

DE SORTE HØGE



De Sorte Høge

Et Warhammer Fantasy Role Play 2.0 scenarie
Af Stefan Lægteskov

Indholdsforstegnelse

| | |
|--|----|
| Introduktion | 2 |
| Tidshorisont | 2 |
| Synopsis | 3 |
| Darkelvnes scenarie | 4 |
| Forholdsordrer for Indsatsstyrken | 4 |
| Briefing | 4 |
| Ankomsten til fastlandet | 5 |
| Første kontakt | 5 |
| Ankomst til byen | 5 |
| Angrebet på byen | 5 |
| Ting Byens beboere ved: | 6 |
| Ting byens beboere IKKE ved: | 6 |
| Fortet | 6 |
| Ang. lensherrens hær | 6 |
| Alternative slutninger | 6 |
| Fiskernes scenarie | 7 |
| Mellemscener | 7 |
| Sidste mellemscene | 8 |
| Redskaber for at få gang i intrigerne: | 8 |
| Lege Druchiierne leger med beboerne: | 9 |
| Beskrivelse af området | 10 |
| Familien Krauts gård | 10 |
| Mananns Håb | 10 |
| Mananns Krone | 11 |
| Fortet | 11 |
| Vigtige NPCere | 12 |
| Darkelverkaraktererne | |
| Vrareth | 14 |
| Urian | 17 |
| Mallus | 20 |
| Løjtnant Agathorn | 23 |
| Kaptajn Salarthii | 26 |
| Fiskerkarakterene | |
| Haug Adler | 29 |
| Gudryn Brauer | 31 |
| Semund Bloch | 33 |
| Emil Brauer | 35 |
| Levin Bunse | 37 |
| Handouts | 39 |



Kolofon

Skrevet til Fastaval 2007

Tekst af Stefan Lægteskov
og Thor Fejerskov Jensen

Layout af Stefan Lægteskov
Illustrationer af Anja Kristensen
Og fra Games Workshop udgivelser

Tak til Kathrine for al din hjælp

Introduktion

Kære spilleleder, dette scenarie er forholdsvis simpelt i struktur, men det har dog den specielle egenskab, at det er et to-i-én scenarie. Forstået på den måde, at det kan spilles på to forskellige måder. Selve handlingen er den samme, beboerne i en lille fiskerlandsby på emperiets vestkyst har taget en dark elveragent til fange efter han er forlist ud for kysten. Darkelverne sender derfor en lille elitegruppe ind for at hente ham tilbage. Det, der gør det til et to-i-én er, at man enten kan køre scenariet, hvor spillerne er darkelverne elitestyrken, og hvor det er et hardcore actionscenarie med vold og død, eller et intrigescenarie, hvor spillerne er beboerne i landsbyen og skal finde ud af, hvad de skal gøre inden darkelverne når frem og dræber dem alle sammen. Det er op til dig og spillerne at beslutte jer for, hvilken af måder det skal køres på.

Den grundlæggende struktur er delt op på følgende måde:

- Introduktion og scenariosynopsis
- Første sektion er scenariet for darkelverne.
- Anden sektion er det grundlæggende scenarie, hvis det bliver kørt med fiskerne og deres intriger.
- Tredje sektion er beskrivelser af de forskellige steder.
- Fjerde sektion er de forskellige NPC'ere og deres beskrivelser.
- Femte sektion er darkelverkarakterene.
- Sjette sektion er fiskerkarakterene.
- Syvende sektion er handouts og et par reference-sider.

Tidshorisont

- den sandsynlige scenestruktur

1. Fiskerne finder Dark Elf-agenten. De tager ham med til byen for at se hvem han er, han vågner og begynder at true beboerne
2. Beboerne alarmerer greven. Efter de har fundet ud af hvem agenten er, sender de en budbringer ud til lensgreven efter hjælp
3. Agenten forsøger at flygte og bliver skudt i maven

Scenariestart for spillerne, hvis de er fiskerne

4. Druchii'erne ankommer om natten. Nogle kilometer væk fra den mest yderliggende af husene/gårdene ankommer de i en lille båd

Scenariestart for spillerne hvis de er darkelverne

5. Den første kontakt. En af de yderliggende gårde bliver ramt og en dreng bliver sendt ind til landsbyen med en Vlareths orme i hovedet
6. Dark Elf agenten dør, hvilket lukker for muligheden for at udlevere ham i bytte for liv eller andet
7. Anden kontakt, enten ved yderkanten af byen eller fra fortet
8. Angreb på byen – tilfangetagelsen af beboerne
9. Besked om Grevens hær er på vej
10. Klimaks - retræte fra landsbyen og op til fortet, eller anden forberedelse til den endelige kamp

Synopsis

Selve scenariet er bygget op omkring et simpelt plot og et begrænset område.

Det er en Warhammer pendant til actionfilmen *Black Hawk Down*.

Selve grundidéen er, at der i en lille fiskerlandsby for nyligt er blevet taget en dark elf til fange, en Druchii. Han er en agent for den onde Druchii race, og hans opgave var at indhente oplysninger til en flåde med en større invasionshær, der ligger et stykke uden for vestkysten af menneskekejserdømmet "The Empire". Hans tilfangetagelse er omdrejningspunktet for hele scenariet.

Det, der gør scenariet lidt specielt er nemlig, at det er muligt at køre det på to radikalt forskellige måder. Hvilken metode, der bliver brugt vil være op til spillerne og spillelederen i fællesskab.

Det forholder sig på den måde, at enten kan scenariet køres med fokuset på Dark elverne eller med fokus på landsbyboerne.

Hvis fokuset er på Dark elverne, er handlingen meget simpel. En lille specialstyrke (spillerne) bliver sendt ind for at hente den tilfangetagne agent, og for at give menneskerne en lektion i, hvad det betyder at sætte sig op imod Druchiiernes magt.

Denne måde at køre scenariet på handler om at køre stilen som bad ass, bad guys. Det handler om at slippe sin indre djævel løs, at spille onde, kolde og kyniske jægersoldat typer. Karakterer, der er villige til at gøre de værste ting, man kan forestille sig ved de stakkels mennesker. I denne version af scenariet er det action, der er drivkraften, de kommer til at bevæge sig fra kysten ind til landsbyen, hvor de møder beboerne i forskellige situationer. I den første halvdel af scenariet er det derfor dem, der er fuldstændigt overlegne i forhold til de lokale beboere i fiskerbyen. Her handler det om at massakrere menneskerne, at lade alle krigens grumme ansigter komme frem igennem tortur og forbrydelser imod menneskeheden. At skeje ud kort sagt.

Den anden halvdel af scenariet begynder når de når ind til selve landsbyen og får fat i deres mål. Her skifter tempoet fra at være fremadrettet aggressivt til at være defensivt. De forstærkninger landsbyboerne har tilkaldt dukker op på samme tid som spillerne når ind til landsbyen og finder deres frænde. Derfor er spillerne lige pludselig i en modsat situation fra at være dem, der er angriberne bliver de de trængte forsvarer, oppe imod umulige odds à la *Butch Cassidy and the Sundance Kid*. I denne del af scenariet skal de så finde ud af om de vil dø tappert i kamp imod en hel hær, eller om de vil se om de kan finde en anden udvej. I denne del er det meningen, at karakterenes indbyrdes konflikter skal blusse op på grund af den tilspidsede situation. Om de slipper levende ud af det hele er ikke så meget målet som et tilfredsstillende klimaks.



Den anden måde at køre scenariet på er med fokuset på landsbyboerne. Her er spillerne de lokale fiskere, der har fanget dark elveren. De skal så finde ud af, hvordan de vil håndtere hele sagen alt imens der kommer forlydender om de onde Druchii soldaters fremfærd. I den første halvdel er det derfor et intrigescenarie, hvor de forskellige landsbyboere med deres forskellige holdninger skal finde ud af, hvad der skal gøres, hvem der skal ofres og om de skal slippe agenten løs for at formilde Druchiierne, men derimod risikere den lokale lens herres vrede. Det er moralske dilemmaer blandet med personlige had/kærlighedsforhold, der kommer til udtryk.

Anden del af scenariet begynder ved at Druchiierne ankommer til landsbyen. De ankommer samtidig med byens undsætning i form af lens herrens hær.

I denne del af scenariet er det så spillerne, der har mulighed for at vælge mellem at forsøge at overmande de onde elvere og risikere livet, eller de kan forsøge at tale sig ud af problemerne med risiko for at elverne så bare henretter alle og går ned i kamp mod en hel hær. Igen personlige og moralske dilemmaer der kommer til udspil, eks. skal de hjælpe elverne med at flygte til gengæld for, at de skåner landsbyboernes liv.

