigt at huske at det her er meningen at tragedien skal bygges så jo flere ting der bliver afslørede, planer lagt og nydelsesmidler forgiftet jo bedre. Der skal helst være en fornemmelse af at ingen kan stole på nogen og at alle er mistænksomme nervøse. Husk på at det er ikke en rigtig Shakespeare tragedie hvis ikke 90% af folk dør, men dog først til sidst i:

Den tredje del, som er klimakset. Det er her det bliver afgjort hvem der lever og hvem der dør. Historiens klimaks er bygget op om opgøret mellem de tre brødre, men det er ikke sikkert at det overhovedet kommer til at ske, det vigtigste i denne del er at tempoet kommer op og at alle intrigerne eksploderer mere eller mindre samtidigt. Lad folk forråde hinanden og udslynge forfærdelige eder og forbandelser over hvor svigefulde alle *andre* er. Hvordan selve slutningen bliver er svært at sige, det kan være alt fra happy ending til alle dør, så længe at det føles som et tilfredsstillende klimaks så er succeskriteriet opfyldt.

I selve plottet er der indbygget tre forskellige tragedier:

En magttragedie omkring Wilhelm's kupforsøg

En kærlighedstragedie om Stefan og Liselles kærlighedsforhold der er dømt til at fejle

En hævn tragedie om Sigmund der myrder sin kone på grund af hendes utroskab for selv at blive dræbt af sin bror

Spillernes involvering i hele den triste affære skyldes først og fremmest penge. De er en gruppe eventyrer der er blevet tilbudt en stor sum penge for at være bodyguards og tjenere for en rig købmand fra Kemperbad. Han skal bruge dem på en rejse til sin fødeegn Schwarzwald somer et lille len på grænsen til Sylvania. Købmanden Wilhelm er den yngre af et par tvillingebrødre og hans bror Sigmund er den nuværende greve i lenet. Sigmund har problemer med pest kombineret med døde har rejst sig og hærger uhindret lenet. Wilhelm har brug for spillerne til at akkompagnere ham til en lejhær han har hyret for at afhjælpe sin brors problemer. Wilhelm er fuldkommen paranoid omkring sin position som leder af et

Introduktion

handelslaug derfor har han hyret fuldkommen fremmede folk til at tage med sig, han stoler ikke på nogen af sine folk, med undtagelse af Manny hans personlige tjener, som han regner for dum til at være en trussel. Det lejekompagni som han har hyret skal de så mødes med og fortsætte sammen til Schwarzwald hvor de udøde så vil få en gang prygl af de erfarne lejesoldater og fred og velstand vil så vende tilbage til lenet og Wilhelm vil så samtidigt blive genforenet med sin kære bror som han ikke har set i flere år. Det er rimeligt ligetil, bortset fra at Wilhelm er en mand med en plan. Han afskyr sin ældre bror og det faktum at han blev nødt til at gå ind i Sigmar kulten for at blive en simpel akolyt mens Sigmund fordi han var født et par minutter før blev greve af Schwarzwald. Nu har han tænkt sig at rette op på den fejltagelse, og for at gøre det har han sat et par ting i værk.

1. Wilhelm har plantet en spion/snigmorder i slottet i form af en lusket hofnar.
2. Lejekompagniet er ledet af Wilhelm og Sigmunds yngre bror Stefan, som flygtede til Tilea efter han havde en affære med Sigmunds kone. I Tilea blev han lejesoldat og arbejdede sig op i graderne indtil han i dag er kaptajn for hele Iron Talon lejekompagniet. Wilhelm har fundet ud af dette ved hjælp af sit netværk som handelsmand og gnu har han hyret lejekompagniet igennem en agent. Således at hverken Sigmund eller Stefan er klar over at de tre brødre snart vil blive genforende.
3. Når Wilhelm så har genforenet brødrene har han tænkt sig at slå splid imellem Sigmund og Stefan og presse dem til slås om den kvinde de begge to elsker.
Hvis Stefan dræber Sigmund er Wilhelm den nye greve.
Hvis Sigmund dræber Stefan har han tænkt sig at bruge hofnaren til at myrde Sigmund og skyde skylden på hævnerrige lejesoldater.
Og hvis de slår hinanden ihjel så er det jo det.
Det her vil jo selvfølgelig kun gå efter hans plan så længe der ikke er nogle trælse folk der begynder at blande sig i det hele, såsom spillerne.

Kapitel 1: Personae Dramatis

Kapitel 1: Personae Dramatis

Vigtige NPC profiler

Kaptajn Stefan Schwarzwald

Mercenary Captain

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
59	60	52	60	49	40	46	61
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	19	5	6	4	0	6	3

Stefan ligner den traditionelle helt, høj lyst hår et blændende smil og et ærligt udtryk i ansigtet når han taler med folk.

Skills: Strategy/Tactics +20, Animal Care +10, Charm +20, Command +20, The Empire +20, Concealment, Consume Alcohol, Dodge Blow +20, Follow Trail, Gamble, Gossip +20, Intimidate, Perception +20, Read/Write +10, Ride +20, Scale Sheer Surface, Battle Tongue +20, Thieves' Tongue, Secret Signs Scout +10, Silent Move, Reikspiel +10, Tilean

Talents: Disarm, Etiquette, Lightning Parry, Luck, Master Gunner, Mighty Shot, Quick Draw, Rapid Reload, Resistance to Magic, Seasoned Traveller, Sharpshooter, Sixth Sense, Specialist Weapon Groups: (Fencing, Gunpowder, (Parrying, Two-handed), Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Sure Shot, Trick Riding

Trappings: Destrier with Saddle and Harness, Sword, Main Gauche, Medium Armour (Full Mail Armour), Noble's Garb, Pair of pistols with 20 shots, Mercenary company

Stefan er den tragiske helt i dette scenarie. Han er mere eller mindre en flink fyr der kedede sig som ung. Han er den tredje søn så det var aldrig meningen at han skulle være andet end en reserve, I tilfælde af at hans to brødre døde. Efter han havde tjent som Pistolier i Elector countens hær kom han hjem uden særligt meget at lave. Da han altid har været impulsiv og rastløs begyndte han på landevejsrøveri for sjov. I sit alter ego som "Ravnen" begyndte han at røve dillicencerne der kom gennem lenet. Han røvede dog ikke penge, men kys fra unge piger, bukserne fra arrogante rigmænd, det var for det meste harmløse narrestrege end rigtige forbrydelser. Alt dette ændrede sig en dag da han røvede en dillicence som havde en speciel passager, hans brors forlovede. De blev forelskede sig og havde en kort affære, den blev dog opdaget af Wilhelm, Liselle overbeviste Stefan om at de skulle gå til bekendelse hellere end at blive afsløret, men før han fik samlet modet til at fortælle det til Sigmund, stak han af og efterlod Liselle til at forklare hele sagen for sin mand. Stefan har skabt sig en imponerende karriere som lejesoldat. Han har fået ry for utrolig tapperhed i kamp og har vundet respect og beundring blandt sine mænd, hvilket er grunden til at han som 27 årig kan kalder sig øverstkommanderende for et lejekompagni. Han er dog en følelsesmæssig kujon, specielt med hensyn til sine brødre. Når han er i nærheden dem bliver han fem år gammel, mumler og stammer og han er meget naiv overfor hvad de fortæller ham. Han angre sit forræderi, men han ved ikke helt hvordan han skal takle hele situationen. Han er dog en nogenlunde anstændig fyr og han skal nok gøre det rigtige når han bliver presset til det. Han skulle være rimeligt ligetil at spille men hvordan han portrætteres er op til dig som spiller.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Købmand Wilhelm Schwarzwald

Guild Master

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
51	53	43	47	54	56	49	50
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	15	4	4	4	0	7	3

Wilhelm er lidt over gennemsnitshøjde; han har et ret grimt ar på hagen som han fik på grund af en uoverenstemmelse med en eventyrerven om nogle penge. Han har dækket det med et velplejet fipskæg. Han er en stor mand, ikke så meget i højden men han er tæt bygget. Han er i god form selvom hans eventyrerdage er ovre.

Skills: Academic knowledge: (Astronomy, History, Theology), Blather, Charm +20, Command, The Empire +20, Drive +10, Evaluate +20, Gossip +20, Haggle +20, Heal, Perception +20, Prepare Poison, Read/Write +20, Ride +10, Secret Language: (Guild Tongue), Speak Languages: (Breton, Classical, Estalian, Reikspiel), Trades: (Calligrapher, Merchant, Apothecary).

Talents: Command, Dealmaker, Etiquette, Lightning Reflexes, Linguistics, Marksman, Public Speaking, Quick Draw, Specialist Weapon Groups: (Fencing, Parrying, Gunpowder, Crossbow), Super Numerate, Warrior Born.

Trappings: 1,000 GC, Dagger, Guild, Town House and Warehouse, Sword, Hammer of Sigmar medallion, Riding Horse with Saddle and Harness, Wax, Writing Kit, Full plate armour, Brace of pistols w. 20 shots, 5 Vials of poison (3 Henbell, 1 Arsenic, 1 Spider Spittle).

Wilhelm er "The Evil Mastermind" som står bag hele det udspekulerede plot der skal styrte greven af Schwarzwald. Han er en såkaldt "self made man" der har opnået sin position som leder af et handelslaug i en alder af 35. Han har kort sort hår og grønne øjne. Ud over det er det mest iøjenfaldende ved ham at han er fuldstændigt paranoid; Han har altid sin pladerustning på og har sine to pistoler ladet og klar. Paranoiaen stammer fra hans eventyrer dage og fra da han begyndte at handle med varer af tvivlsom nature. Det var disse varer der gjorde ham i stand til at starte sit forretningsimperium. Han paranoia er dog ikke helt ubegrundet, da han på sin vej op til toppen har fået skabt sig mange fjender i særdeleshed blandt de andre købmænd i byen, der ikke værdsætter konkurrence. De har plantet Manfred som spion og mulig lejermorder for længe siden for at sikre sig at de havde mulighed for at slippe af med Wilhelm hvis det skulle blive nødvendigt, den tid er ved at nærme sig. Ud over sin åbenlyse paranoia er Wilhelm en flink fyr, venlig overfor folk har let til latter og kan godt lide at hjælpe folk. Han er også glad for den magt det skrevne ord har, det faktum at et nedfældet ord kan give en person stor magt, så han skriver meget og gemmer kopier af alt hvad han skriver, for en sikkerheds skyld. Han er i stand til at forfalske alle typer af dokumenter. Han er en naturlig rænkesmed og er god til at vende situationer til hans fordel, som for eksempel det at Liselle skrev brevet til ham i Sigmunds navn. Hvis spillerne mener at de er nødt til at standse hans onde plan er der flere ting de er oppe imod. 1. Han er ikke nem at slå ihjel, en ekseventyrer med superparanoia pladerustning og et par ladte pistoler. 2. Han vil ikke kunne blive erklæret skyldig i nogen form for slet spil uden konkrete beviser, og selv hvis de er til stede vil Sigmunds nok tage hans parti alligevel. 3. Stefan og hans kompagni bliver betalt af ham, hvilket er en ret god grund for dem til at holde ham i live. 4. Han har Malucius til hjælpe sig hvis alt andet fejler. Han ville sikkert være en bedre greve end sin bror og hvis du mener det er passende slutning så er du velkommen til at gøre det på den måde. Det er forresten også ham der er skyld i hele den udøde plage, da det er hans bøger Heinrich har brugt til at blive en ond lich. Han siger "Udemærket" alt for meget.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Grev Sigmund Schwarzwald

Noble Lord

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
62	58	53	52	48	59	51	53
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	17	5	5	4	0	5	3

Sigmund er Wilhelms enagede tvilling, og de to er identiske bortset fra at Wilhelm har fipsskæg og kort hår mens Sigmund er glatbarberet og har langt hår. Han har ofte en blodåre der dunker i tindingen når han er vred, hvilket han er meget I disse dage.

Skills: Academic Knowledge: (Genealogy/Heraldry +20, History, Strategy/Tactics), Animal Care, Animal Training, Charm +20, Command +20, Consume Alcohol, Dodge Blow +10, Gamble, Gossip, Perception +10, Read/Write +20, Ride +20, Secret Language: Battle Tongue, Speak Languages: (Breton, Classical, Reikspiel).

Talents: Etiquette, Marksman, Master Orator, Night Vision, Public Speaking, Savvy, Schemer, Specialist Weapon Groups: (Cavalry, Fencing, Flail, Parrying, Two-handed), Strike Mighty Blow.

Trappings: Best Craftsmanship noble's Garb (worn), Dagger, Heavy Armour (Full Plate Armour old and worn) only worn when expecting combat, Schwarzwald family long sword (magical, it grants 1 extra attack and has the impact quality), Shield.

Sigmund er den ældste af de tre brødre. Hans vælde har dog ikke været præget af den store success indtil videre. Hans kone har været ham utro, hans grevskab er plaget af pest og udøde, hans hær er tilintetgjort og han er rimeligt sikker på at han ikke kan få børn. Det er nok det bedste tidspunkt for ham at får sine to brødre at se igen, sådan at de rigtigt kan se hvor godt det går for ham. Han er mildest talt ikke i det bedste uhmør, og selv om han prøver meget hårdt på at bevare fatningen så har han en del samtaler igennem sammenbidte tænder i øjeblikket. For det meste er han på sit kammer hvor han går frem og tilbage eller ligger på sin seng. Han er dog stadig en dygtig kriger specielt med familiesværdet ved sin side, det har magiske kræfter der hjælper en hel del I kamp. Han kan godt lide at tage på falkejagt men har ikke mulighed for det i øjeblikket. Han kan rent faktisk godt lide Malucious fordi han som en af de få personer på slottet der kan sige tingene lige ud, dog på en meget uforskammet måde men han er jo også en nar.

Grevinde Liselle Schwarzwald

Noble Lord

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
41	43	34	32	48	62	55	69
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	15	3	3	4	0	3	2

Liselle er en smuk mørkhåret kvinde med brune øjne og sin egen mening. Hun er slank og med tydelige Tileanske aner, som hun også stadig har lidt accent fra.

Skills: Academic Knowledge: (Genealogy/Heraldry +20, History, Strategy/Tactics), Animal Care, Animal Training, Charm +20, Command +20, The Empire +20, Evaluate, Gossip +20, Perception +20, Prepare Poison, Read/Write +20, Ride +20, Speak Languages: (Breton, Classical, Reikspiel, Tilean) Trade(Gardening).

Talents: Etiquette, Master Orator, Public Speaking, Savvy, Schemer, **Trappings:** Best Craftsmanship noble woman's dress, Dagger, 2 doses of Belladonna Poison.

Liselle er grunden til Sigmund og Stefan ikke har snakket sammen I flere år. Hun havde en kort affære med Stefan men den blev opdaget af Wilhelm. Hun tilstod affæren overfor Sigmund men Stefan stak af og lod hende i stikken. Hun har stadig ikke produceret en arving til greven, hvilket hun har fundet ud af er greven skyld, ved hjælp af nogle rimelige simple forsøg med nogle af de unge piger på slottet. Hun har fået nok. Hvis hendes brev til Wilhelm ikke skaffer noget hjælp og noget forandring så har hun planlagt at lade Sigmund komme ud for et uheld næste gang hans skal på falkejagt. Hun har en Tileansk bedstemor der har forsynet hende med en speciel bog om urter, urter der skal hjælpe greven af med tilværelsens byrde hurtigt og (næsten) smertefrit. Hun var meget vild med Stefan og hun blev fuldstændigt knust da han lod hende i stikken. Hun er ikke helt sikker på om hun vil forgifte eller tilgive ham. Som det er så foragter hun Sigmund for hans svaghed og uduelighed. Hun er også meget mistænksom overfor Wilhelm siden han er en rig købmand og hun HADER naren, hun er sikker på at Sigmund kun lader ham blive for at genere hende. Hun bruger en meget speciel parfume som er lavet af blomster fra haven, den hænger ofte I rummet I lang tid efter hun er gået.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Hofnaren Malucius

Wilhelm's Assassin

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
52	70	35	46	78	61	59	58
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	15	4	4	5	0	12	3

Skills: Blather +20, Charm +20, Common Knowledges: (Tilea, Empire), Concealment +20, Disguise +20, Evaluate +20, Gamble, Gossip +20, Haggle, Hypnotism, Lip Reading, Perception +20, Performer: (Actor, Storyteller, Knife thrower, Jester, Dancer, Contortionist, Acrobat, Juggler), Pick Lock +10, Prepare Poison, Scale Sheer Surface +10, Search, Secret Language: Thieves' Tongue, Secret Signs (Thief) +20, Shadowing +10, Silent Move +20, Slight of Hand +20, Speak
Languages: (Reikspiel, Breton, Estalian, Tilean), Swim.

Talents: Acute Hearing, Alley Cat, Flee!, Lightning Parry, Lightning Reflexes, Luck, Mimic, Public Speaking, Quick Draw, Savvy, Schemer, Seasoned Traveller, Sharpshooter, Specialist
Weapon Groups: (Entangling, Parrying, Throwing), Street Fighting, Streetwise, Suave, Swashbuckler, Sure Shot, Marksman, Fleet Footed.

Trappings: 6 Doses of Poison(2 Bottled Love, 2 Arsenic, 1 Henbell, 1 Spider Spittle) , 6 Throwing Knives, Jester's Out fit, Dagger, Dice, Forged Documents (from Wilhelm), Lock picks.

Malucius er en lille ulveagtig mand I et mangefarvet narkostume. Den er dog uden bjælder på, dem har han spndt på bånd på armen så han også kan liste sig rundt. Hans hår er sort, fedtet og står ud til alle sider; Han har blålilla øjne og et permanent ondskabfuldt smil på læben.

Malucius er ikke hans rigtige navn, men han er en rigtig nar, dog ikke en særlig sjov en af slagsen. Han er også spion og snigmorder. Han er blevet hyret af Wilhelm og han er omtrent det værste eksempel på hvad der strengt taget kun lige kan klassificeres som et menneske. Han har indtil videre haft en lang og succesfuld karriere som en mand der er villig til at gøre alt for den rette pris. Han er kostant overdrevent provokerende, hans "løjer" er ondskabsfulde og syge, som for eksempel når spillerne ankommer bliver han jagtet af kokkepigen fordi han har kommet hestemøg i maden. Han godter sig højlydt over vellykkede løjer og han presser alles tålmodighed til det yderste, og så lidt længere. Dette kan også ses i hans underholdning, et af hans favorit tricks er at jonglere med knive og så kaste dem efter forskellige mål. Hvis han så kan få en kvindelig hjælper så meget desto bedre. Han vil så starte med den klassiske knivkasterrutine med at ramme mellem arme og ben, ved siden af hovedet osv. Som sin afslutning tager han så en rædden tomat og kyler den i fjæset på assistenten og det er jo vildt sjovt. Ihvertfald for lejesvende og ogres og andet godtfolk. For at holde sig i live mens han ter sig som en ondskabsfuld abe på stoffer plejer han at flygte så snart tingene udvikler sig voldeligt, og da han er meget mobil i og med han er en akrobat et sted hvor de fleste normale mennesker ser sig for ved hvert skridt de tager betyder det han for det meste nemt kan stikke af over tage eller op ad væggene og murene. Hvis flugten mislykkedes og han bliver fanget i et hjørne skifter han taktik, han bliver fuldstændigt. Han flader på knæ, begynder at græde og kaster sig i støvet for sin angriber mens han klynker og undskylder mens snotet løber ud af næsen på ham og han pisser i bukserne for at virke endnu mere ynkelig. Denne strategi plejer at virke over for selv den sureste dværg hvis ære er blevet godt grundigt krænket. Han er dog meget farlig når det gælder kamp, i og med han er snigmorder, men han gør ikke noget før han for besked på det eller hvis han live er truet. I kamp plejer han at hoppe rundt og kaste med forgiftede knive, han vil forsøge at holde sig væk fra sine modstandere og bruge sine omgivelser mest muligt. Han kan godt lide at lamme sine modstandere fordi så kan han ydmyge dem godt og grundigt inden han stikker af. (I spiltsten fik jeg lammet dværgen og barberede hans skæg af, naren gik rundt med det et stykke tid som et falsk skæg, indtil han limerede det fast på røven af en hund). Det er meningen at denne karakter skal være skurkemodsætning til Wilhelm, hvor Wilhelm er kold og kynisk og spiller folk ud mod hinanden så er Malucius klam og afskyelig. Han er den irriterende lillebror den ondskabsfulde storebror, bøllen i skolen og alle andre trælse personer i tilværelsen. Det er meningen at spillerne skal hade ham, men hade ham ærligt og redeligt ikke fordi han en en bad guy, men fordi han bare er så #%&& træls. Det er ikke meningen at han skal dominere spillet, han er ment som en modvægt til resten af scenariet intrigue og weltsmertz.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Prominent Characters in the Iron Talon Mercenary Company

Luther Stahl

Sergeant,
Leder af infanteriet i kompagniet,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
55	53	46	50	49	50	42	39
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	17	4	5	4	0	0	3

Luthor er en fægtemester og gammel veteran der har set hundrede slag. Han er også noget af en drukkædig sladdertaske når han har fri. Han kan godt lide at snakke om vundne og tabte slag, de andre folk i kompagniet og hvad deres problemer er. Han var faktisk sergeant på slottet men tog med Stefan da han stak af. Han kender hele historien og de tre brøders fortid og er ikke bleg for at fortælle den til fremmede. Set fra hans synspunkt dog.

Skills: Consume Alcohol +20, Dodge Blow +10, Gamble, Gossip +20, Intimidate +20, Perception, Secret Language (Battle Tongue) +10 Speak Language (Reikspiel, Tilean).

Talents: Disarm, Menacing, Resistance to Poison, Specialist Weapon Groups (Fist, Parry, Two handed), Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Very Resilient, Wrestling.

Trappings: Bottle of Craftsmanship Spirits, Sword, Shield, Full Mail Armour, Breastplate, Old Worn Uniform.

Gulfang Greataxe

Stefan's egne bodyguard.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
58	43	66	60	39	22	42	29
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
4	30	6	6	6	0	0	1

Gulfang er en stor grim stinkende ogre med brynje og en kæmpeøkse. De fleste folk finder ham meget skræmmende hvilket passer Stefan fint. Han er loyal, stor stærk og dum, og han har lov til at spise enhver der forsøger at gøre Stefan ondt. Hvilket har ført til nogle lidt uheldige situationer før i tiden. Gulfang er en god bodyguard og forlader sjældent Stefans side med mindre han bliver bedt direkte om det.

Skills: Consume Alcohol +10, Dodge Blow +10, Gamble, Gossip, Intimidate +20, Common Knowledge(Ogres), Perception, Secret Language (Battle Tongue) +10 Speak Language (Reikspiel, Tilean, Grumbart).

Talents: Disarm, Menacing, Resistance to Poison, Specialist Weapon Groups (Fist, Parry, Two handed), Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Very Resilient, Wrestling.

Trappings: Bottle of Craftsmanship Spirits, Ogre Sized Great Axe, Full Mail Armour, Very Smelly Uniform.

Augen Todenman

Løjtnant, Eks-Røverbandeleder,
Leder af black feathers delingen.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
52	53	49	54	45	42	41	53
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	16	5	5	4	0	0	1

En høj senet mand med sort hår og øjne, han skuler altid af folk han snakker med og virker so mom han bedømmer dem. Augen er meget loyal overfor Stefan. Han er ikke så snaksagelig men han kender Wilhelm fra tidligere tider hvor de var eventyrere sammen, de tar ham der har givet Wilhelm sit ar. Han kender til Wilhelm blakkede fortid og hans handel med forbudte bøger. Når de mødes er det tydeligt de kender hinanden, men de er høflige alligevel.

Skills: Academic Knowledge (Strategy/Tactics), Animal Care, Command, Common Knowledge (the Empire), Dodge Blow, Follow Trail, Gamble, Gossip, Intimidate, Perception, Ride, Scale Sheer Surface, Silent Move Speak Language: (Reikspiel)

Talents: Disarm, Lightning Parry, Mighty Shot, Quick Draw, Rapid Reload, Rover, Specialist Weapon, Group (Parry, Cavalry, Crossbow), Strike to Stun, Sure Shot, Very Resilient, Very Strong.