Darkelvernes Scenarie

Introduktion

Ude på det mørke hav havde stormen lagt sig, himlen var blevet den normale efterårsgrå farve igen. Stormen havde ikke haft den store effekt på den sorte ark. Det kunne vel kaldes for et skib, men intet skib bygget af mennesker havde nogensinde set sådan ud. Det var som et isbjerg med en fæstning på. Bortset fra, at det ikke var is, men en klippe, der flød, mens bølgerne slog ind på siderne af det mærkværdige syn. Kun sortelverne kendte de hemmelige ritualer, der gjorde dem i stand til at tage en hel fæstning og løsrive den fra sit klippes fundament. Deres sorte magi gjorde disse fæstninger i stand til at sejle på havene som var de skibe. Skibe, der indeholdt en hel hær af de blodtørstige druchiier. Under arken svømmede ting rundt, der ikke var navne for; monstre og vederstyggeligheder, der fik havet omkring arken til at syde. Over den fløj der flokke af hvad der lignede fugle, men når man så nærmere på dem kunne man se, at det var harpyer, halvt fugle, halvt kvinder. Monstre, der kunne flå et almindeligt menneske fra hinanden på få sekunder, drevet af blodtørstig vildskab. Harpyerne var også tjenere af druchiierne, de blev brugt som spejdere, og i krig var de et vigtigt våben i darkelvernes arsenal. En flok af harpyerne var på vej tilbage til arken. De havde været ude og spejde efter et bestemt skib. Et skib der havde båret en bestemt passager. Efter de havde landet på arken og rapporteret hvad de havde set, gik den høje druchii, de havde videregivet deres oplysninger til ind i fæstningen. Han virkede irriteret, og den slave, der åbnede døren for ham, fik et voldsomt slag hen over ansigtet med elverens panserklædte næve. "Ved Khaines blodige hånd!" bandede han højtlydt. "Se dig for hund!" Han mumlede flere eder for sig selv mens han gik længere ind i fæstningen. "Jeg skal bruge høgene, send dem ind til mig så hurtigt som muligt!" kommanderede han en af sine underlinge. "Forbandet være stormen! Forbandet være Cauld for hans overmod!" bandede han for sig selv. "At tænke sig en adelig Druchii i hænderne på menneskerne!" De skulle nok lære at fortryde at have lagt hånd på en så ophøjet, som en adelig druchii.

Forholdsordrer for Indsatsstyrken

Missionen går ud på:

1. Hente Agenten hjem i live hvis muligt, men hans krop skal tilbage
2. Straffe de skyldige
 - a: Finde ud af hvem der har haft noget med hans tilfangetagning at gøre
 - b: Finde ud af hvem der har besudlet hans person ved berøring
 - c: Straffe alle skyldige på behørig vis
3. Finde ud af hvilke militærstyrker og civilister/potentielle slaver, der er i området
4. Rydde op, dvs. tage så mange slaver som muligt, dræbe resten, brænde alle bygninger og slagte alle dyr

Alle midler er tilladt og brutalitet tilskyndes. Menneskerne skal lære hvad det betyder at sætte sig op imod Druchiierne!

Det her er et actionscenarie. Det handler om at være sej og ond. Jeg har lavet stats til karaktererne og til nogle NPCere hvis spillerne har lyst til at køre med Warhammer 2.0 reglerne, men ellers er de mere for at give spillerne en ide om, hvad de kan og ikke kan. Det handler mere om stil, stemning og store armbevægelser. Hvis de går helt amok og til sidst begynder at myrde hinanden også, så meget desto bedre!

Briefing

[et mørkt kammer i den sorte arks indre står]. | er de sorte høge, eliten af druchiernes militære enheder, en lille gruppe, som tager sig af de farlige missioner, de missioner der foregår bag fjendens linier. | står over for Kommandør Ildraith, kaptajnen over arken, og han er i dårligt humør.

"Høge, | skal af sted så hurtigt som muligt. En af vores agenter, Cauld Serath, var på vej fra menneskebyen Hargendorf ud til arken, men hans skib

forliste i stormen. Man er skyllet op på land ikke langt herfra, men uheldigvis var han ikke død og endnu mere uheldigt er, at menneskene har fået fat på ham. I skal ind og hente ham tilbage. Død eller levende, det er lige meget, han har bragt skam over sig selv ved sin inkompetence. Men det er meget vigtigt, at I viser menneskene hvad det vil sige at lægge sig ud med druchierne. De skal straffes, hårdt! Hvis I samtidigt kan indhente information om hvor lensherren hær befinder sig og hvor talstærk den er, vil I gøre mig tilfreds. Harpyerne siger, at han er blevet ført hen til en fiskerlandsby ved en fjord menneskene kalder Mananns Krone. Der ligger et fort, så vi kan derfor ikke bare sende en styrke af sted for at rydde landsbyen. I skal tage ind til kysten et stykke vej derfra i ly af mørket, finde ud af hvor Cauld er, hvem der har taget ham, hvem der har rørt ved ham, hvem der har set ham. Dem, der tog ham skal bøde med deres liv, dem der har rørt ham skal bøde med deres hænder, dem der har set ham skal bøde med deres øjne. Er det forstået? De underlegne skabninger skal lide! Ved Khaine de skal forbande den dag de kom til verden!" Udmærket I har jeres ordrer.

Ankomsten til fastlandet

Når spillerne har fået læst deres karakterer og deres baggrunde starter scenariet når de ankommer til kysten i en lille båd, skjult af mørket. De bliver sat i land ved en stejl klint, det blæser og regner, og det er efterårsråkoldt på den måde det kun kan være ude ved kysten.

De får udleveret deres grej og udstukket retningen imod fiskerbyen og fortet.

Første kontakt

Spillerne kommer som det første hen til en øde gård et stykke væk fra fiskerlandsbyen. Alt er mørkt da bondefamilien, Krauterne, der bor der er gået til ro for natten.

Her har spillerne mulighed for at tage deres første fanger, udspørge og torturere dem. Familien ved ikke noget om noget som helst, da de ikke har været inde ved landsbyen i et par dage.

Ankomst til byen

Spillerne kommer hen til landsbyen et par timer før daggry, hvis ikke de har brugt alt for lang tid ved familien Kraut. De har rig mulighed for at snige sig rundt i mørket og spejde, de fleste i landsbyen er gået til ro,

mens der er lys i kroen, hvor byens spidser er samlet for at diskutere situationen. Det regner stadig og der er ikke nogen, der våger sig ud, medmindre det er nødvendigt. Byens vagter, et par unge knægte med nogle store træstave, står og sover på deres post. De skulle holde øje med vejen ind til byen og slå alarm hvis der kom nogen fremmede. De fandt dog hurtigt ud af, at det er kedeligt at stå vagt og efter et par dramme kålrabisnaps for at holde varmen, kravlede de ind under en vogn og faldt i søvn. Fortet ligger fuldstændigt øde hen oppe på klinten over fjordens østlige side.

Spillerne kan undersøge fortet først hvis de vil, de finder hurtigt ud af, at det er forladt og at den eneste form for bevæbning er en gammel bronzekanon, der ikke ser ud til at være blevet affyret i lang tid.

Angrebet på byen

Når spillerne beslutter sig for at angribe byen, er det vigtigt at holde rede på, hvor meget larm de laver og hvor mange folk, de tager til fange. Hvis de ikke tager en overkommelig gruppe ad gangen, er der mulighed for, at der er nogen, der slipper væk og kan advare hæren, der er på vej om angrebet. Ud over at liget af Cauld Serath ligger inde i byen har beboerne også sendt bud til lensherren om deres fange. Hans hær er ca. en dagsrejse væk fra landsbyen. Alt efter hvordan spillerne griber angrebet an, vil de møde forskellige reaktioner fra byens beboere. De fleste vil være rædselsslagne fra starten. Nogle af de mere fremtrædende borgere (dvs. karaktererne fra den alternative spillergruppe og de hoved-NPC'erne) vil være mere fattede. De fleste vil gøre som der bliver sagt hvis de bliver truet, men nogle vil gå i panik og forsøge at flygte, mens nogle vil forsøge at angribe spillerne med hvad de nu har af midler. Efter et stykke tid vil de vigtigste borgere i byen forsøge at samle folkene om et forsøg på at overmande spillerne, hvis det ser ud som om de ikke har andre muligheder. Mht. tortur vil de fleste i byen røbe alt, hvad de vil efter forholdsvis kort tid under pres. Der er et par undtagelser såsom Haug, Ida og Emil de kan holde ud i ret lang tid alle sammen.

Ting byens beboere ved:

- De har sendt et sendebud ud efter lensherren for at hente hjælp.
- Det var konstablen, der skød Cauld Serath, men det var ved et uheld.
- Det var Seemund familien, der fandt Cauld ved stranden, sønnen så ham og faderen undersøgte ham.
- Det var Haug Adler og hans bror, der bar Cauld op til kroen.
- Da Cauld vågnede, overmandede han sin vagt og forsøgte at flygte.

Ting byens beboere IKKE ved:

- Hvor stor lensherrens hær er.
- Hvor langt væk den er.
- Om der er nogle fjendtlige skibe i nærheden eller andre trusler imod den sorte ark.

Fortet

Det eneste sted, hvor der er plads til at have alle landsbyboerne samtidig, nemt og overskueligt, er oppe på fortet. Der er et par store rum, der sagtens kan rumme alle de stakkels fiskere og andet godtfolk. Ud over det, er det tydeligt hvorfor fortet er blevet forladt, da det efterhånden ikke kan mere end lige holde sig inde på landjorden ved klinten.

Ang. lensherrens hær a.k.a. "Plot device; epic ending"

Hæren er på omkring 2000 mand inklusiv 200 tungt kavaleri, 5 kanoner 2 morterer, en krigsmagiker med speciale i ildmagi, en deling med 10 ogrelejesvende og lensherrens elite infanteri. De var på vej ud mod kysten for at møde en invasionsstyrke af Norsca barbarer og er derfor klar på kamp.

Det skal være sådan, at spillerne ikke har nogen ide om, hvor stor hæren, der er på vej hen til dem rent faktisk er, eller hvor tæt den rent faktisk er på dem. Helst skal det være sådan, at når de første tropper dukker op i horisonten, skal de være godt i gang med tortureringen af beboerne. Den nemmeste måde at få dem til at blive overmodige, er ved at lade en deling spejdere ankomme til byen, som de kan nakke. På den måde er hæren så tæt på når de er færdige, at de ikke kan nå at flygte fra kavaleriet. Så er de tvunget til at søge tilflugt i det bedste sted at for-

svare sig, nemlig fortet, og helst med en hel masse gidsler.

Alternative slutninger

Hvis de finder på bare at skride, så lad dem endeligt gøre det. Lensherrens folk vil da være rigtigt vrede over det syn, de nok møder i landsbyen og vil være ret tændte på at finde de skyldige. Det er ikke fordi spillerne kan gå så mange steder hen, så de vil ret hurtigt blive opdaget og efterfølgende få alt kavaleriet på nakken. Resultatet bliver derfor nogenlunde det samme; en episk slutning imod uoverkommelige odds, men lad dem trække den så længe, de er i stand til, de er jo ikke almindelige dødelige. De har mulighed for at holde rytterne stangen i et godt stykke tid med de evner de besidder, men selv deres evner er ikke nok til at stille noget op imod 10 sure ogres og en troldmand, der kan brænde byer ned egenhændigt.



Fiskernes Scenarie

Spillerne er fem af landsbyens prominente beboere, og de er samlet på kroen for at diskutere hvad landsbyen skal gøre for at komme levende igennem affæren. Det er efterår, det stormer og det er ikke til at sejle væk, det er svært at bevæge sig over land af samme grund og der er mange unge og gamle i landsbyen, der ikke vil kunne klare en anstrengende tur. Darkelveren er såret og kun ved bevidsthed en gang imellem. Skal de løbe, blive og forsøge at kæmpe, prøve at forhandle eller bare overgive sig til fjendens nåde?

Scenarie forløb

Første scene. Læs eller beskriv introduktionsscenen for spillerne og beskriv så hvor de er og hvordan tingene står til. Spillerne skal så bare finde ud af hvad de og resten af landbyen skal gøre. De skal finde en måde at håndtere situationen på til alles tilfredshed. Lad dem bruge ca. en halv time til en time på at diskutere, gå derefter videre til andet forløb.

Andet forløb. Det er her spillerne får uomtvisteligt bevis på, at elverne rent faktisk er på vej. Læs eller beskriv anden mellemscene for spillerne, sådan at de har en ide om, at der er meget slemme ting på vej. Nu skal de så afgøre hvad de skal gøre og helst noget der kan gå stærkt. De er ikke rigtigt muligt for dem at slippe væk fra elverne da de kan tilkalde harpyerne til at hente dem alle sammen hjem igen, selv hvis de flygter. Men giv dem ca. halv time mere med de nye præmisser til at finde på en fremgangsmåde.

Det tredje forløb starter med, at Cauld dør og elverne angriber. Læs eller beskriv tredje mellemscene for spillerne. Angrebet starter ved, at ud fra mørket kommer der en gruppe elvere farende, slår folk ud med lynets hast, skyder dem, der prøver at flygte og dræber enhver, der forsøger at sætte sig op imod dem. De bliver alle sammen gennet op på fortet, samlet i et stort rum. Her begynder elverne at udspørge dem og torturere dem. Denne del handler om, at få dem til at forsøge at redde sig ud af situationen. Elverne har masser af tid til at snakke mens de torturerer, og spillerne kan hviske lavmælt til hinanden. Hele forløbet skal tage en times tid ca.

Fjerde og sidste forløb starter når Hæren ankommer. Læs eller beskriv den sidste mellemscene for

spillerne. Elverne begynder at dræbe gidslerne sådan at de er en mindre gruppe, der er nemmere at håndtere. Der er kun en enkelt eller to af dem der bevogter dem efter de er blevet reduceret til 11 gidsler, inklusiv spillerne. Dette er så muligheden for at overvinde gidseltagerne, i hvert fald en enkelt af dem. De kan også forsøge at forhandle med elverne for at de får lov til at gå til gengæld for at elverne slipper væk. Under alle omstændigheder ender scenariet her. Efter en halv til en hel time mere bliver elverne rendt over ende og bliver til sidst dræbt. Den sidste der dør er ham, der bevogter gidslerne, hvis han ikke er blevet overmandet inden dræber han de sidste af gidsler, dvs. spillerne, inden han selv dør.

Hvad fiskerne kan og ikke kan gøre:

Det er ikke muligt at tage hele landsbyen med på flugt hen over land, det er nat, det er mørkt, det regner, og der er mange gamle og børn imellem. Hvis de forsøger at flygte, kan det ikke gå hurtigt nok til at de kan nå at slippe væk, medmindre de vil efterlade de langsomme...

Det er ikke muligt at tage ud på havet igen fordi det er mørkt, vejret er meget dårligt, der er mulighed for, at fjenden har skibe i nærheden. Igen nogle få kyn-dige kunne nok godt tage en enkelt båd og slippe væk, hvis de var kolde nok til at hytte deres eget skind...

Mellemscener

Introduktionsscene 1

"Holdt!!...h-holdt!" Konstabelen stod med musketten hævet imod elveren, og selvom løbet hoppede rundt kunne dens munding ikke lige sådan ignoreres.

"Udmærket, du har mig, hvad har du tænkt dig nu, gamle menneske? Du har vel ikke tænkt dig at skyde jeres eneste mulighed for at slippe levende ud af denne aff...." Andet nåede elveren ikke at sige fordi braget da våbenet gik af overdøvede hans ord, hans ord som blev til et smertens skrig. "Din gamle idiot! Forbandede drukkenbolt du har dødsdømt os alle!!" næsten skreg Gudryn af den gamle konstabel, der stod lamslået med musketten stadig i hænderne. "Jam...jamen...jamen jeg ville jo ikke sky-

de, jeg sværger det var et uheld." Næsten tryglede han. Elveren lå på jorden og vred sig i smerte, en stor rød plamage havde allerede bredt sig i hans maveregion og gennemblødte den engang så fine hvide silkeskjorte. "Stå dog ikke der som en som en anden torsk, gør noget, hjælp ham dog!" De andre i omkring dem begyndte at røre på sig, mens konstablen lagde musketten fra sig og gik hen for at se til den sårede. "Ja det er en køn redelighed det her er det! Ida! Skynd dig ned til landsbyen og hent præsten, og tag den døgenigt af din mand med dig, han plejer at være god til at sy folk sammen." Den ældre kone stod med vreden malet i ansigtet men det var tydeligt at hun ikke kun var vred over at deres fange nu var blevet dødeligt såret. Hendes frygt var tydelig for enhver da hendes stemme knækkede over i den sidste del af hendes instrukser.

Mellemscene til når elverne er ved Krauternes ødegård

"De er på vej..." Drengen kom vaklende ind i byen, rystende over hele kroppen, halvnøgen og med blod pibende ud af det højre øre. Han faldt om foran folkene der var løbet ud til ham ligeså snart de havde set ham komme vaklende hen ad vejen. En af konerne samlede den lille dreng op, hans 5 årige krop var ikke den store byrde for de stærke fiskerkonearme. Hun udstødte et skrig af forfærdelse og overraskelse, da drengens krop begyndte at ryste ukontrollabelt. Ude af stand til at holde ham falt han igen ned på jorden, skrigende. Hans udbrud blev brat afbrudt da, med en klisset lyd, hans ene øjne poppede ud af øjenhulen. En glinsende hvid fed orm med en rund mund fuld af tænder vred sig ud, af hvad der for få sekunder siden, havde været drengens højre øje. Konen som havde holdt ham begyndte at skribe mens andre af de omkringværende kastede op, besvimed eller træk sig væk i rædsel.

Mellemscene til lige før elverne ankommer til byen

"Elendige kræ. Hvad har i gjort ved mig!?" Elverens hæse stemme anklagede folkene i rummet. Jeres inkompetente sut af en militsmænd har skudt mig! MIG! En Druchii af ædel byrd, Jeg som har set så mange af jeres slags dræbt, tortureret flået fra hinanden! At skulle ende på denne måde! Jeg forbander jer alle til kaos må jeres usle sjæle blive fortæret af hylende dæmoner!! Den eneste

trøst jeg har er at i alle sammen! Og jeg mener jer ALLE! Er dødsdømte! I vil alle sammen dø grufuldt mens i ser jeres kære lide for øjne af jer! Jeg sværger ved mine forfædre at Cauld Serath vil se jer alle sammen i helvede for jeres ynkelige handlinger, i er ikke værdige til at slikke mit spyt op fra jorden! I er alle sammen mindre værd end den mindste maddike i det rådnende oppustede lig fra en hund! Må den blodighændedes tjener smelte jeres øjne og lade Varleths orme fortære jeres hjerner! Gid I...." Med det sank hans krop sammen og der blev pludseligt helt stille i det lille rum, den bitre diskussion stoppede brat. Alles øjne vendt mod elverens livløse krop. "Hvad skal vi dog gøre nu" Lød det sagte fra Ida. "Manann se os i nåde" mumlede Hermund.

Sidste mellemscene

"De elendige kræ! de er på vej, hundreder af dem, måske at par tusind endda! gør det af med gidslerne! Nej vent behold et par håndfuld af dem, edt kan være vi kan bruge dem til noget." Med de ord vendte elverkaptajnen sig om, og går ud af rummet. de andre elvere vender sig imod jer. Deres armbroste hævet, børnen kan ikke græde mere, eller tør ikke, der er nogle enkelte der stadig klynker lidt. Så giver smældet fra en af armbrosterne genlyd i rummet og en af stemmerne forstummer, så en mere og endnu. Til sidst er I kun 11 tilbage. Elverne kigger sulten på jer men alle undtagen en enkelt går så op for at slutte sig til deres kaptajn, kun ham de kalder for Urian bliver tilbage.