Trappings: Bottle of Craftsmanship Spirits, Crossbow with 40 Bolts, Crossbow Pistol, Dagger, Horse with Saddle and Harness, Sword, Buckler, Sword-breaker, Unit of Troops/ Band of Outlaws.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Pieter Van Den Todd

Talentfuld troldmand,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
41	33	36	42	47	61	52	44
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	16	3	4	4	0	0	2

Pieter er en flot ung fyr med langt lyst hår og udadvendt personlighed, han er sin brors modsætning på mange måder. Han blev smidt ud af sit College of Wizardry i Altdorf på grund af hans radikale ideer omkring magiens natur. Hans bror er den berømte Kriak.

Skills: Academic Knowledges: (History +10, Magic +20, Daemonology), Channelling +20, Charm +10, Common Knowledges: (Marienburg +10, the Empire +20), Gossip +20, Magical Sense +20, Perception, Read/Write +20, Ride +10, Search, Speak Arcane Languages: (Arcane Elf, Magick +20) Speak Languages: (Classical, Reikspiel, Marienburg), Swim.

Talents: Aethyric Attunement, Arcane Lore, (Celestial), Dark Magic, Fast Hands, Hardy, Luck, Meditation, Petty Magic (Arcane), Strong-minded, Very Resilient.

Trappings: Staff w. Crystal Ball on top, Black Robes w. Stars Embroidered, Sword, Spell Books, Horse w. Tack, Barding and Harness.

Kriak Van Den Todd

Løjtnant, berømt kriger,
Leder af the Scythe, det tunge kavaleri,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
70	43	61	60	57	40	47	29
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	22	6	6	4	0	9	0

Mørk og skumlende, han er en koldblodig morder komplet med bad guy arret der løber ned over hans ansigt fra panden ned til kinden. Disse to brødre kommer fra Marienburg. Det var Kriak der fik Pieter ind på magerskolen i Altdorf, og senere fik ham ud igen efter skandalen. Begge brødre taler med Marienburger accent.

Skills: Strategy/Tactics +20, Animal Care +10, Command +20, Common Knowledge (The Empire) +20, Consume Alcohol +20, Dodge Blow +20, Gamble, Gossip, Intimidate +20, Perception +20, Read/Write +10, Ride +20, Battle Tongue +20, Reikspiel +10, Tilean +10

Talents: Disarm, Etiquette, Hardy, Lightning Parry, Lightning Reflexes, Menacing, Quick Draw, Resistance to Magic, Seasoned Traveller, Sixth Sense, Specialist Weapon Groups: (Cavalry, Two-handed, Flail), Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Strike to Injure, Very Strong, Very Resilient, Warrior Born.

Trappings: Destrier with Saddle Harness and Barding, Sword, Shield, Heavy Armour (Full Plate Armour), Unit of Heavy Cavalry

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Giovanni Da Miragliano

Mester skytte og ingeniør,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
35	48	26	40	39	70	42	39
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	15	2	4	4	2	5	1

En snaksagelig ældre mand fra Tilea, han har et langt svitset skæg og og læderkyse med indbyggede ørepropper, som han ofte glemmer at tage ud. Det er ham der styr på kanonerne og krudtproduktionen. Giovanni har venlige øjne der tit løber i vand og hans hænder er så plettede af forskellige farver at man ikke længere kan se deres naturlige hudfarve. Han ved en masse om alt muligt, specielt indefor alkymi og han har nogle kætteriske ideer om den menneskelige krop (bakterier, kirugi og medicin). Da han er en dygtig alkymist kender han til mange forskellige gifte og deres modgifte. Han slutter alle sine sætninger med: "Ikke?"

Skills: Academic Knowledges: (History, Geography, Alchemy +20, Magic +10, Engineering, Science, Astronomy), Channelling +10, Charm, Charm Animal, Common Knowledges: (Tilea, Plants, Animals, the Empire), Evaluate, Gossip +10, Haggle, Heal Wounds, Intimidate, Magical Sense +10, Perception +20, Read/Write +20, Search +10, Speak Arcane Language: (Magick +10), Speak Languages

(Classical, Breton, Tilean, Estalian, Reikspiel, Marienburg, Eltharin, Khazalid), Swim.
Talents: Aethyric Attunement, Dark Lore (Necromancy), Fast Hands, Hedge Magic, Lesser Magic (ANY), Linguistics, Mighty Missile, Petty Magic (Arcane), Petty Magic (Hedge), Resistance to Magic, Very Resilient, Linguist, Strong Minded, Savvy, Rapid Reload, Master Gunner, Sure Shot,

Sharp Shooter, Mighty Shot, Specialist Weapons Groups: (Gunpowder, Engineering, Cannons).
Trappings: Hochland Long Rifle w. 20 Shots made out of Gold, Alchemist's Laboratory, Sturdy Leather Clothes, Apron, Flasks of Acid and Bases, Numerous Poisons and Antidotes, Books on Science and Alchemy, Writing Kit, 2 Cannons w. Crew.

Manny og prominente karakterer på Schloss Schwarzwald

Slottet er ikke særligt befolket i øjeblikket, det havde god plads til flere hundrede mennesker da var i god stand. Som det er nu er der kun en håndfuld folk tilbage til at holde slottet, hvilket ses med al tydelighed på dens faldefærdighed. Der er pålads nok til lejekompagniet men der er ikke meget plads tilovers, hvilket gør at slottet virker tom tog sammenstuvet på same tid.

Manfred "Manny"

Tjener/Snigmorder,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
72	66	45	51	68	53	53	52
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
3	17	4	5	5	0	12	3

Wilhelms betroede tjener, den eneste af hans tjenstefolk der har fået lov til at tage med på rejsen. Grunden til at Wilhelm stoler på ham er at han har kendt ham så længe og så mener Wilhelm også han er for dum til at være farlig. Han misforstår altid sine ordrer, harn er hjælpsom på det forkerte sted og siger det forkerte på det forkerte tidspunkt. Men det er alt sammen skuespil; Han er spion for en af Wilhelms rivaler. Han har fået besked på at slå Wilhelm ihjel når chancen byder sig, hvilket ville være mest passende ved klimakset. Manny siger "øhm" ret meget.

Skills: Blather, Charm, Common Knowledges: (Tilea, the Empire), Concealment, Disguise, Gamble, Gossip +20, Haggle, Lip Reading, Perception, Performer: (Actor +20, Storyteller), Pick Lock +10, Prepare Poison, Scale Sheer Surface +10, Search, Thieves' Tongue, Secret Signs: (Thief), Shadowing, Silent Move, Sleight of Hand, Speak Languages: (Reikspiel, Estalian).

Talents: Acute Hearing, Alley Cat, Flee!, Lightning Parry, Lightning Reflexes, Public Speaking, Quick Draw, Savvy, Schemer, Sharpshooter, Specialist Weapon Groups: (Entangling, Parrying, Throwing), Street Fighting, Streetwise, Suave, Sure Shot,

Trappings: 5 Doses of Poison (4 Dark Venom, 1 Heartkill), 3 Throwing Knives, Servant's Clothes, Dagger, Lock picks.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

Werner Baüme,

Gartneren,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
31	31	34	25	22	38	28	36
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	14	3	2	4	0	0	0

Werner er en lille alvorlig mand gammel mand. Han er meget påpasselig omkring sit arbejde. Han har en brunpletet skjorte på og har altid en rosensaks i den ene hånd og en graveske i lommen. Werner tager sig af grevinden have, lige i øjeblikket er de dog nødt til at bruge en del af den til af dyrke grøntsager for ikke at sulte. Han er gammel og træt og bruger det meste af tiden ude i haven skjult ude i buskene med røven i vejret og hovedet ved jorden. Han har en tendens til at gentage sig selv og genfortæller de samme historier eller bare den samme sætning: "det er koldt idag, ja det er koldt idag".

Skills: Blather, Common Knowledge (the Empire), Dodge Blow, Drive, Gossip, Perception, Speak Language (Reikspiel), Trade (Gardener)

Talents: Acute Hearing, Etiquette, Hardy, Very Resilient.

Trappings: Rose Scissors, Garden Scoop, Gardener's Outfit w. Bottom Hanging Out.

Frau Baüme

Kokkepigen,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
45	23	31	41	31	28	37	22
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	15	3	4	4	0	0	0

Elsa Baüme er en stor rødmosset gammel dame med en permanent rynket pande. De fleste af hendes raserianfald i øjeblikket skyldes naren, hvis tilstedeværelse på slottet vil give hende et hjerteslag hvis den fortsætter. Hun har en skarp tunge og siger sin mening ligeud, og hun HAR en mening. Hun har for det meste styr på hvad der foregår på slottet da hendes mand og barnebarn fortæller hende det meste af hvad de ser og hører. Hun har en meget direkte tilgang til samtaler og har det med at afbryde folk. Hun bliver nemt fornærmet.

Skills: Blather, Common Knowledge (the Empire), Dodge Blow, Drive, Gossip +20, Haggle, Perception, Speak Language (Reikspiel), Trade (Cook)

Talents: Acute Hearing, Etiquette, Hardy, Very Resilient, Warrior Born.

Trappings: Big Wooden Ladle, Worn White Dress (used to be white that is), Apron, Sharp Tongue.

Dieter Baüme

Stalddreng/køkkendreng.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
25	33	26	27	39	31	27	34
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	11	2	2	5	0	0	0

Dieter er en knægt på omkring 12, lidt lille og med røde kinder og en snotnæse. Han er Werner og Elsas barnbarn; det er ham der tager sig af de fleste trøse pligter på slottet, hvilket betyder han bruger meget tid på at undgå at blive set og sat i sving. Han har mange gemmesteder på slottet og ved hvordan man kommer rundt til de mere besværlige dele. Han øjne og ører fungerer også ret godt. Han tørrer hele tiden næsen i sit ærme.

Skills: Blather, Dodge Blow, Gossip, Perception, Speak Language (Reikspiel).

Talents: Acute Hearing, Fleet Footed.

Trappings: Ill-Fitting old Clothes, Runny Nose.

Kapitel 1 – Personae Dramatis

NPC Statister

The Iron Talon Company

Iron Talon infantry

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
43	33	36	30	31	30	32	25
2	14	3	3	4	0	0	0

20 Swordsmen, 20 Pikemen,

Skills: Common Knowledges: (Tilea, the Empire), Dodge Blow, Gamble, Gossip +10, Perception, Secret Language (Battle Tongue), Speak Language (Reikspiel, Tilean).

Talents: Disarm, Strike Mighty Blow, Strike to Stun, Sturdy, Warrior Born.

Trappings: Dagger, Sword, Medium Armour (Mail Shirt), Shield. (Pikemen have a pike instead of sword)

Iron Talon Handgunners

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
33	40	36	30	31	30	32	25
1	14	3	3	4	0	0	0

20 men strong,

Skills: Common Knowledges: (Tilea, the Empire), Dodge Blow, Gamble, Gossip +10, Perception, Secret Language (Battle Tongue), Speak Language (Reikspiel, Tilean).

Talents: Disarm, Rapid Reload, Mighty Shot, Sturdy, Marksman.

Trappings: Dagger, Sword, Handgun and 10 Shots, Medium Armour (Mail Shirt).

Black Feathers,

Crossbowmen (former outlaws)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
35	41	32	33	39	31	29	29
2	15	3	3	4	0	0	0

10 Men,

Skills: Animal Care, Common Knowledge (Tilea, the Empire), Concealment, Dodge Blow, Gossip, Haggle, Perception, Ride, Scale Sheer Surface, Search, Secret Language (Battle Tongue), Secret Signs (Thief), Silent Move, Speak Languages (Reikspiel, Tilean), Swim.

Talents: Disarm, Night Vision, Rapid Reload, Sharpshooter, Strike Mighty Blow, Streetwise, Strike to Stun.

Trappings: Crossbow with 10 Bolts, Dagger, Sword, Medium Armour (Mail Shirt), Shield.

The Scythe,

Heavy cavalry

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
55	53	46	50	49	50	42	39
2	17	4	5	4	0	0	0

8 men strong,

Skills: Academic Knowledge: (Genealogy/Heraldry, Religion, Strategy/Tactics), Animal Care, Animal Training, Common Knowledge: (the Empire), Dodge Blow +10, Gossip +10, Perception, Ride +10, Secret Language (Battle Tongue), Speak Language (Breton, Reikspiel).

Talents: Coolheaded, Etiquette, Lightning Reflexes, Specialist Weapon Group (Cavalry, Flail, Two-handed), Strike Mighty Blow.