Redskaber for at få gang i intrigerne:

Der er flere af NPCerne der er beregnet til at sætte gang i tingene eller styre tingene i en bestemt retning:

Hermund Seemund

Han kan bruges til at skabe frygt, da han kender til deres metoder og hvad de er i stand til at gøre. Hvis det er spillerne har fået besluttet sig til at forsøge at tale eller på anden måde forsøge sig med en fredelig løsning, så kan han bruges til at advare dem om følgerne ved det.

Cauld Serath

Han ligger i et hjørne såret efter at være blevet

skudt i maven, han har store smerter men er stadig sammenhængende. Han kan bruges til at skabe frygt og til at spille folk ud mod hinanden ved enten at tilbyde at sørge for at hjælpe en og hans familie til at overleve eller true folk med at deres skæbne bliver specielt grim. Vær ikke bange for at bruge nogle af eksemplerne på tortur som ekstra krydderi. Han dør så inden anden sektion begynder hvilket vil sige at alle aftaler lavet med ham effektivt er uden værdi.

Ida

Ved at bruge Idas hemmelighed kan du få rystet op i folks relationer, sådan at folk der er enige eller har besluttet sig til at gøre en bestemt ting til at lave om på den beslutning. Ved at hun pga. frygt indrømmer over for en flere eller alle hvordan hun er blevet behandlet af Levin kan det betyde at magtbalancer kan forskydes kraftigt. Et godt tidspunkt for afsøringen er f.eks. lige inden anden sektion begynder, sådan at alle de aftaler der måske er indgået pludseligt kan blive vendt på hovedet. Der er måske nogle der vil vende sig imod Levin.

Lege Druchiierne leger med beboerne:

Dette er forslag til hvad du som spilleleder kan lade byens beboere udsætte for. De er alle sammen tiltænkt at bruges af spillerne også hvis de vælger at spille som dark elverne.

Enten Eller:

Enten dør du eller også dør din søn.

Enten skærer du fingrene af din datter eller også slår vi hende ihjel.

Enten dræber du en af beboerne du selv vælger, eller også dræber vi dig og to andre.

Løb lille kanin

En af beboerne får besked på at han/hun får et forspring på 30 sekunder.

Når tiden er gået bliver han skudt ned af Vrareth eller løbet op af Urian og hugget ned.

Hvem kan holde længst

To eller flere af beboerne bliver hængt op sådan at de indbyrdes strækker hinandens arme ud, for ikke

at få trukket armene af led er de hver i sær nødt til at trække i rebene. Hvem kan så trække hårdest eller holde ud længst uden at besvime af smerte/træthed.

Torturmetoder

- Hvis de er villige til at fortælle alt bliver de tortureret bare for sjov:

Den der scene fra Casino Royale...

Lade en af beboerne være vidne til at en anden bliver tortureret med besked om at torturen stopper når vedkommende snakker.

Hvis vedkommende snakker dør ofret, hvis vedkommende ikke snakker dør offeret også.

Hælde beg og tjære ud over en mands familie, også tvinge ham til at sætte ild til dem hvis han ikke taler.

Tvinge et offer til at spise dele af sig selv eller andre.

Skære et offer op og stoppe en levende rotte ned i vedkommendes tarme.

Bruge en af Vlareths orme i øret på offeret.

Beskrivelse af området

En lille flække på ca. 100 mennesker. Placeret på Imperiets yderste vestkyst. En sted hvor konstante storme fra havet og ugæstfrie forhold til at dyrke jorden gør det svært at trives. Det er en by hvor folk bruger deres tid på hårdt arbejde. Det er hårde liv beboerne lever men de er ærlige folk og de har en indre styrke opbygget af deres tilværelses udfordringer. Alle har mistet kære til havet, til sygdomme til krig, til alle de ulykker livet kan tildele en. Stedet har en dog en særegen skønhed. Det vilde terræn havet klipperne og himlen går sammen i en enhed der kan tage pusten fra beskueren. Dette sted er scenen for en tragedie.

Fortet som ligger og overser landsbyen er en fejtagelse. Det er bygget oppe på klinten og efterhånden har havet ædt sig næsten helt ind til det. Derfor er det blevet forladt.

Bekrivelse af familien Krauts gård

Skyggerne fra de tykke næsten ubrugelige vinduer er næsten uigenkendelig på grund af den ruskende regn, der falder med store slag ned over gårdpladsen. Midt på gårdpladsen står brønden, gårdens eneste vandforsyning. I mørket kan man se konturerne af den længede gård. En stor ladeport ind til den ene længe signalerer at dette må være, hvor familien Kraut opbevarer deres vogn og kålrabi-høst. Lyset fra vinduet kommer fra det store opholdsrum i huset, hvor familien tilbringer det meste af sin tid, når de er i huset. Rummet fungerer som spisestue, opholdsrum og soveværelse for karlene. Det er dog år siden, at familien Kraut sidst havde karle tilknyttet gården. Fra opholdsrummet er der to døre der fører ind til henholdsvis børnenes soveværelse og forældrenes soveværelse. Der er ikke nogen dør mellem køkkenet og opholdsrummet, blandt andet for at man kan bruge komfuret til at varme op i opholdstuen, så det ikke går til spilde under madlavningen.. Fra køkkenet går der en dør udenfor, og en lille sti fører hen til lokummet, som knagende svajer frem og tilbage i det hårde regnvejr. Man kan nød og næppe skimte det i regnen fra køkkenet. Den sidste dør i opholdstuen fører ud til stalden, hvor familiens få grise og køer opholder sig, sammen med familiens okse, der er uvurderlig når der skal høstes og når de skal ind til Mananns Håb. Det drypper fra taget, der ikke er helt tæt. En staldport fører ud bagved huset, så man i sommer månederne kan få grisene og køerne udenfor. I enden af stalden fører

der en dør videre til laden. I stalden står de mest basale ting de skal bruge til at høste, en vogn og dertilhørende værktøjer. I enden af laden opbevarer man de dyrebare kålrabier og det endnu mere dyrebare destilleri til udvindelsen af kålrabisnaps.

Beskrivelse af Mananns Håb

På den yderste spids af Imperiet ligger den lille fiskerlandsby Mananns Håb, isoleret fra det meste af omverden, efter at den tidligere store handelsby Irmgenheim, blev brændt til ukendelighed, af forskellige invaderende Norsca stammer... Landsbyen ligger i bunden af en fjord, kendt som Mananns Krone. Den er et lille hul, hvis eneste eksistensberettigelse er at den i tidernes morgen forsynede Irmgenheim med fisk og kålrabi fra de nært liggende gårde. Byens store stolthed var engang det fort, som ligger ved fjorden for at beskytte indgangen til fjorden. I fordums tid var landsbyen kendt for sine dygtige fisker, og var en fortrinsvis stor by. Mananns Håb er nu blevet reduceret til en lille flække med omkring en hundrede sjæle. Efter Norsca invasion længere nordøst på, var der ikke længere brug for byens fisk, og de fleste familier emigrerede længere ind i Imperiet for sikkerhed og et bedre liv. Der er stadig spor i byen efter dens stolte historie, i den nordvestlige del af byen er der stadig rester af det gamle salt syderi. Templet til Manann, er ligeledes en prægtig bygning i forhold til, hvor mange der lever i byen. Templet er nået faldefærdig efter mange års manglende vedligeholdelse. Den eneste bygning i byen der stadig er rimelig velholdt, er byen kro, Mananns Krone, hvor de fleste af fiskerne tilbringer deres aftener. Blandt andet fordi, den er den eneste bygning ud over templet og salt syderiet, der opført i sten. Spredt nede ved fjorden ligger de små fiske skure, som fungerer som opbevaring af diverse fiskegrej. Kroge, net, bådmandshager, og andre nyttige ting til vedligeholdelse af bådene. De fleste af dem står tomme hen, efterladt af de tidligere ejere, og er blæst skæve og ser ud til at de kunne falde sammen til enhver tid. De få skure der er tilbage er stadig velholdte, og det er meget tydeligt hvilke, der stadig bliver brugt. Fiskerne bor oppe i byen i små huse. Hovedvejen til byen kommer syd fra og igennem midten af byen, den deler sig i to inden den når ud til vandet, mod øst op til fortet og vest til saltsyderiet, og videre ude til de omkring liggende gårde. Hovedvejen er i byen brostensbelagt, med store huller

eftersom at der ikke er ressourcer til at vedligeholde vejen.

Landbruget har aldrig været det helt store, da det er svært at gro noget brugbart i den sandede jord ud over kålrabi og andre rodfrugter. De fleste af gårdene har nogle få husdyr i form af køer, grise og høns. Men det er hovedsageligt rodfrugterne bønderne lever af.