Trappings: Destrier with Saddle and Harness, Sword, Full Plate Armour, Horse with Saddle and Harness, Lance, Shield.

Ravens,

Pistoliers

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
45	38	36	38	39	30	37	39
1	14	3	3	4	0	0	0

6 men of outstanding skill and courage,

Skills: Animal Care, Charm, Command, Common Knowledge: the Empire +10, Consume Alcohol, Dodge Blow, Evaluate, Gamble, Gossip, Perception, Read/Write, Ride +10, Secret Signs (Scout), Speak Language: Reikspiel

Talents: Etiquette, Master Gunner, Public Speaking, Quick Draw, Rapid Reload, Savvy, Sharpshooter, Specialist Weapon Group (Gunpowder, Parrying), Strike Mighty Blow, Sure Shot, Trick Riding, Very Resilient.

Trappings: Sword, Light Warhorse with Saddle and Harness, Main Gauche, Pair of pistols with 20 shots, Full Mail Armour.

2 Kanoner der bærer en flammende dværgerune hver

Bemandet af 8 stærke mænd og Giovanni,

4 forsyningsvogne fyldt med mad og ting de ikke gider at bære. Hvert har fire heste spændt for en chauffør og en vagt.

Kompagniet tæller 100 mand.

Kapitel 2: Scenerne

Wilhelms hjem

Wilhelm bor i et fint hus i den dyre del af byen. Wilhelms våbenskjold hænger over fordøren. Det forestiller en åben bog på en rød baggrund med en sort flodbåd under. Ordene "Knowledge is Power"



kan læses på bogens sider. Når spillerne bliver briefet omkring deres mission er det her det sker. Selve huset er overdådigt indrettet med tykke tæpper og alle mulige dyre genstande udstillet på væggene. Spillerne bliver vist ind på Wilhelms kontor hvor han sidder i et væresle uden vinduer bag et skrivebord der vender mod døren. Væggene er fyldt med reoler og ordentlige stakke af papirer fylder skrivebordet. Wilhelm selv sidder i fuld pladerustning med en pistol synligt lagt på bordet foran ham indenfor nem rækkevidde. Han er ved at skrive noget da spillerne bliver vist ind, men gør intet for at skjule hvad det er. Karakterer der kan læse slå et slag for at hurtigt at se hvad det er der står. Det er et brev til Elector Counten af Averheim, der står at der er en stor udød trussel løs i Schwarzwald og at sagen burde undersøges. Wilhelm introducerer sig selv og begynder så at forklare sagens sammenhæng. Se åbeningsscenen i kapitel 3.

Lejekompagniet

Det er her spillerne møder lejesoldaterne Wilhelm har hyret. Lejren er meget diciplineret kørt, det er en firkant af grøfter hvor jorden fra grøfterne er brugt til at danne en vold bagved selve grøften. I voldene er der spidse stolper sat i jorden. Der er en vej der



går igennem voldene, her står der to vagter med spyd mens to vagter mere står oppe på voldene med ladte armbrøster. Indenfor voldene er der telte sat op efter system så de danner lige stier der løber vinkelret på hinanden. I midten ligger officers teltet, det har et banner med lejekompagniets våbenskjold stående ude foran teltet. Skjoldet forestiller en ravn der holder en guldmønt i kørne og har et stykke pergament i næbbet. Mottoet for kompagniet lyder: "In Auro Veritas", der betyder, "I guld finder du sandheden", eller som soldaterne foretrækker: "Penge lyver ikke" Lejren har lige under 40 telte i alt plus forsyningsvogne, heste og et par kanoner. Hele kompagniet er på omkring hundrede mand. Se ankomst til lejren i kapitel 3.

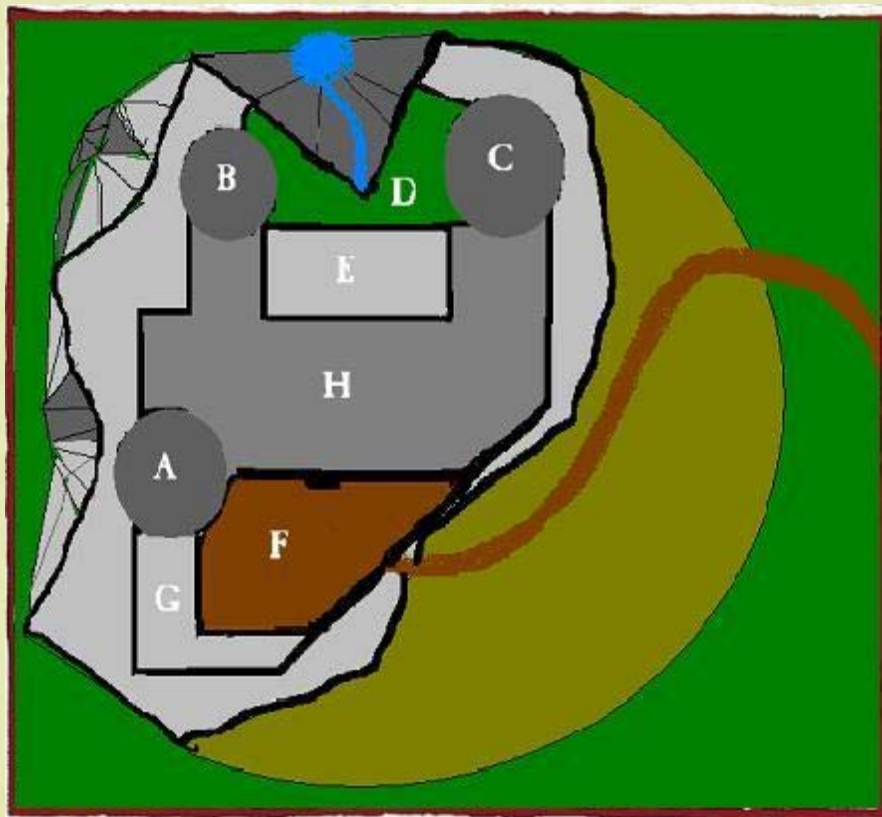
Schloss Schwarzwald

Slottet ligger på en toppen af en klippeside i en gudsforladt del af emperiet, det var engang et flot og imponerende bygningsværk, det tronedede over skoven under sig. Nu hviler det som en sammensunken gammel mand. Dets ydermure bærende vægge er alle sammen intakte, men kun omkring en tredjedel af dets indre er beboeligt. Da der er mange huller i tagene betyder det at mange af gulvene og de indre vægge simpelthen er rådnet og i så dårlig stand at de er farlige at bevæge sig rundt på. Selve grundformen på slottet er en trekant, hvor hver spids udgøres af et højt tårn. Den mest slående ting ved slottet er dog det underlige gule skær der skiner op fra bagsiden af slottet og indhylder stedet i mærkelige skygger. Dette lys kommer fra haven, hvor en stor brændende kugle på magisk hvis skaber lys til haven. Kuglen blev skabt af Heinrich Feurbrand som var Schwarzwaldernes hoftroldmand det meste af sit liv, han lavede kuglen på bestilling af Sigmund til Sigmunds kone for at afhjælpe hendes hjemve og som et bevis på hans kærlighed. Se kapitel 3: "Ankomst til Schwarzwald"



Kapitel 2 - Scenerne

Schloss Schwarzwald – Set Oppefra



A - Sigmund and Liselles Tårn

Dette er det højeste af de tre tårne, det er fem etager højt, hvilket er en mere end de to andre tårne. Det er her Sigmund og Liselles private gemakker kan findes; de sover i hvert sit værelse på to forskellige etager. Sigmund har etagen over Liselles og hans er på den næsthøjeste etage. Dette tårn er det eneste der stadigvæk er i god stand, og alle etagerne er brugbare. Der er ingen huller i taget og alle gulvene ikke rådne. Layoutet af de forskellige etager er simpel, en trappe går op på indersiden af den ydermuren. Hver etage består af et enkelt værelse. Der er to vinduer i hvert værelse, med skodder til at lukke dem af med, der er også en kamin på hver etage og skorstenen går hele vejen op igennem alle etagerne. Skorstenen kan bruges som en alternativ måde at bevæge sig mellem etagerne på, hvis man er lille og har hang til den slags. Hvis man ønsker at kravle op er det er Ag -20 check, hvis man fejler sidder man enten fast eller falder ned. Det er også en god ide at tjekke om der er ild i kaminerne før man kravler op.

B - Stefans Tårn

Dette tårn har set bedre dage. Det er med vilje blevet overladt til vind og vejr hvilket betyder at kun de nederste to af dets fire etager er brugbare. De øverste to har store huller i gulvene og de er så møre og rådne at de ikke længere kan bære vægten af et voksent menneske. Det er dog stadig muligt at komme helt op til toppen ved hjælp af trapperne, og der er en god udsigt til haven og de andre to tårne derfra. Stefan bruger førstesalen og Gulfang og Luthor tager logi i stuen. Stefan har adgang til terrassen fra sit kammer.

C - Wilhelms Tårn

Dette tårn er i nogenlunde god stand. Der er nogle huller i taget, så det er lidt farligt at bevæge sig rundt på den øverste etage, men resten er gode nok. Wilhelmss gemakker er på den næstøverste etage, hvorfra han har en glimrende udsigt over haven, de to

andre tårne og terrassen. Spillernes gemmaker er i etagen under Wilhelms og de deler det med Manny. Etagen neden under bebos af Giovanni, Pieter, Kriak og Augen.

D - Liselles Have

Denne have er varm og frodig på grund af ildkuglen. Hele haven er varm og fugtig og fuldstændigt overgroet, og der er dis nede langs jorden. Selve kuglen er omkring 30cm i diameter og hænger fra toppen af en 3 meter høj sten søjle midt i haven. Det gule lys giver et sært skær i hele haven der gør det svært at bedømme afstande og se ting tydeligt, alle synscheck i haven har -10. Der er alle mulige eksotiske blomster der vokser i haven og det er Werners job at holde den hvilket han gør meget påpasseligt, men langsomt, hvilket er grunden til dens overgroethed. Werner er herude næsten altid, men ofte ude af syne. Der er tre indgange til haven en fra hvert tårn på hver side og en fra hovedbygningen.

E - Første sals terrasse

Denne terrasse er placeret så man kan kigge ud over klippesiden og ned i haven lige under den.

Kapitel 2 - Scenerne

Der er et lavt støbejernsgelænder som er begyndt at ruste der forhindrer folk i at falde ned i haven. Der er også et par træbænke heroppe som man kan sidde på og nyde udsigten og blive varmet af ildkuglen i haven. Der er tre døre der giver adgang til terrassen, en fra hvert tårn på hver side og en fra hovedbygningen. Hele have terrasse og tårne scenen er bygget op ligesom scenen på et Shakespeareanks teater, ligesom *the globe*.

F - Borggården

Dette er hvor de tre brødre mødes igen, ud over det er der intet særligt ved den, det er en borggård.

G - Stald og barakker

Dette var engang nogle gode brugbare stalde og en behagelig barak for omkring 50 soldater. Som det er nu er stalden brugbar efter lidt reparation men barakken mangler sit tag. Forsyningsvognene bliver sat her og der bliver lagt noget pressening over dem.

H - Main Halls

Det er her hvor dem der ikke er så heldige at have et tårnværelse er indkvarterede. Hovedbygningen består af en stue og en førstesal med masser af værelser. Alle værelserne på stueetagen er i god stand, med et par lække lofter her og der. Førstesalen derimod er i ret dårlig stand der er mange steder hvor man kan kigge op igennem huller i taget og gulvene er ustabile og rådne mange steder. Det er sikkert nok at gå forsigtigt rundt her men hvis man går hurtigere end langsom gang skal man lave et Ag med -10 for hastighed over dvs løb giver -30, hvis man fejler falder man igennem gulvet de tre meter ned til underetagen. Lejesoldaterne bliver placeret i vestfløjen, mens beboerne på slottet alle sammen holder til omkring køkkenet i den sydvestlige fløj. Malucius har en lille skjult krog på førstesalen i den sydøstlige fløj og han er også i stand til at bevæge sig uhindret over hele slottet, han behøver ikke slå for at se om han falder igennem gulve, hvilket gør ham svær at fange. Det samme gælder for Dieter. Spisesalen udgør det midterste af hovedbygningen. Dens loft strækker sig helt op til førstesalen. Bordet herinde er arrangeret i en hestesko. Sigmund and Liselle sidder ved højbordet, Stefan og hans officerer sidder på den venstre side og Wilhelm og spillerne er placeret på den højre side. Der er fire døre der fører ind til

salen. En på hver side, de fører ind i de forskellige fløje, en fordør der fører ud til hallen og hovedindgangen og en dør bag ved et stort vægtæppe bagved højbordet, denne dør leder op af en trappe op til terrassen og resten af første salen. Vægtæppet bærer Schwarzwalds våbenskjold, som er tre sorte træer på en rød baggrund, med en ildkugle over dem.