Beskrivelse af Mananns Krone

Den eneste bygning i landsbyen, udover det faldefærdige tempel, som er lavet i massiv sten er Kroen som skiller sig ud som en stor sten i sandet. Den to etages store bygning, er byens hjerte, det her fiskerne og bønderne mødes om aftenen i socialt lag, og får et krus øl, og en kålrabi snaps, en af egne særprægede "delikatesser". Det er solidt bygget, og den mest velholdte bygning i byen. I det man kommer ind af hoveddøren til kroen bliver man ramt af lugten af øl, mados og røg. I den store krostue er der en masse små runde borde med stole omkring. På højrehånd er der en stor bred egetrappe der fører op til andensalen, hvor der værelser til logerende gæster, hvilket der ikke er mange af, førhen var der købmænd og imperiets bureaukrater. På venstre side står den store pejs, der sørger for varmen i kroen, den er også til dels skyld i den kraftige lugt af røg, det er mange år siden skorstenen er blevet rensat. Overfor hoveddøren er bagdøren der fører ud til stalden, hvor de logerende gæster kan have deres heste og deslige stående, der er også herude man finder lokumsskuret. Overfor trappen er den store egetræsbar, der ser brugt ud efter flere års hård tjeneste. Her foregår den primære udskænkning af øl og kålrabisnaps. Alfred gemmer en kølle, som i tidernes morgen blevet brugt til at få de mere fulde gæster ud fra kroen. Bag baren er der en dør der fører ud til køkkenet. Køkkenet er beskidt og snavset, og bærer præg af at store dele af køkkenet ikke har været i brug siden kroens storhedstid, over i hjørnet findes der en trappe der fører ned til kældereren, der bruges til opbevaring af øllet, og apparatet der frembringer den "fantastiske" kålrabisnaps. Kældereren er klam og der er mug på væggene, og der lugter kraftigt af fugt.

Beskrivelsen af Fortet.

Det gamle fort, hvis tid for længst er forbi, står skrantende på klinten og våger med et lukket øje over Mananns Håb. Det meste af det gamle fort er enten faldet sammen eller styrtet i havet, pga af eroder-

ing, vind og vejr. Vejen op til fortet slinger fra side til side, for at komme op af den stejle bakke kam, der til sidst fører op til det der før var porten ind til, murene omkring den er faldet sammen, til dels på grund af manglende vedligeholdelse. Den ene del af porten hænger stædigt i sine hængsler, og klapper frem og tilbage skingert knirkende i vinden, gården foran er forladt, og der ligger mursten og rådne bjælker smidt og hele gården. Den store egetræs dør ind i fortet er lukket, også forbavsende velholdt ud i forhold til kulissen. Bag døren er der en lang bred gang, der i fortets velmagt, må have haft gobeliner hængende på væggene ved siden af fakkelholdere, det eneste der er tilbage er fakler og ukendelige rester fra gobeliner. På højre hånd fører en dør indtil vagtværelset, det eneste egentlige rum i brug på fortet. Det er her konstablen tilbringer sin tid. Rummet er spartansk indrettet, en seng, en sengekiste, et bord og en arbejdsbænk. Overfor rummet, på den anden side af gangen, er våbenkammeret, det er et stort rum fyldt med tomme våbenstativer. De få våben der ligger her inde, er utroligt vedligeholdt, da konstablen bruger sine sene aftentimer til at pudse dem, for at få de ensomme timer til at gå. Når han ikke sover rusen ud. Et tykt lag støv dækker det meste af gulvet, og i det ene hjørne drypper der vand ind. For enden af gangen er der en stor dør, der fører indtil der engang var spisesalen. Regnen siler ind fra store huller i taget og loftet. Murbrokker og rådent træ ligger spredt og gulvet. Ovre i det højre hjørne er der en rund trappe der fører op til det eneste tårn der ikke er faldet sammen. Trappen der fører op til toppen af tårnet, mangler en del trin, og et enkelt sted er der et stort hul i væggen, så man kan se ud over det brusende hav. Der er forsøgt nødtørftige reparationer af trinene, med sten og træ fra andre steder af fortet, men det virker solidt. Trappen fører helt op til toppen af tårnet. Der er der en lille udbygning, hvor fortets eneste kobberkanon står sammen med tørt krudt og kanonkugler.

Vigtige NPCere

Cauld Serath

Dark elver agenten. En højintimiderende skikkelse med sort hår og sorte øjne når han ikke har et stort blødende sår i maven, har ligget i sit eget blod og urin i flere timer og ikke har slidte laser fra en fisker på. Hans øjne lynrer dog lige til det sidste.

Ida Adler

Datter af Gudryn og gift med Haug, Levins ekskæreste. Hun er en forsagt kvinde, typen der altid har været nederest i hierakiet i en familie med en dominerende far, en dominerende mor og alt for mange søskende. Hun har set stiltiende til hele sit liv, den eneste person hun elsker og som betyder noget for hende er Haug. For ham vil hun gøre alt. Hun ville give sit liv for ham uden tøven.

Hermund Seemund

Ældre fisker hvis bror har været til fange taget af Dark elverne og døde af opholdet ombord på et slaveskib selvom om han blev reddet af sølvere fra Marienburg. Han elsker sin søn Uwe over alt på jorden da han er det eneste han har tilbage, derfor har han forkælet ham lidt i årense løb. Han vil gøre alt for at hans søn kommer helskindet igenem hele affæren.

Uwe Seemund

Søn af Hermund, ham der fandt dark elver agenten. En knægt på ca. 11. Han er en frisk dreng der har krudt i enden og masser af attitude. Han er dog nogen gange lidt for meget og taler lidt for højrøstet. Hvilket gør at han er ret upopulær i byen. En provokerende mægunge så at sige. Han er dog ret bange for hele situationen

Andreas Adler

Byens konstabel. Det er ham der bemander fortet efter det er blevet gjort ligegyldigt af Lensherrens nye befæstning. Han står for at holde fortet i

stand, holde udkig efter fjender, bemande den ene kanon der er tilbage og alarmere lensherren omkring fjender af imperiet. Han er en gammel drukkenbolt og den eneste grund til at han ikke er blevet afskediget for længe siden er at der ikke er nogen der interesserer sig for stedet længere. Han er en kujon og en inkompetent soldat. Han vil gøre hvad som helst for at overleve, selv alliere sig med fjenden hvis det skulle være.

Alfred Bunse

Han ejer kroen og er meget stolt af den. Den er noget af det eneste rigtigt permanente der er i byen. Hans far byggede den og han så den helst forblive i familien de næste mange generationer. Han håber at hans søn Levin vil overtage den, men han er noget optaget af kvinder og druk. Han er meget bekymret for at der ikke sker kroen noget, der selv hvis han døde kunne være et varigt minde om familien. Han har kontrollen over kroen og bestemmer mere eller mindre

Familien Kraut

Denne Familie der bor lidt udenfor landsbyen på en ødegård, består af Far Heine, de tre drenge Heinz, Heinrich og Heidegger de er på henholdsvis 32, 16, 14 og 4. de har to piger på 12 og 11 år. Så er der Heines søster Irmgard hendes mand Mutti og deres tre børn; to drenge og en pige. Børnene er 14, 15 og 9. De er alle sammen lidt langsomme i det, præget om de er af at deres familie altid har været meget tæt. Fru Kraut har mistet forstanden helt for længe siden. Hun har et meget anstrengt forhold til katte og dræber dem når hun kan komme til det. Hun går så rundt med kattekroppene bundet om livet. Hun er ude af stand til at kommunikere forståeligt på nogen måde. De sidste medlemmer af familien er Bessefar og Bessemor, to oldinge der ikke forstår så meget.

Resten af Manaans Krones befolkning
Landsbyens resterende befolkning er en god blanding af omkring hundrede sjæle, der er ca en tredjedel gamle, en tredjedel børn og en tredjedel voksne.

Infanteri

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 43 | 33 | 36 | 30 | 31 | 30 | 32 | 35 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 1 | 14 | 3 | 3 | 4 | 0 | 0 | 0 |

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)

Musketmænd

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 33 | 40 | 36 | 30 | 31 | 30 | 32 | 35 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 1 | 14 | 3 | 3 | 4 | 0 | 0 | 0 |

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).

Arnbrøstskytter

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 35 | 41 | 32 | 33 | 39 | 31 | 29 | 29 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 2 | 15 | 3 | 3 | 4 | 0 | 0 | 0 |

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.

Tungt Kavaleri / Flite Infanteri

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 55 | 53 | 46 | 50 | 49 | 50 | 42 | 39 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 2 | 17 | 4 | 5 | 4 | 0 | 0 | 0 |

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.

Pistolierer

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 45 | 38 | 36 | 38 | 39 | 30 | 37 | 39 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 2 | 14 | 3 | 3 | 4 | 0 | 0 | 0 |

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.

Landsbyboere / Voksne

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 26 | 25 | 36 | 30 | 24 | 22 | 30 | 27 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 1 | 11 | 3 | 3 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Skills: Common Knowledges: (the Empire), Gamble, Gossip +10, Perception

Talents: Very Strong

Trappings: Rags, Dagger,

Landsbyboere / Børn - Gamle

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 16 | 15 | 16 | 14 | 24 | 22 | 30 | 27 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 1 | 8 | 1 | 1 | 4 | 0 | 0 | 0 |

Skills: Common Knowledges: (the Empire), Gamble, Gossip +10, Perception

Talents: Very Strong

Trappings: Rags, Dagger,

Jeg har ikke inkluderet stats for ogres eller troldmanden eller andre officerer. I deres tilfælde er det bedre, at du som spiller, vurderer deres roller og evner ud fra hvad der er dramatisk passende.



Vrareth

I er en gruppe Druchii specialstyrker. Det er jer, der laver black ops-missionerne for dark elverhæren. I er de bedste af de bedste, og jeres gruppe har lavet utallige farlige missioner sammen før. I har været oppe imod alle mulige forskellige slags fjender i alle mulige og umulige situationer, og I er altid kommet igennem dem. I har fået øgenavnet de sorte høge pga. af jeres evne til at slå ned hvor som helst i ly af mørket.