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

Kapitel 3: Hvordan Scenerne Forløber

Synopsis

Wilhelm har modtaget et brev fra sin bror, greven af Schwarzwald, hvor hans bror har bedt ham om et lån så hank an hyre lejesoldater til at få klaret hans udøde infestation. Wilhelm er glædeligt overrasket over sin brors fortrædeligheder og besluttede sig for at hyrederes lillebrors nyoprettede lejekompagni: "the Iron Talon". Wilhelm ønsker at spillerne skal tage ned til Stefan og hyre hans kompagni og derefter modes med ham og tage med til Schwarzwald. Hans plan er at udnytte Stefan og Liselles gamle affære til at vise at Sigmund ikke længere er i stand til at varetage sine pligter som greve. Wilhelm har tænkt sig at manipulere den gamle romance frem igen mens han samtidigt lader som om han er den bekymrede bror overfor Sigmund mens han er igang med at sætte ham op til at overvære romancen. Han håber at dette vil få Sigmund til at gå amok og gøre noget uovervejende som vil fordømme ham og forhåbentligt få ham dræbt (ellers hvis han ikke bliver dræbt har Wilhelm sin snigmorder til at tage sig af tingene). Dette skulle være nok til at Wilhelm kan få titlen som greve samtidigt med at han virker helt uden skyld.

Handlingsforløbet

De følgende scener er selve kernehistorien. Det er de scener der er selve tragedien. Det er muligt at der ikke bliver brugt for dem alle sammen alt efter hvordan tingene skrider frem, men hvis spillerne bare sætter sig ned og kigger på så er det disse scener de kommer igennem i løbet af Schwarzwald tragedien.

Åbningsscene: Wilhelms tilbud

Spillerne er blevet tilbudt et job af en lille ynkelig mand ved navn Manny, der siger han repræsenterer en rig købmand her i Kemperbad. Denne købmand hedder Wilhelm Schwarzwald, og han er på udkig efter en gruppe eventyrere der skal hjælpe ham med et ærinde. Spillernes første scene er når de ankommer til Wilhelms hjem, hvor de finder Wilhelm siddende bag sit skrivebord, i gang med at skrive et brev. Da spillerne kommer ind kigger han op og siger: **"ah der er i jo, Udemærket!"** Han gør sit brev færdigt folder det sammen forsejler det og giver det til Manny. Han kigger så på spillerne og begynder sin briefing:

"Udemærket, udemærket, I ligner jo lige hvad jeg har brug for. En gruppe initiativrige driftige folk, udemærket! Altså det jeg har at tilbyde er en godt betalt opgave til en gruppe som jeres. Ser i jeg står nemlig i den den prekære situation at jeg for nyligt har fået et brev fra min kære bror, han er greve af Schwarzwald, har i hørt om det? Nej? Nej hvorfor skulle i også det, men edt er et lille len på grænsen til Sylvania, det er IKKE Sylvania skal det lige siges. Men min bror har for nyligt fået problemer med nogle udøde, og som tingene er lige nu med den nyligt overståede krig og så videre så har han noget besvær med at få gjort kål på disse udøde. Han har så bedt mig om et lån så han kan hyre nogle lejesoldater til at afhjælpe ham hans problem. Jeg ved hvad i tænker, men bare rolig Det er ikke fordi jeg vil have jer til at tage hen og håndtere denne trussel egenhændigt. Nej det har jeg allerede sørget for. Jeg har hyret et lejekompagni som skal tage sig af den side af sagen. Nej det jeg har brug for er en gruppe pålidelige folk der kan hjælpe mig med at afslutte handelen og derefter tage med mig til Schwarzwald som mine personlige tjenere og bodyguards. Den eneste anden af mine normale tjenestefolk jeg tager med bliver Manny her. Ser det er nemlig længe siden at jeg har set min bror og jeg tænkte det ville være en fin gestus hvis jeg troppede op personligt med den hjælp han har brug for. For jeres vedkommende skulle det ikke være alt for meget besvær, jeg har Manny til at tage sig af de fleste praktiske ting, det i skal gøre er bare at tage papirer med til lejekompagniet og få aftalen bekræftet. Så det i kommer til at skulle gøre er et aflevere papirerne og så eskortere Manny og mig til et familiebesøg. Lejesoldaterne tager sig af de udøde og vi tager hjem igen. Ud et et enkelt lille ærinde i ny og næ skulle det være alt hvad i behøver at gøre for jeres løn, det og så selvfølgelig sørge for min sikkerhed. I vil blive betalt 10 Crowns nu og 50 mere hver når vi kommer sikker herhjem igen. Men jeg er sikker på at i har nogle forberedelser i skal have klaret ligesom mig, så skal vi ikke bare sige i møder her i morgen tidligt så vi kan komme afsted? Udemærket! Vi har en aftale så!"

Hvis spillerne spørger hvorfor dem og ikke nogle af hans tjenere, vil han være lidt vag og komme med en forklaring om at de bliver nødt til at blive for at få tingene til at køre her i byen. Hvis de presser ham lidt vil han så indrømme at det er fordi han ikke stoler på sine tjenere og han

mistænker mange af dem for at være spioner for sine rivaler her i byen. Han har brug for helt fremmede for at være sikker på at kunne stole på dem.

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

Scene 1: Ankomst ved Lejekompagniet

Spillerne ankommer ved Iron Talon lejesoldaternes lejr og bliver antastet af vagterne dog på en åben og venlig måde. Når de nævner at de er udsendt fra Kemperbad bliver de straks fort ind til offiversteltet. Her er Stefan igang med at snakke med Giovanni om forskellige typer krudt. Efter de er blevet introduceret af vagterne hilser Stefan dem med et smil og beder dem om at sætte sign ed, han forhører sig om der er noget de har lyst til, mad eller drikke. Han spørger til deres rejse hertil, om de har haft svært ved at finde stedet. Efter at have sikret sig at de føler sig tilrette vil han begynde at snakke forretning. Spillerne har den endelig kontrakt med sig som skal underskrives af Stefan, derefter vil de rejse hen til den næste by hvor de vil mødes med Wilhelm som har resten af betalingen. Stefan læser langsomt og grundigt kontrakten igennem med hmm-hmmm en gang imellem mens han nikker. Derefter beder han Giovanni om at læse den igennem og til sidst sender han bud efter Pieter som så også læser den igennem. De diskuterer så kontrakten indbyrdes Giovanni virker ligegyldig mens Pieter er positive. Stefan vil derefter accepterer kontrakten og underskrive den. Han kalder så Luthor ind og beder ham gøre mændene klar.

Scene 2: Mødet med Wilhelm

I den næste by støder de til Wilhelm og Manny. Lejekompagniet har slået lejr lidt uden for byen og spillerne bliver sendt ind i byen for at hente Wilhelm og pengene. Wilhelm venter på dem på torvet uden for den Røde Løve, den eneste kro i byen. Han er stadigvæk i fuld pladerustning og har et mindre arsenal synligt klar på sin hest. Han følger med spillerne ind i lejren hvor de skal mødes med Stefan inde i officersteltet. Dette bliver det første møde i mange år for de to brødre, Stefan første reaction er overraskelse, efterfuldt af glæde og til sidst mistænksomhed, da han bliver klar over hvad det er han er gået med til. Wilhelm er utroligt glad for at gense sin bror og snakker løs om hvor godt det er at se hinanden igen og om at lægge fortiden bag sig, at familie er det vigtigste i livet. Han indrømmer at han har narret Stefan, men at det kun var fordi det var den eneste måde at han ville være gået med til at tage hjem til Schwarzwald igen. Wilhelm snakker videre om at det er på tide at hele sårene i familie og tilgive hinanden, og samtidigt redder de deres barndomshjem fra en frygelig katastrofe. Stefan

ender med at ryste på hovedet trække på skuldrene og sige at det måske også har været for længe at familien har været splittet. Men han virker ikke overdrevet glad for ideen. Stefan samler så sine officerer og introducerer dem til Wilhelm. Wilhelm vil hilse på Luthor som en gammel ven fra Schwarzwald, han kinder Kriaks ry, men da han kommer til Augen bliver han sammenbidt. De nikker til hinanden med et "Wilhelm", "Augen" hvorefter Wilhelm hurtigt går videre til resten af folkene. Efter præsentationen overdrager Wilhelm resten af pengene til Stefan og beder spillerne om at møde ham inde på den Røde Løve. Inde på kroen kommer Luthor og nogle af soldaterne id lidt senere for at få nippet at drikke og et spil terninger, han inviterer spillerne over til sit bor og er vældig venlig og mere og mere snaksagelig som aftenen går, han ender med at afsløre hele historien omkring Stefan Liselle og Sigmund, han vil også nævne at Stefan og Augen kender hinanden fra engang for nogle år siden men at de skiltes på dårlig fod. Næste morgen tager de allesammen videre til Schwarzwald.

Scene 3: Ankomsten ved Schwarzwald

Vejen op til slottet bugter sig op af bjergsiden, gran og fyretræer på begge sider gør turen klaustrofobisk, regnen siler ned og gør hele rejsen besværlig og våd. Da slottet endelig kommer til syne er det ikke et specielt rart syn, tagene har synlige huller og da de kommer ind i borggården er det tydeligt at slottet har set bedre dage. For eksempel så mangler barakken sit tag og staldene er kun i marginalt bedre stand. Wilhelm og spillerne er blandt de første igennem porten sammen med Stefan. De bliver mødt af Sigmund og Liselle sammen med de uimponerende rester af slotsgarden, alle sammen enten for gamle eller for unge eller krøblinge. Sigmund er Wilhelms enæggede tvilling men han ser ældre ud og mere slidt. En blodåre i hans tinding dunker synligt da de kommer op til ham. Da han ser og genkender Stefan bliver han bleg og røde pletter breder sig på hans kinder. Han siger dog ikke noget. Liselle står på hans højre side et skridt bag ham, hun forholder sig også tavs, selvom hun gisper hørbart da hun genkender Stefan. Wilhelm stiger så af hesten og går hen til Sigmund og omfavner ham mens han udbrøder:

"Sigmund hvor ser du godt ud, ved guderne! Hvor længe er det snart siden? Hva? En fem år, ikke? Hvor tiden dog flyver!"

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

Sigmund afbryder ham og siger: *“Hvad laver i her?”*

Han lyder meget lidt glad. Wilhelm begynder så at forklare:

“Jamen jeg fik dit brev! Ligesåsnart jeg hørte om problemerne hyrede jeg...”

Sigmund afbryder ham igen:

“Hvilket brev!”, “Jeg har ikke skrevet noget brev?”

Wilhelm ser forundret ud og tager et brev frem og spørger:

“Det her brev. Har du ikke skrevet det? Det bærer dit segl!”

Liselle træder så frem nejer og siger: *“Tilgiv mig herre, brevet blev skrevet af mig, jeg er meget ked af det, men vi har brug for hjælp ellers går Schwarzwald under!”*

Det næste der sker er at en dør flyver op og naren kommer spændende ud med kokkepige i hælene, han griner højlydt med en forfærdelige kaglende latter. Kokkepigen brøler af ham og kommer løbende efter ham helt rød i ansigtet med en stor træske i hånden. Hun sender eder og forbandelser efter naren mens han flygter fra hende. Han løber tværs over gården og hopper op på væggen henne ved barakken. Hun forsøger at hoppe op og slå ham med skeen men er fuldstændigt ude af stand til at nå ham. Efter et stykke tid giver hun op og står bare for foden af muren tavs af vrede med tårer løbende ned af kinderne. Naren laver alle mulige farverige fornærmelser omkring hendes person og personlighed, mens han understreger dem med forskellige håndbevægelser. Til sidst giver hun op og går indenfor igen mens hun højlydt mukker:

“Ja ja komme lort I maden det er rigtig sjovt! Hele middagen ødelagt! Nu har vi intet at spise men han er jo ligeglad! Ja det er bare så sjovt at gå i seng på tom mave!”