Denne mission er ikke noget specielt for jer. At tage ind og hente en mand tilbage fra fjenden, inde i fjendeterminium er ikke nogen udfordring for jer. Det, I går op i er, hvordan missionen bliver udført. At fjenden får lov at mærke lige præcis hvor overlegne I er, og hvor umuligt det er at sætte sig op imod druchiierne. Frygten er jeres ven og redskab. Få menneskene til at skælve ved jeres blotte navns nævnelse.

I gruppen er I fem. Kaptajn Salarthii, Løjtnant Agathorn, Mallus, Urian og Vreath. I har hver jeres forskellige rolle i gruppen, samtidig med, at I alle sammen er højtuddannede, veltrænede og veludrustede erfarne soldater.

Udseende:

Mager og med brunt kedeligt hår, der er bundet i en hestehale. Dine brune øjne kigger på alle med mistænksomhed. Du har en tvær, tilbagetrukket fremtoning. Du bryder dig ikke om, at folk kommer for tæt på dig eller rør ved dig. Så trækker du dig irriteret væk. Du har justeret din repeater så den er en forlængelse af dig selv og du har den altid inden for arms længde.

Personlighed/rolle i gruppen:

Du er gruppens snigskytte. En Druchii med et på overfladen meget roligt gemyt. Du er trænet til at ligge stille i lang tid, til at udvælge dine mål og derefter uden nåde at nedlægge dem. Du er taktisk og afmålt i din måde at være på og dine udtalelser. Det eneste tidspunkt du lader dig selv slippe kontrollen er, når du udøver din specielle interesse. Når du er i gang mister du ofte kontrollen helt og for det meste ender med at dem, du har gang i dør. Ikke at det betyder noget, men det irriterer dig lidt, at du ikke kan styre dig selv i de situationer.

Fetish/afvigelse:

Du tænder på mennesker. Du får en kæmpe nydelse ud af at udnytte menneskeofre seksuelt. Det bety-

der ikke så meget om det er mænd, kvinder, børn, gamle eller voksne. Det er ligemeget, mennesker er jo i bund og grund alle sammen en underlegen race, på samme måde som dyr er det. Du ved godt, at de andre ser ned på dig på grund af det, men du er ligeglad, du er vild med at udnytte jeres ofre brutalt. Kaptajnen ser igennem fingre med dine udskjelsetelser, Agathorn bliver nogle gange irriteret på dig når dem, du udnytter dør, men ellers siger hun ikke noget. Urian og Mallus er begge gode til at komme med nedladende kommentarer omkring det, men du venter tålmodigt og finder dig i det. Fordi en dag skal du nok få betalt dem tilbage for deres spydigheder.

Yndlingstorturmetode:

Løb lille kanin

En af beboerne får besked på at han/hun får et forspring på 30 sekunder. Når tiden er gået bliver han/hun skudt ned.

De Andre:

Kaptajn Salarthii "Obsidian"

Du er bange for kaptajnen. Han er ligeså hård som hans øgenavn, nådesløs og tolerer ikke ulydighed. Det er ham, der er lederen og ham, der træffer de taktiske beslutninger. Han er en god strateg og har en god forståelse af krig. Men der er noget omkring ham der bare gør dig utilpas.

Agathorn

Den lille Khainitekælling. Hun er kaptajnens kæledægge med hendes evner inden for tortur. Hun er ikke noget specielt i kamp eller intelligensmæssigt. Den eneste ting, hun kan er, at få folk til at lide overdrevet meget. Hun er også en religiøs tosse. Du har set, at hun har en handske, som hun har syet af øjenlågene fra alle sine ofre.

Mallus

Han er nok den i gruppen, der hader dig mest. Det er specielt på grund af dine særegne lyster. Han er efter dig omkring det hele tiden. Han selv er ikke meget bedre, den lille sadist han er. Hvis det stod til ham skulle han være lederen og alle andre skulle lide for hans morskabs skyld. Han er nok den i gruppen der er mest hårdfør, og han er meget farlig på grund af det. Du er en bedre skytte end ham og Urian er bedre i nærkamp, men han er næsten umulig at stoppe.

Urian

Du ved, at Urian ikke bryder sig om dig. Han er nærmest din diametrale modsætning. Aggressiv, udfarende og overmodig. Han kaster sig ud i ting uden at tænke sig om. Han er dog den bedste kriger i nærkamp i gruppen, hvilket er den eneste grund til at kaptajnen ikke har ladet ham henrette for hans antiautoritære udsjelsler.

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 62 | 98 | 36 | 55 | 69 | 61 | 52 | 51 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 3 | 14 | 3 | 5 | 5 | 0 | 0 | 1 |

Skills

Common Knowledge (Elves), Common Knowledge (the Empire) * 2, Concealment * 2, Disguise Follow Trail, Intimidate, Outdoor Survival * 2, Perception * 3, Prepare Poison, Ride, Scale Sheer Surface, Search * 3, Secret Signs (Ranger), Secret Signs (Thief), Shadowing, Silent Move * 3, Sleight of Hand, Speak Language (Eltharin), Speak Language (Reikspiel)

Talents

Excellent Vision, Lightning Parry, Marksman, Menacing, Mighty Shot, Night Vision, Public Speaking, Quick Draw, Rapid Reload, Rover, Savvy, Sharpshooter, Sixth Sense, Specialist Weapon Group (Crossbow), Specialist Weapon Group (Parrying), Specialist Weapon Group (Throwing), Stout-hearted, Street Fighting, Streetwise Strike Mighty Blow, Sure Shot, Swashbuckler, Very Resilient

Trappings

5 Doses of Poison, "Reaper" Repeating Crossbow, 10 magazines w. 10 bolts each, Longsword, Short Sword, Dagger, Full Ithilmar Chainmail, Ithilmar Breastplate, Ithilmar Helmet, Dark Cloak, Backpack, Rations for 3 days

Special Udstyr:

Reaper

Denne armbrøst er en speciel version. Den kan for det første skyde længere end nogen af de andres, dens rækkevidde er på 200m. Ud over det, kan den skyde hurtigere end en almindelig version. Med din armbrøst er du i stand til at skyde 6 skud på en runde, og med et magasin på 12 bolte, betyder det

at du kan skyde alle sammen af på to runder, hurtigt hårdt og præcist.

Specialelvne

Sniper

Hvis du ligger stille et sted og har et mål, kan du bruge et minut på at sigte. Når minuttet er gået, kan du skyde en enkelt bolt afsted, der hvis den rammer dræber dit mål øjeblikkeligt.



Urian

1714X

I er en gruppe Druchii specialstyrker. Det er jer, der laver black ops-missionerne for dark elverhæren. I er de bedste af de bedste, og jeres gruppe har lavet utallige farlige missioner sammen før. I har været oppe imod alle mulige forskellige slags fjender i alle mulige og umulige situationer, og I er altid kommet igennem dem. I har fået øgenavnet de sorte høge pga. af jeres evne til at slå ned hvor som helst i ly af mørket.

Denne mission er ikke noget specielt for jer. At tage ind og hente en mand tilbage fra fjenden, inde i fjendeterminium er ikke nogen udfordring for jer. Det, I går op i er, hvordan missionen bliver udført. At fjenden får lov at mærke lige præcis hvor overlegne I er, og hvor umuligt det er at sætte sig op imod druchiierne. Frygten er jeres ven og redskab. Få menneskene til at skælve ved jeres blotte navns nævnelse.

Udseende:

Den næsthøjeste i gruppen, kun overgået af kaptajnen. Du har kort lyst hår og meget lyse blå øjne, der skinner med et intenst skær. Som om du er sulten hele tiden og alt levende omkring dig er et enormt slaraffenland. Dine bevægelser er levende og flydende, du har let til smil, men dit smil er uden varme. Du har en rastløs energi i kroppen og er hele tiden i bevægelse på den ene eller den anden måde. Selv hvis du skal sidde stille laver du et eller andet fysisk, om det så bare er at fingere med en kniv.

Personlighed - rolle i gruppen

Du er uden tvivl den bedste kriger i gruppen, i nærkamp i hvert fald. Du er frygtløs, utroligt hurtig, og dine bevægelser dødeligt præcise. Du elsker at se dine ofre i øjnene og se deres liv forsvinde når du stikker en af dine klinger ind i hjertet på dem. Din personlighed er præget af samme elementer. Du er frembrusende og aggressiv, utålmodig og antiautoritær. Der skal ske noget, og du har ikke tid til at gøre tingene på andre folks måder, hvis du kan se en bedre metode selv. Du er ikke bange for noget, ikke engang kaptajnen.

Fetish/afvigelse

Du er fascineret af døden. Du elsker at se folk dø og endnu bedre, at dræbe. Du bliver helt høj hver gang du ser nogen udånde, og jo tættere på dem

du kan komme når det sker, jo bedre. Allerhelst vil du være så tæt på dem at du kan suge deres sidste udånding ind. At du kan snuppe deres sidste åndedræt. Nogen gange tager det overhånd, og du har flere gange fået reprimander af kaptajnen på grund af, at du har været for hurtig til at dræbe folk. Du er for det meste i stand til at lægge bånd på dig selv, men engang imellem er du simpelthen bare nødt til at slå ihjel, at se lyset slukkes i ofrenes øjne.

Yndlingstorturmetode:

Hvem kan holde længst

To eller flere af beboerne bliver hængt op så de indbyrdes strækker hinandens arme ud. For ikke at få trukket armene af led er de hver i sær nødt til at trække i rebene. Hvem kan så trække hårdest eller holde ud længst uden at besvime af smerte/træthed.

De andre:

Kaptajn Obsidian

Han er trættende. Han har ikke nok fremdrift. Han mangler modet og evnen til at tage chancer. Han skræmmer andre folk, men ikke dig, du har set igennem hans bistre holdning. Han er svag, hans facade er et forsøg på at skjule sin usikkerhed. Men han er din overordnede og du ved, han ville elske enhver lejlighed til at bruge sin rang imod dig og straffe dig. Han er misundelig på dine evner, men du nægter at lade dig kue.

Agathorn

Hun er lidt en mus i kamp, grå og uden virkeligt talent. Hun er meget dygtig som torturbøddel, men det tager alt for lang tid og er uendelig trivielt at se på efter den første time. Hvis det stod til dig behøvede hun ikke være med i gruppen, spild af tid.

Mallus

Du er meget bedre i nærkamp end han er, men han er hård og giver ikke op. Så han er nok den eneste i gruppen du ville have problemer med, hvis du skulle møde ham i nærkamp. Han er også den mest irriterende i gruppen, han provokerer dig hele tiden og er på nakken af dig omkring disciplin og den slags pladder. En eller anden dag er du nok nødt til at

pille ham ned, eller meget. Som tak for alle hans tåbelige kommentarer

Vrareth

Den bedste skytte i gruppen. Han kan pille folk ned fra lang afstand. Men igen, det tager alt for lang tid at ligge det samme sted helt stille og bare vente i timevis er ulideligt at se på. Det kan godt være, det er sikrere. men i de fleste tilfælde er det meget nemmere bare at snige sig hen og stikke en kniv i hjertet på dem. Ud over det, er han også klam. Han elsker at dyrke sex med mennesker og det er der hans sande personlighed skinner igennem. Du kan godt se, han er anvendelig nogen gange, men det betyder ikke, at du bryder dig om ham.

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 99 | 52 | 55 | 50 | 75 | 37 | 54 | 33 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 3 | 19 | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 2 |

Skills

Common Knowledge (Elves), Common Knowledge (the Empire), Concealment * 2, Consume Alcohol, Disguise, Dodge Blow * 3, Follow Trail, Heal, Intimidate, Outdoor Survival, Perception * 3, Prepare Poison, Scale Sheer Surface * 2, Secret Language (Battle Tongue), Secret Signs (Thief), Shadowing, Silent Move * 2, Speak Language (Eltharin), Speak Language (Reikspiel),

Talents

Coolheaded, Excellent Vision, Lightning Parry, Mighty Shot, Night Vision, Quick Draw, Rover, Sharpshooter, Specialist Weapon Group (Fencing), Specialist Weapon Group (Parrying), Specialist Weapon Group (Throwing), Specialist Weapon Group (Two-handed), Street Fighting, Streetwise, Strike to Injure, Swashbuckler, Very Resilient, Warrior Born

Trappings

5 Doses of Poison Repeating Crossbow, 5 magazines w. 10 bolts each, Longsword, Short Sword, Dagger, Full Ithilmar Chainmail, Ithilmar Breastplate, Ithilmar Helmet, Cloak of Shadows, Backpack, Rations for 3 days

Specialudstyr:

Cloak of shadows

Denne kappe gør dig i stand til at bevæge dig i skygger eller mørke områder med dobbelt hastighed. Dvs. at din movement bliver fordoblet ligesom antallet af dine angreb i nærkamp også gør det. Men hvis du kommer ud af skyggerne igen eller bliver fanget i kraftigt lys, betaler du prisen ved at være svækket i ca. to minutter bagefter. Når du er svækket mister du en tredjedel af din hastighed og angreb.

Specialevne

Killing Blow

Hvis du bruger en runde på at studere en modstander, kan du lave et specialangreb der gør det af med ham i et hug. Du har kun et angreb i den runde du bruger evnen, men hvis du rammer, dør ofret øjeblikkeligt. Desværre er dine fæller klar over din evne, hvilket gør, at du ikke kan bruge den over for dem så længe de er opmærksomme på dig.



Mallus

I er en gruppe Druchii specialstyrker. Det er jer, der laver black ops-missionerne for dark elverhæren. I er de bedste af de bedste, og jeres gruppe har lavet utallige farlige missioner sammen før. I har været oppe imod alle mulige forskellige slags fjender i alle mulige og umulige situationer, og I er altid kommet igennem dem. I har fået øgenavnet de sorte høge pga. af jeres evne til at slå ned hvor som helst i ly af mørket.

Denne mission er ikke noget specielt for jer. At tage ind og hente en mand tilbage fra fjenden, inde i fjendeterminium er ikke nogen udfordring for jer. Det, I går op i er, hvordan missionen bliver udført. At fjenden får lov at mærke lige præcis hvor overlegne I er, og hvor umuligt det er at sætte sig op imod druchiierne. Frygten er jeres ven og redskab. Få menneskene til at skælve ved jeres blotte navns nævnelse.

Udseende:

Du er en lidt tætbygget lidt lavstammet druchii. Skaldet med kulsorte øjne. Du har en bulldogagtig fremtoning og en meget direkte personlighed, der tilsammen gør at når folk ser dig første gang har en tendens til at træde to skridt tilbage. Når du snakker med folk har du næsten altid sænket hovedet sådan at du kigger på folk som et rovdyr kigger på sit bytte. Du smiler aldrig.

Personlighed - Rolle i gruppen

Selvom om du er lidt lavstammet, opvejer du din størrelse med den intense vrede du er i stand til at mønstre imod alle du ikke mener, er værdige til at leve. Dit had til verden omkring dig giver dig en indre styrke der kan gøre dig i stand til at udføre utrolige ting. Du er ikke lige så god i nærkamp som Urian eller lige så dygtig en skytte som Vrareth, men du giver aldrig op og er langt mere hårdfør end nogen anden i gruppen og derfor er du nok den bedste kriger i jeres gruppe.

Du er en soldat af sind og hjerte. Du tror på disciplin, orden, at man gør som der bliver sagt og følger ordrer. Du har også den holdning at folk der bryder imod ordenen er direkte farlige og ødelæggende for Druchiierne. At det er vejen imod Chaos og selvudslettelse.

Fetish/Afvigelse

Du er sadist. Hvis du har muligheden for det, vil du have at alle andre omkring dig skal lide på din bekostning. Hellere såre folk for at gennemtæve dem senere, hellere afvæbne fjendens soldater sådan at du kan få dem til at lide før de dør. Du finder en enorm tilfredsstillelse i at tilføre andre smerte og lidelse. Det gælder alle omkring dig, ikke kun jeres ofre, men også de andre i gruppen kan du lide at stikke til specielt Urian, på grund af hans antiautoritære holdninger og Vrareth på grund af hans klamme vaner med at misbruge sine ofre seksuelt.

Yndlingstorturmetode:

Enten eller:

Enten dør du eller også dør din søn.

Enten skærer du fingrene af din datter eller også slår vi hende ihjel.

Enten dræber du en af beboerne du selv vælger, eller også dræber vi dig og to andre.

De andre:

Kaptajn Salarthii "Obsidian"

Den eneste i gruppen du har noget der minder om respekt for. Han er en god leder, og han er en ordentlig Druchii. Du syntes dog han er noget blødsøden når de gælder nogle af de andre i gruppen og deres opførsel. Det er ham der bestemmer hvordan tingen skal foregå og ham der tager alle de taktiske beslutninger. Du ville dog ønske at det var dig der var lederen, og at du kunne straffe ham for alle de forkerte beslutninger han har taget.

Agathorn

Hun er ikke noget særligt i kamp. Hun er kompetent, men hun har ingen evner ud over det sædvanlige. Til gengæld har du ikke mødt nogen, der i den grad mestrer kunsten at torturere folk. Du er misundelig på den evne hun har til at bibringe andre smerte og med den lethed hun gør det. Du ved hun er en dedikeret Khainite og at det kunne blive et problem hvis hun stod og skulle vælge mellem missionen og hendes tro. Derfor holder du lidt øje med hende. Du kunne også godt tænke dig at voldtage og skære lidt i hende, bare sådan at hun også kunne få lov til at mærke smerten.

Urian

Du hader ham. Havde du været lederen ville Urian have været tortureret ihjel af Agathorn for længe siden. Han er provokerende antiautoritær og pisse irriterende. Hans tøjlesløse opførsel bringer hele gruppen i fare, og den eneste grund til, han ikke er blevet smidt ud af gruppen og henrettet er på grund af hans evner i nærkamp. Du ville elske at få lov til at gennemtæve og snitte ham i småstykker.

Vrareth

Du væmmes ved Vrareth. Hans perverse vaner med at voldtage menneskerne er sygelige og farlige. Hvis det stod til dig, skulle han tortureres til han lærte at lægge bånd på sin klamme opførsel. Han er den bedste skytte og han fungerer godt i gruppen i den rolle. Han skal bare fatte, at han er ulækker. Hvis det var, ville du intet have imod at kastre ham og tvinge ham til at æde sine besudlede sten.