Hun vil lige hurtigt kigge på folkene forsamlet i borggården, hvorefter hun går indenfor og smækker døren efter sig. Naren står oppe på muren og sviner hende til:

“Den smule er ingen skade til! Det er bare lidt mere smag til din kogekunst, og sikkert endda noget bedre smag hvis det er det det skal komme an på!” og “Det godt du har dit udseende at lide på for din kogekunst er ikke værd at fodre hundene med!”

Sigmund og Liselle står der bare uden at gøre noget. Men Sigmunds blodåre bliver næsten lilla. Han kigger rundt og siger til sidst:

“Velkommen hjem til Schwarzwald, siden min kone har været så god at invitere jer så kan hun også stå for jeres logi.

Han vender sig om og gør ind. Mens han går er der en stemme der tydeligt kan høres fra soldaterne:

“Håber ikke det er ham der der skal betale os, han ser ikke ud til at kunne betale en hund for at skide.”

Det giver lidt fnisen i rækkerne, men Stefan blegner og kigger sigende på Luthor som straks går hen og giver den formastelige et par drag over nakken. Det er dog for sent og alle i gården har hørt det.

Som det er nu er Sigmund fuldstændigt ydmyget; hans brødre er hjemvendt for at se deres barndomshjem i ruiner tjenstefolkene er ude af kontrol og Sigmund selv er blevet ydmyget af sin kone. Han er MEGET vred, men der er ikke noget han kan gøre ved det. Denne scene er vigtig fordi den sætter stemingen for resten af scenariet og den sørger for at gøre klar til at Sigmund går besærk hvilket han kan gøre når som helst du finder det passende. Selvom det nok ville passe bedst hvis det ventede til klimakset.

Scene 4: Den Første Festmiddag

Spillerne får tildelt et kammer I Wilhelms tårn, sammen med Manny. Dette er et godt tidspunkt til at udforske slottet og de forskellige folk der bor der, da spillerne ikke har så meget at lave mens lejkompagniet får styr på deres sager. Efter alle pligterne er blevet udført bliver spillerne inviteret med til en banket om aftenen. Inde i spisesalen sidder spillerne ved det højre ben af hesteskoen som bordene danner. Stefan og hans officerer sidder ved det venstre, og Sigmund og Liselle sidder ved højbordet, Luhtor har dog fået tildelt en plads ved højbordet. Selve “festmåltidet” er et lidt sølle et, der er brød røget kød og tr slags grøntsager, der alle er blevet udkogt til smagløshed. Der er ingen der siger noget i et langt stykke tid, indtil Sigmund så rejser sig og råber: *“Hofnar! Kom og underhold os for selskabet her er dræbende!”*

Hofnaren kommer så ind igennem dobbeltdørene fra indgangshallen, han bukker og skraber hele vejen op til bordet. Han lægger ud med at lave noget akrobatik, saltormtaler, flikflak, vejrmøller og den slags, så laver han noget falden-på-halen-komedie såsom at spille fuld og vælte omkring, synge dårlige druksange, han begynder så at fortælle elendige vittigheder om folkene ved bordene, mest om Sigmund og mange af dem om hans mangel på en arving, hans kone der er ude af kontrol og andre personlige detaljer: *“Jeg vil ikke sige at Sigmund er en en slatten karl men det eneste tidspunkt hans lem peger mod panden er når han står*

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

på hovedet!” Den slags ”vittigheder”. Efter det jonglerer han lidt med knive, kugler knogler og æbler. Som den store finale beder han om en frivillig til at hjælpe sig med noget knivkasterkunst. En alternativ slutning i stedet for den beskrevet ved hans karakter kunne være at han rammer sin assistent direkte i benet, med fuldt overlæg, fordi han er meget dygtig. Men så er det nok en god ide at lade ham være rigtigt ynkelig overfor personen bagefter. Efter undeholdningen går alt hver til sit, og aftenen slutter med dårlig steming. Herefter kan spillerne snige sig rundt og intrigere et stykke tid, ellers går folkene bare i seng.

Scene 5: Den Anden Festmiddag

Den anden aften på slottet bliver der holdt endnu et ”festmåltid”, hvor menuen stort set er den samme. Det er her spillerne ser hvordan tingene eksalterer, og hvor Sigmund efterhånden er ved at miste fatningen. Naren underholder med et stykke kaldet ”Hanrejen”, see under Diverse. Det er et stykke som Wilhelm har skrevet specielt til lejligheden. Det er meningen at det skal ophidse Sigmund en sådan grad at han kunne gå amok. Selve stykket er meget dårligt, og det skal understreges af naren elendige made at spilledt på. Hver eneste gang han tager elskerens rolle kigger han sigende på Stefan, når han er konen kigger han på Liselle og når han er manden er det Sigmund han kigger på. Han overdriber alt ud i det ekstreme og laver underlige vrid med kroppen når han kysser/slås med sig selv i stykket. Liselle går, halvejs igennem stykket, helt rød i hovedet af arrigskab. Lidt senere begynder Sigmund at tage MEGET hårdt fat om sit bæger, indtil hans knoer bliver hvide. Lige pludseligt rejser han sig og kyler bægeret i hovedet på naren mens han brøler: *”Forsvind din lille mide!”* Naren skynder sig ud mens han griner højlydt, hans næse bløder voldsomt så han sprøjter snot og blod ud over gulvet mens han hopper afsted ud af salen. Sigmund sætter sig ned og spiser videre uden at sige et ord. Wilhelm, mens det har state på har været ovre ved Stefan og snakke lavmælt. Efter festmåltidet går Stefan ud i haven for at modes med Liselle. Wilhelm beder en af spillerne om at følge efter dem og udspionere, for det er ham der har arrangeret mødet.

Scene 6: Den tredje og Sidste Festmiddag

Det er her alting begynder at falde fra hinanden, alle mulige gifte bliver puttet i alle mulige slags

mad og drikke. Sigmund dukker ikke engang op til denne festmiddag og Stefan og Liselle går tidligt fra bordet i væmmelse over naren og hans form for ”underholdning”. Wilhelm har fået naren til at forgifte både Stefan og Liselle og har fået dem placeret i Stefans kammer, han forsøger også at forgifte Gulfang men er ude af stand til at slå ham ud, han bliver bare sløv af den enorme mængde gift han har indtaget. Wilhelm går så op til Wilhelm for at få fat i Sigmund under påskudet at han vil have Sigmund til at holde op med at opføre sig som en forkælet mægunge og tilgive Stefan. Sigmund bliver til sidst overtalt og indvilliger i at gå med. Hvis Sigmund finder Liselle og Stefan sammen i kammeret siger han ingenting. Han går tilbage til sit eget kammer, tager sin rustning på, spænder sit sværd om livet, går ned i haven og beder en af sine tjenere om at hente Stefan. Han bliver så stående helt stille mens regnen siler ned og tordnen og lyn lyser nattehimmelen op. Wilhelm beder en af spillerne om at tage Liselle og placere hende i sit eget kammer, derefter giver han Stefan en modgift til den søvngift han har forgivet ham med. Da Stefan vågner er han rundt på gulvet og Wilhelm fortæller ham at Sigmund er blevet sindsyg og har tænkt sig at slå Liselle ihjel og at han bliver nødt til at gå ned i haven og stoppe ham. Da Stefan er så groggy siger han ja og begynder at tage sit grej på. Han kommer så ned i haven og står ansigt til ansigt med Sigmund har mord i blikket. På dette tidspunkt er det dramatisk belejligt at et sidste lyn slår ned i det højeste tårn. På grund af regnen er det svært at se, umuligt at før en samtale og meget farligt at bevæge sig rundt.

Scene 7: Opgøret i Haven

Det er her al hadet og vreden strummer ud. Sigmund angriber Stefan med sværdet højt hævet men han skriger sine lungers fulde kraft. (Sigmund er underlagt reglerne for frenzy på dette tidspunkt). Stefan forsvarer sig selv og en bitter kamp imellem de to begynder. Da Stefan er ude af stand til at trænge igennem til Sigmund er han nødt til at kæmpe til døden, i haven, under et skybrud, på randen af et 100 meters fald om natten. Wilhelm står og ser på, tilsyneladende forsøger han at gå imellem de to men ude af stand til det, men han går heller ikke så tæt på at han selv er i fare. På dette tidspunkt er naren igang med et smule arbejde, han har tænkt sig at myrde alle de beboere som har været efter han eller som han føler har behandlet ham dårligt, hvilket er de

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

fleste. Han starter med Bäume familien (muligvis også spillerne alt efter hvordan de har opført sig overfor ham) Manny forbereder sig til sin opgave og går ud i haven. Knive og gift og forgiftede knive i hver eneste skygge.

Med hensyn til spillerne så er det op til dem hvordan dette scenarie skal ende. Hvis de gør alt hvad Wilhelm siger så går det hele som Wilhelm har planlagt. Stefan ender med at vinde over Sigmund ved at skubbe ham ud over kanten. Liselle vågner op til enkestand, Manny vil forsøge at myrde Wilhelm men bliver selv dræbt af en af Malucius forgiftede knive. Wilhelm bliver den nye greve af Schwarzwald. Lejesoldaterne og Averheim tropperne får bugt med de udøde og spillerne får en stor pengebonus på 300gc af Wilhelm (hvem siger at forbrydelse ikke betaler sig?) for deres "gode" arbejde.

Nogle andre mulige slutninger

Spillerne forpurrer alle de onde planer Wilhelm har lagt da de finder ud af hans ondskabsfulde nature. Den store finale er mellem Wilhelm og hans to brødre i haven istedet. Med Malucius på Wilhelm side og Gulfang på Sigmund og Stefans. Sigmund bliver så forgiftet af sin kone som så beder Stefan om at tage titlen som greve. Han indviliger for at redde sit barndomshjem og alting ender lykkeligt (på en måde). Spillerne bliver belønnede for deres modige handlinger; de får en mindre pengebelønning på 50gc og nogle venner højt på strå i denne del af Imperiet.

Spillerne hjælper Sigmund, gør ham klar over det onde plot for at stjæle hans title. Liselle forgifter så Stefan og skyder skylden på Wilhelm. Gulfang forsøger så at dræbe Wilhelm sammen med resten af lejesoldaterne og Manny. Sigmund lever men bliver efterfølgende forgiftet af Liselle som så overtager lenet. Hun belønner eller sender spillerne væk alt efter om hun mener de er en trussel eller en hjælp.

Alle dør, Liselle bliver myrdet af naren som skubber hende ud over klippe side i haven. Det bliver skudt over på Sigmund og Stefan forsørger så at hævne hende, han bliver dræbt af Sigmund som så bliver dræbt af Gulfang i en hævntørstig vrede. Wilhelm bliver myrdet af Manny. Spillerne bliver sendt væk af Otto hvilket så er enden på Schwarzwald familien og lenet.

Slut Scene: Ankomsten af Kaptajn Otto

Alting bliver afgjort ved ankomsten af Averheim troppekongentet som bliver ledet af Kaptajn Otto Mannheim. Han og hans tropper har gået ilmarch gennem uvejret for at nå slottet inden natten faldt på så de er i ret dårligt humør. Han vil overtage kommandoen og forhøre spillerne om deres medvirken i de ting der er foregået på slottet. Derefter bliver de bedt om at pakke deres ting og forsvinde hurtigst muligt hvis ikke de vil blive dømt for de forbrydelser der er foregået. Han vil have en nem løsning på alt postyret så at komme af med spillerne og have en eller anden, lige meget hvem,

Mellemspil:

Du kan inkludere så mange af disse elementer som du har lyst til, de er ikke essentielle men er med til at opbygge intrigedelen.

Dag 2:

Stefan og hans officerer har travlt med at planlægge angrebet på landsbyen så de bruger det meste af deres tid i Stefans gemakker. Augen og nogle af hans mænd bliver sendt ned for at spejde. Sigmund bruger det meste af sin tid på sit kammer. Wilhelm har travlt med at skrive stykket til naren og forfalske noget ekstra på brevet fra hans bror. Tilføjelsen handler om at Sigmund har tilgivet Stefan og gerne ville se ham igen og et en forespørgsel til Wilhelm om han kender til Stefans opholdssted.

Rude jesters

Lad Malucius lave nogle af sine løjer overfor spillerne og andre folk på slottet, se under Diverse for enliste med forslag. En god måde at starte på er at lade ham kravle op af skorstenen til spillernes værelse og skrigte helt vildt om morgenen, og så lade spillerne fange et glimt af naren mens han grinende klatrer ned igen.

Wilhelm giver naren et stykke

En eller flere af spillerne ser Wilhelm give naren det stykke som Wilhelm har skrevet i løbet af dagen. Det viser at der er en forbindelse imellem de to.

Stefan og Liselle mødes

Et hemmeligt møde i haven bliver bevidnet af Werner som fortæller det til sin kone, som fortæller det Wilhelm og spillerne fordi hun ikke breder sig om den udenlandske tøjte, og hun tør

Kapitel 3 – Hvordan Scenerne Forløber

ikke sige det til Sigmund da han kan finde på at gå amok hvis folk taler ondt om hans kone. En anden måde kunne være at lade Wilhelm sende en af spillerne ud og spionere som det er beskrevet i scene 5. Mødet afslører at der stadigvæk er stærke følelser imellem de to.

SLÅSKAMP!!

Nogle af lejesoldaterne kommer op og slås. I et stykke tid er der kaos, mens officererne forsøger at skille folkene ad og alle andre kommer for at se på og heppe. En god mulighed for at snuse lidt rundt i andre folks værelser.

Dag 3:

Da vejret ikke er blevet bedre og det ser ud til storm bliver angrebet på landsbyen udsat. De fleste folk går lidt rundt i løbet af dagen og ender i haven på et tidspunkt.

Flere løjer!

Fortsæt kampen for at få spillerne til at hade naren ved at lave fis med dem og alle andre.

Liselle ude og høste

En af spillerne ser Liselle ude i haven, i færd med at samle nogle meget eksotiske planter. Hun har en bog med sig der handler om giftige planter og deres kvaliteter. Hun hævder at de er til at lave hendes parfume med.

Naren laver numre

Lad en af spillerne se at naren pisser i en vinflaske og putte et eller andet i en anden vinflaske. Pisflasken er til spillerne den anden er giften til Stefan. Hvis han bliver antastet vil han skynde sig at løbe væk og kaste flasken med pis efter hans forfølger.

Wilhelm igang med noget lusk

En eller flere af spillerne ser ham gå ud i køkkenet og putte noget i Gulfangs mad og noget i en flaske vin. Vinen er til Liselle. Hvis han bliver antastet omkring det vil han først prøve at afveje det som noget medicinsk, så vil han være venlig og tilbyde en belønning for at tie. Hvis han bliver presset vil han blive vred og beordre personen til at lade som ingenting og gøre som der bliver sagt, hvis ikke kan de komme til skade.

Hvad nu hvis'er

Hvis spillerne gør et eller andet helt uventet (hvilket de nok gør) så er det helt i orden. Ser hvor det bærer henad. Der er masser af

NPCere så der er nok at arbejde med, hvis du har brug for noget magi så brug Pietr, hvis du vil have nogen smadret brug Kriak eller Gulfang, hvis du har brug for en der kan fortælle hvilken slags gift det her nu er og hvad den gør, så brug Giovanni, hvis du har brug for nogen der kender til Wilhelms snuskede fortid så er der Augen. Brug hvad du kan bruge og lad resten være, Det er i sidste ende op til dig som spiller at bestemme hvordan du vil køre scenariet.

Gør det sjovt og mindeværdigt.

Appendiks: Diverse

Appendiks: Handouts, Løjer og Spillernes Karakterer

Hanrejen

Åhh jeg elsker dig! Du er en vidunderlig elsker. Din berøring er so mild og is på min blide krop.

Åhh min kære alt for længe har vi været adskilt, lad os nyde denne nat sammen i fulde drag.

Min masculine helt, dine arme er stærke og din fægtekunst er uforlignlig Åh hvois mig nget af din kunst som min mand næsten helt har glemt.

Åhh ja min due jeg skal give dig en smagsprøve på min sværdkunken stol kun på det.

Der høres banken.

Min kone! Er du stadig svagelig? Jeg er kommet for at trygle dig om tilgivelse.

Åh hurtigt ind i mit skab gem dig! Han er ikke en begavelse og han vil ikke finde dig der.

Åh min mand, kom kun ind hvois du virkeligen er klar til at trygle mig om tilgivelse.

Det er jeg! Det er jeg! Åben blot døren, jeg beder dig!

Udemærket! Du kan komme ind, men bliv ikke for længe for jeg trættes af dine synder denne dag.

Selvfølgelig, selvfølgelig min due min kærlighed, åh fortæl mig om du føler dig klar til denne månens gang at behove mine tjenester som ægteemand, for jeg har bitter savnet dine blide kærtegn til at holde mig varm om natten, efter fem år må du have fundet modet til at opfylde dine ægteskabelige pligter.

Åh fy fjøj! Er det alt hvad du tænker og taler om! Din gamle klamme gris! Jeg føler mig svagelig igen,

forsvind fra mit åsyn, jeg ønsker ikke at skue dit ynkelige skrog, forsvind! herut! Hund med beskidte tanker!

Udemærket min kære, jeg er din ydmyge tjerner, lad mig blot tage min kåbe fra dette skab så vil jeg pakke mig.

Elskeren afsløret!

Hvad er nu dette? En nøgen mand ligger på lur i dit klædeskab? Åh en slange har jeg nærret ved mit bryst!

Min mest betroede løjtnant ingen anden! Åh elendige, åh elendige mig ikke at se det åbenlyse for mine øjne!

Åh elendige begge i forrædere!

Åh ti din gamle tosse! Du er gammel, svag og blind, din manddom er længst visnet hen.

Åh hvilken fornærmelse, Jeg mærker min styrke så usselt stjålen fra mig komme igen! En ild i mit indre koger mit blod! Tag den unge knøs! At tro jeg betroede dig mit liv!

Ha du er intet imod mig gamle mand. Du vil dø for min hand og dine livløse øjne vil beskue din kone og jeg fejre din hedengang og dine ejendele.

De kæmper og den unge elsker bliver ramt.

Åh onde skæbne at tænke sig sådan en styrke i sådan et skrog, jeg er dræbt.

Og nu min kone bekend dine synder og bliv frelst!

Åh ja kære mand jeg bekender og jeg angrer, kom tag mig i dine arme og tilgiv din stakkels due.

De omfavner hinanden; hun dolker ham i ryggen.

Tag den dit onde monster, at du kunne tro jeg nogensinde ville røre dit elendige skrog! Nu hvor du har taget det eneste jeg virkeligt elskede I denne verden fra mig!

Føj! Lad market sænkes sig over din ussle krop.

Giftslange her får du mit stål at føle og gør så ingen skade mere.

Han dolker hende, de dør begge to.

Løjer naren kan "underholde" spillerne med

Her følger en liste over løjer som du kan lave med naren. Disse skulle helst hjælpe spillerne til at kunne lide ham mere eller mindre. De skal dog ikke begrænses til spillerne, han skal nok få resten af folkene på slottet til at hade ham rimelig hurtigt. De eneste to personer der ikke bliver lavet løjer med er Sigmund og Wilhelm.

- Gnid et stykke giftig efeu på indersiden af en fyrs skampose eller anden beklædningsgenstand. Det er meget svært at virke sej, når det ser ud som om man har et udslæt der klør.
- Komme fedt eller olie på det øverste trappetrin for en hurtig måde at komme ned på.
- Det klassiske Spand over døren trick, i stedet for vand brug pis.
- Gå hen og træk offered kåbe eller kjole op over hovedet på dem og løb.
- Bind en snubletråd hen over en gang, måske lige ved toppen af nogle trapper.
- Naren pisser i nogens mad eller drikke(en af hans personlige favoritter).
- Bombarder nogen med rådden frugt fra et sikkert sted over offered.
- Brug et par kiler til at låse folks døre i løbet af natten.
- Skriv "Nagash Ejendom" med blæk på en persons våben eller rustning.
- Tag en næsten tom pose mel, placer dens åbning under offerets/ofrenes dør. Hop så på posen. Alt inde i værelset vil så være dækket af mel.
- Vask offerets hest med kalkmaling.
- Få fat i et sværdskæfte der ligner ofrets. Tag vedkommendes sværd fra skeden. Sæt skæftet fast på skeden så det ligner det stadig er der. Næste gang sværdet bliver trukket vil det være minus klinge.
- Start et rygte om at ofret gemmer sine penge på bagdelen. Nyd forestillingen hvor alle lige skal mærke efter.

Snorri Runk

Dwarven Protagonist, Ex-Bodyguard

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
52	20	42	60	34	23	36	21
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	15	4	6	3	0	3	1

Du er en ung dværg der nærmer sig den næste alder. Tungt bevæbnet, en flad næse der har været brækket utallige gange og et rødbrunt skæg der trænger til en kærlig hånd er det ansigt du viser verden. Du har en stor pistol stukket i bæltet.

Skills: Consume Alcohol +10, Common Knowledges: (Dwarfs, the Empire), Dodge Blow +10, Gamble, Gossip +20, Heal, Intimidate +10, Perception, Speak Languages: (Reikspiel, Khazalid) Ride.

Talents: Disarm, Dwarfcraft, Menacing, Grudge Born Fury, Quick Draw, Rapid Reload, Resistance to Magic, Stout Hearted, Specialist Weapon Groups: (Gunpowder, Parrying, Throwing), Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Sturdy.

Trappings: Medium Armour (Full Mail Armour), Heavy Armour (Breast Plate, Helmet), Axe, Buckler, Pistol with 10 shots, Knuckle-Dusters.

Dig selv:

Pragmatisk, er nok det ord du ville bruge til at beskrive dig selv med. Doven er nok det mere præcise ord andre folk ville bruge. Du har altid været doven hvilket har givet dig problemer igennem livet. Du vil hellere have at andre folk gør arbejdet for dig end gøre det selv, men da du ikke er den store charmør og ikke gider forsøge dig med gode argumenter betyder det at du bruger vold og trusler til at få folk til at makke ret. Det er også en taktik der virker det meste af tiden, fordi du som dværg er en bedre krigsmand end de fleste mennesker. Deter også derfor du bedre kan lide at omgås mennesker end andre dværge da de er meget sværere at kommandere rundt med. Du har tidligere været bodyguard i Middenheim, men efter at din klient døde på grund af din skødesløshed besluttede du dig til at forsvinde fra byen. Du er drevet sydpå i jagten efter nemme penge og folk at koste rundt med. Du undgik med nød og næppe at blive en del af the Storm of Chaos, men fortæller folk at du kæmpede for Middenheim. Du fandt en gruppe der kunne bruge en ekstra øksearm og selv om du ikke rigtigt bryder dig om dem så er du for doven til at finde en ny gruppe. Så du bliver hængende og laver det der forventes af dig men ikke mere. Du har en pistol somer god til at intimidere folk med, men dine evener med den er meget begrænsede.

De Andre:

Du hader elveren, ikke kun fordi han er en elver, men også fordi han er så ynkelig. Han har ingen ryggrad eller mod, han er viger altid og så er han elendig i nærkamp. Du plejer at råbe af ham og koste meget rundt med ham og han gør for det meste hvad der bliver sagt. Så længe du er i gruppen må du tolerere hans tilstedeværelse men en dag bliver du nok nødt til at gøre det af med hans elendige tilværelse.

Du hader også Troldmanden, fordi han er klogere end dig, en kujon og fordi han fjumrer rundt med magi. Du stoler ikke på ham og fortæller ham det tit. Så længe han ikke laver ged i den bliver han tolereret, men hvis det går galt for ham en dag bliver han et hoved kortere.

Ernst er udholdelig. Han øvler ikke løs og kan slå fra sig. Han kan også finde ud af at drikke. Selv om han er lidt for gode venner med elveren så kan man ikke bebrejde en mand for at have dårlig smag i venner.

Tøsen Etelka, hun er faktisk ikke så slem, hun har nosser og kan sige fra. Hun kan finde ud af kæmpe og hun lader ikke so mom hun er noget hun ikke er. Du plejer at lytte til hvad hun siger, og hvis det er fornuftigt plejer du at gøre som hun beder om.

Haerlis

Elven scout, Ex-Kithband Warrior, and broken soul,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
28	67	26	29	58	45	36	41
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	13	2	2	6	0	5	1

Du er en ung elver, lidt mager, med simple men elegante udendørsklæder på. Blond, blå øjne, høj og mystisk, men også let ludende og med øjne fulde af sorg.

Skills: Concealment +10, Common Knowledges: (Elves, the Empire), Dodge Blow +10, Follow Trail, Search, Outdoor Survival, Perception +10, Scale Sheer Surface, Silent Move, Speak Languages: (Reikspiel, Eltharin).

Talents: Excellent Vision, Night Vision, Rapid Reload, Sure Shot, Marksman, Mighty shot, Fleet Footed, Sharpshooter, Orientation, Rover, Savvy, Specialist Weapon Group: (Long Bow),

Trappings: Medium Armour (Mail shirt and Leather Jack, Elf Bow w. 40 arrows, Sword, Dark Green Cloak.

Dig selv:

Du har mere eller mindre opgivet livet, under the Storm of Chaos blev dig og dine fæller fanget i et skaven baghold. De udløste en helvedesild udover jer og kun et par stykker af jer undgik flamerne, af dem er du den eneste der overlevede bagholdet uskadt, men du blev nødt til at hjælpe dine venner der var for sårede til at klare den, så efter at have slået dine venner ihjel sluttede du dig til nogle mennesker fra Middenheim og var deres spejder. Men du er død indeni, alle dem du har elsket er døde, så efter krigen sluttede du dig til en gruppe mennesker og tog mod syd med dem, bare for at slippe væk fra dine minder. Dine evner med buen giver dig meget ros, og selv om du måske ikke er den bedste i nærkamp så lader du sjældent nogen komme tæt nok på til at finde ud af det. Selvom om du er følelsesmæssigt død indeni lige nu, kunne du godt komme voldsomt tilbage hvis du blev presset nok.

De andre:

Du foragter Snorri, han er din modsætning I næsten alle ting. Han kommanderer hele tiden rundt med dig, og du finder dig i det fordi du ikke kan tage dig sammen til at sige fra.

Frederich er den mest fornuftige i gruppen. Han kinder til fare og ved hvordan man undgår den. Det gør ham meget en kompetent hvis noget modstræbende betvinger af aethyr. Men han er mennesker og de er i konstant fare for at blive opslugt af Chaos, så du holder nøje øje med ham.

Ernst, han forsøger alt for meget at blive din ven og han imiterer alt hvad du gør i et ynkeligt forsøg på at blive mere elveragtig. Du har dog ikke haft hjerte til at fortælle ham hvad du syntes om ham.

Etelka er den mest behagelige i gruppen og den du bedst kan lide at bruge tid sammen med. Hun giver dig den afstand du har brug for, og hun er god til at lytte. Hun er den retmæssige leder af gruppen fordi hun er intelligent og fornuftig. Egenskaber du respekterer.

Frederich Teugen

Journeyman Wizard og fusker i de mørke magter,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
29	33	31	37	36	57	58	41
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	12	3	3	4	2	4	1

Du er en 32 år gammel Altdorfian troldmand, en smule ranglet. Blå øjne, kort brunt hår, du går klædt i dystre farver og forsvinder i baggrunden. Du siger for det meste ikke så meget men dine kommentarer er tit bidende.

Skills: Academic Knowledges: (Magic +10, Daemonology), Channelling +10, Charm, Common Knowledges: (Undead, the Empire, Daemons), Gossip +10, Magical Sense, Perception, Read/Write +10, Ride, Search, Speak Arcane Language: (Magick +10), Speak Language: (Reikspiel, Classical +10, Khazalid).

Talents: Athyric Attunement, Arcane Lore: (Shadow) Dark Lore: (Chaos), Dark Magic, Fast Hands, Lesser Magic: (Move, Dispel), Meditation, Petty Magic (Arcane), Savvy, Ambidextrous, Very Resilient.

Trappings: Quarterstaff, Backpack, Printed Book, Grimore, Writing Kit, Sword, Dark Grey Robes and Cloak.

Dig selv:

Man siger at brændt barn syer ilden, du er blevet brændt. Magi er dit liv men det har næsten kostet dig din sjæl. Kun på grund af utroligt held overlevede du dit korte møde med Chaos magterne. Som det var blev du nødt til at flygte fra Altdorf da dine natlige sydsler blev afslørede af din spektakulære fiasko med at kontrollere en dæmon du havde fremmanet. Dæmonen ville have dræbt dig hvis ikke din mester havde lagt sig imellem. Han døde, du overlevede. Du mødte Etelka og Ernst på vej sydpå og slog dig sammen med dem da de ikke virkede som om de havde noget imod at rejse sammen med en troldmand. Du er meget bevidst om farene ved magi, og din samvittighed gør dit liv surt. De andre kan kalde dig for kujon, men det er du ikke. Du har bare ikke lyst til at risikere livet for en øl, at de mere voldelige følgesvende ikke er blevet dræbt endnu er ikke bevis for at det er ufarligt. Du er en dømonolog med en samvittighed, du begyndte at studere de mørke magter fordi du var nysgerrig ikke fordi du ville have magt. Problemet er at de mørke magter er ligeglade med dine intentioner, du er besmittet. Det eneste du kan gøre er at forsøge at gøre verden et bedre sted inden du dør. Du kender lore of chaos men er meget forsigtig med at bruge den, dog hvis det gælder liv eller død...

De andre:

Snorri er sindsyg. Du gør hvad han beder dig om og han lader dig mere eller mindre være i fred. Han kan ikke lide dig og som tingene går kommer det ikke til at fungere i ret lang tid endnu. Du er klar over at han kunne finde på at angribe dig så du har gjort en par overraskelser klar til ham, en dæmon han kan lege lidt med.

Etelka *virker* flink; hun er i hvertfald meget kvik. Du er dog ikke helt overbevist om hendes motiver. Du følger hende så længe hun virker som en god leder, men du har ingen loyalitetsfølelse overfor hende.

Ernst er en underlig fyr, han virker som enslags person, stor og stærk med en stor økse, men så skifter han helt over og begynder at snige sig rundt og skyde med bue fra skjul. Du ved ikke helt hvor du skal placere ham og det gør dig nervøs.

Haerlis er ødelagt, du kender det blik og du ved han ikke holder lang tid, hvilket en en skam fordidu kunne godt tænke dig at lære mere om hans slags og deres magi.

Ernst Flachdach

Jæger og Eks-skovhugger,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
49	51	55	35	42	37	33	21
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	14	5	3	5	0	1	2

Stor og høj, due r bygget som et træ. 26 år gammel, selvom de fleste tror du er ældre på grund at dit alvorlige ansigt. Grå øjne og fuldskæg, klædt som en jæger men med en stor økse på ryggen.

Skills: Animal Care, Concealment +10, Follow Trail +10, Outdoor Survival, Perception, Scale Sheer Surface, Search, Swim, Secret Signs: (Ranger), Secret Language: (Ranger Tongue), Silent Move +10.

Talents: Rapid Reload, Hardy, Specialist Weapon Groups: (Longbow, Two Handed), Lightning Reflexes, Marksman, Rover, Fleet Footed, Sharpshooter, Savvy, Very Strong.

Trappings: Great Axe, Long Bow w. 20 Arrows, Light armour (Leather jack), Long Dagger, Antitoxin Kit, Dark Brown/Green Cloak.

Dig selv:

Du har tilbragt det meste af dit liv alene i emperiets skove. De fleste mennesker ville syntes at du er en enspænder, men det er nok mest på grund af dit udseende som intimiderer folk. Siden du har brugt så meget tid alene har du ikke brug for at snakke så meget som andre har. Men når du så siger noget har du for det meste tænkt meget over det du siger. Dette overrasker tit folk der tolker din mangel på kommunikation som mangel på hjerne. Du har som så mange andre mistet din familie under krigen, så da du mødte Etelka og Haerlis på vej sydpå tog du med dem for at komme væk fra dit hjem og minderne. De virkede som om de kunne lide dig og for dig har de at få venner altid været svært, fordi folk tit bliver intimiderede af dit udseende. Folk tror altid at du er et tomhjernet fjols, men du er så kvik og let til bens som mange meget mindre mennesker end dig. Du betragter dig selv som en moralsk person og du hader folk der lyver overfor dig, eller forsøger at manipulere med dig fordi de tror du er dum.

De andre:

Du bryder dig ikke om dværgen, men han er god at have i ryggen når det gælder kamp. Han er for det meste også god for en øl eller to. Hans opførsel overfor de andre er dog begyndt at gå dig på nerverne.

Etelka er en god leder og har bevist at hun er værdig. Du kunne godt tænke dig at være mere end venner men hun virker ikke interesseret. Du har ikke lyst til at presse hende så du lader hende i fred.

Frederich er lidt af et mysterie. Han er langt den klogeste person du har mødt og du ville tage hans ord over Etelkas. Hvis det altså drejede sig om logik og viden. Han er dog noget af en kujon hvilket kan være til fare for gruppen.

Du ville virkelig gerne hjælpe elveren. Han er ødelagt af sin fortid, men han er den eneste elver du kender og du har altid været facineret af deres slags. De er de perfekte jægere og bueskytter, hvis bare han ville undervise dig. Du efterligner ham lidt i skjul for at se om du kan lære noget.

Etelka Wissen

Sølvtonget slyngel, Outlaw, Ex-rogue,

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
42	39	33	39	38	41	38	53
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	14	3	3	5	0	1	3

Du er en ung attraktiv kvinde, store brune øjne, et kønt ansigt og en venlig åben personlighed. Du er udstyret som en soldat med rustning og en armbrøst, sværd og skjold, men dit farligste våben er dit smil og din kvikke tunge.

Skills: Animal Care, Ride, Blather, Charm +10, Evaluate, Gamble, Gossip +10, Haggle Concealment +10, Common Knowledge: (the Empire), Performer(Actor) Dodge Blow, Search, Perception +10, Scale Sheer Surface, Set Trap, Silent Move, Speak Language: (Reikspiel +10).

Talents: Rapid Reload, Luck, Street Wise, Public Speaking, Flee!, Fleet Footed, Sharpshooter, Suave.

Trappings: Medium Armour (Sleeved Mail shirt and Leather Jack, helmet), Crossbow w. 20 bolts, Sword, Shield.

Dig selv:

Du er lederen af den lille gruppe. De andre respekterer dig. Men du ville ikke tøv et sekund med lade dem i stikken hvis du fik det rette tilbud. Du har altid været en manipulator, et stykke tid arbejde du som slumguide i Altdorf hvor du ledte fordrunkne sømænd i baghold, hvor dine bøllevenner ventede på at banke dem sønder og sammen og tage deres ejendele. Din tid i banden sluttede dog da de fandt ud af at du havde forrådt dem til byvagten, så du blev nødt til at flygte med en dusør hængende over hovedet. Lige nu rejser du sammen med denne gruppe indtil du finder en mulighed for at blive rig. Du er intelligent og villig til at gøre hvad som helst for at komme frem i verden. Du er god til at charmere folk og du kan næsten altid tale dig ud af problemer. Du leder denne flok får til slagteriet hvis det betyder at du kan blive rig. Det er ikke sådan at du ikke ville have det dårligt med det et stykke tid bagefter, men hellere dig end mig er dit motto.

De andre:

Snorri er den du mindst breder dig om. Han ødelægger altid dine planer med hans tåbelige opførsel, mens han vifter rundt med sin pistol som det fjols han er. Men han er andvendelig fordi han kan få folk til at gøre som han siger og så er han næsten ustoppelig i nærkamp.

Frederich er lidt for klog; han er den af dem der har mulighed for at se igennem dig. Men han er også uhyre anvendelig da han er en dygtig troldmand. Du holder dig på god fod med ham og passer på med hvad du siger og gør i nærheden af ham.

Ernst er lidt af et fæhoved. Han er stor og stærk og har en kæmpe økse, men han prøver at lade som om han er elver. Han leger rundt med sin bue og sniger sig rundt ude i skoven. Han burde få noget fornuft i hovedet og fokusere på det han er god til, istedet for at belemre sig med sine dårlige sider.

Haerlis er et værre rod. Hvis det ikke havde været for hans evner med buen ville det næsten være en tjeneste at slå ham ihjel. Men han er en god spejder og han gør hvad der bliver sagt. Så er han også meget behagelig at være sammen med fordi han virker ligeglad med at du er en ung smuk kvinde, noget du aldrig har oplevet før.