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 61 | 72 | 56 | 63 | 62 | 50 | 46 | 35 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 3 | 21 | 5 | 6 | 5 | 0 | 0 | 2 |

Skills

Common Knowledge (Elves), Common Knowledge (the Empire), Concealment, Consume Alcohol, Dodge Blow * 2, Follow Trail, Heal, Intimidate, Outdoor Survival * 2, Perception * 3, Scale Sheer Surface, Search, Secret Language (Battle Tongue), Silent Move, Sleight of Hand, Speak Language (Eltharin), Speak Language (Reikspiel),

Talents

Excellent Vision, Fearless, Marksman, Mighty Shot, Night Vision, Rapid Reload, Savvy, Sharpshooter, Specialist Weapon Group (Crossbow), Strong Minded, Sure Shot, Very Strong, Very Resilient, Warrior Born

Trappings

Repeating Crossbow, 5 magazines w. 10 bolts each, Longsword, Short Sword, Dagger, Full Ithilmar Chainmail, Ithilmar Breastplate, Ithilmar Helmet, Sea Dragon Cloak, Backpack, Rations for 3 days

Specialudstyr:

Sea Dragon Cloak

Denne kappe er lavet af skællene fra havdragerne der lever omkring din races sorte arker. Den gør dig i stand til at modstå dine fjenders angreb i langt højere grad end almindelig rustning. Med kappen på, tager du kun halv skade fra fjendtlige angreb.

Specialeevne:

Had

Dit had til alle er så stort at det giver dig en utrolig indre styrke. Hvis du er såret eller i fare, kan du trække på dit had. Hvis du har noget at kanalisere dit had over i, såsom din fjende kan du ignorere alle minusser, du er blevet påført indtil du har nået dit mål, eller dør.



Løjtnant Agathorn

I er en gruppe Druchii specialstyrker. Det er jer, der laver black ops-missionerne for dark elverhæren. I er de bedste af de bedste, og jeres gruppe har lavet utallige farlige missioner sammen før. I har været oppe imod alle mulige forskellige slags fjender i alle mulige og umulige situationer, og I er altid kommet igennem dem. I har fået øgenavnet de sorte høge pga. af jeres evne til at slå ned hvor som helst i ly af mørket.

Denne mission er ikke noget specielt for jer. At tage ind og hente en mand tilbage fra fjenden, inde i fjendeterminium er ikke nogen udfordring for jer. Det, I går op i er, hvordan missionen bliver udført. At fjenden får lov at mærke lige præcis hvor overlegne I er, og hvor umuligt det er at sætte sig op imod druchiierne. Frygten er jeres ven og redskab. Få menneskene til at skælve ved jeres blotte navns nævnelse.

Udseende:

Den eneste kvinde i gruppen. Ikke fordi der er nogen speciel holdning imod kvinder i specialstyrkerne, men de fleste våbenføre kvinder plejer at være witch elves og sådan en er du ikke. Du er almindelig af bygning, veltrænet og har normalt dit lange sorte hår i en stram hestehale bundet op, så den ikke er i vejen. Dine sorte øjne har en kølig distance, og det er som om, du betragter folk omkring dig som en insekt betragter sit bytte. Når du skal pleje dit hvern som torturbøddel plejer du dog at ændre karakter. Der slår du håret ud så at sige.

Personlighed -

Rolle i gruppen:

Du er den trænede bøddel og torturmester i gruppen. En soldat som de andre, men uden helt så formidable evner som nogen af de andre kan diske op med når det gælder kamp. Du er stadig ethvert menneske overlegent, men der hvor du kommer til din ret er når folk skal udspørges og udstilles til skræk og advarsel for Druchiernes fjender. Du er en kunstner, dine ofre er ufrivillige lærere for dine kreationer

Fetish/afvigelse:

Du er en Khainite, dvs. du tilbeder Kheala Mensha Khaine, Elvernes blodighændede krigsgud. Du er religiøs i høj grad, når du udøver dit fag gør du det til gudens ære. Din måde at tilbede på er igennem tor-

turering af andre skabninger. Når du går i gang kan du gå helt i religiøs ekstase, hvor du forsvinder helt væk, du glemmer tid og sted og lever kun for at vise Khaine din hengivenhed igennem andres smerte. Du er i gang med at lave en handske til din højre hånd af dine ofres øjenlåg. Den er næsten færdig og en hyldest til Khaine.

Yndlingstorturmetoder:

Lade en af beboerne være vidne til at en anden bliver tortureret med besked om at torturen stopper når vedkommende snakker.

Hvis vedkommende snakker, dør ofret, hvis vedkommende ikke snakker, dør offeret også.

Tvinge et offer til at spise dele af sig selv.

Skære et offer op og stoppe en levende rotte ned i vedkommendes tarme.

Bruge en af Vlareths orme i øret på offeret.

De Andre:

Kaptajn Salarthii "Obsidian"

Han har sit tilnavn på grund af, at hans sjæl er lige så sort og hans personlighed er ligeså hård som obsidian. Han slog sin egen kone ihjel, fordi hun var en Slaneesh tilbeder. Du er bange for ham, det er alle. Men han er ikke urimelig. Han vil have, at alle gør deres job og at de opfører sig som soldater.

Urian

Du er ikke så glad for Urian, da han hellere vil dræbe folk og komme videre end at bruge tid på at torturere og udspørge. Han er en utrolig talentfuld kriger i nærkamp, og det er nok den eneste grund til han ikke er blevet henrettet for sin ulydighed og sin provokerende attitude. Han er overmodig, aggressiv og morderisk.

Mallus

En dygtig kriger og meget disciplineret soldat. Mallus er fyldt med had og vrede imod alle Druchiernes fjender. Han bliver aldrig træt, eller hvis han gør, så viser han det ikke. Hans intensitet kan være skræmmende til tider, men du har ikke nogen problemer med ham. Ikke på samme måde som Urian og Vrareth har. Mallus hader dem begge to.

Vrareth

Han er gruppens snigskytte. Han er meget meget dygtig med repeateren. Han er en rolig afmålt person der har styr på sine ting. Han har dog en forkærlighed for at voldtage menneskefangerne. Ikke at det er noget du bekymrer dig om så længe det ikke forstyrrer dine gøremål. Men han har dog en tendens til at miste besindelsen når han går i gang. Hvilket kan være noget belastende da det af og til ender med at han dræber dem, han er i gang med, hvilket er meget uprofessionelt.

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 58 | 54 | 60 | 53 | 55 | 55 | 60 | 55 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 2 | 19 | 6 | 5 | 4 | 0 | 0 | 3 |

Skills

Academic Knowledge (Strategy/Tactics), Charm * 2, Command, Common Knowledge (Druchii) * 2, Common Knowledge (the Empire), Dodge Blow * 3, Gamble, Heal * 3, Intimidate * 3, Perception * 3, Read/Write, Ride, Secret Language (Battle Tongue) * 2, Speak Language (Reikspiel), Swim Torture * 3, Trade (Apothecary),

Talents

Night Vision, Menacing, Mighty Shot, Quick Draw, Rapid Reload, Resistance to Disease, Specialist Weapon Group (Crossbow), Specialist Weapon Group (Flail), Specialist Weapon Group (Two-handed), Street Fighting, Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Sturdy, Surgery, Very Resilient, Very Strong, Wrestling

Trappings:

Repeating Crossbow, 5 magazines w. 10 bolts each, Longsword, Short Sword, Dagger, Full Ithilmar Chainmail, Ithilmar Breastplate, Ithilmar Helmet, Dark Cloak, Backpack, Rations for 3 days, Torture tools, Glove made from Eyelids.

Specialudstyr:

Vlareths orme

Disse 5-10 cm. lange, hvide glinsende orme har en cirkulær mund fyldt med små skarpe tænder. De bruges til at torturere og dræbe ofre med. Måden

de gør det på er, at de bliver lagt et sted på offerets krop, hvorefter ormen selv gnaver sig ind i offeret. Alt efter hvor den bliver lagt er smerten større eller mindre. Hvis man lægger den på brystet eller ved hovedet dør offeret også, da ormen så gnaver sig ind de vitale dele.

Du har omkring 30 af dem i en krukke.

Specialeevne Khainite

Du er udvalgt af den blodighændede gud. Hvis du vælger det, kan du lade ham tage din sjæl til sig og lade ham overføre sin magt til din krop. På den måde bliver du opfyldt af din guds magt, og som hans frygtindgydende avatar bliver du til en ustoppelig dræbermaskine. Du vokser til 3 meters højde, højre hånd begynder at dryppe blod, og dit indre lyser op som om du havde ild i stedet for blod. Du bliver udødelig og usårlig, så længe det varer, dine angreb bliver tredoblet, og din styrke bliver ganget med halvdanden. Du dør dog af det når gudens ånd forlader din krop igen, men det er et ringe offer for at smage på overjordisk magt.



Kaptajn Salarthii
"Obsidian"

I er en gruppe Druchii specialstyrker. Det er jer, der laver black ops-missionerne for dark elverhæren. I er de bedste af de bedste, og jeres gruppe har lavet utallige farlige missioner sammen før. I har været oppe imod alle mulige forskellige slags fjender i alle mulige og umulige situationer, og I er altid kommet igennem dem. I har fået øgenavnet de sorte høge pga. af jeres evne til at slå ned hvor som helst i ly af mørket.

Denne mission er ikke noget specielt for jer. At tage ind og hente en mand tilbage fra fjenden, inde i fjendeterminium er ikke nogen udfordring for jer. Det, I går op i er, hvordan missionen bliver udført. At fjenden får lov at mærke lige præcis hvor overlegne I er, og hvor umuligt det er at sætte sig op imod druchiierne. Frygten er jeres ven og redskab. Få menneskene til at skælve ved jeres blotte navns nævnelse.

Udseende:

Dit mest fremtrædende træk udseendemæssigt er dit ar. Det går fra lige under hårgården i pandens højre side, hele vejen ned over dit ansigt til din hage. Det og så dine øjne. Når du er i fuld rustning med dine våben i hånden, har du været i stand til at få fjendtlige soldater til at tabe deres våben og løbe deres vej, bare ved at kigge på dem. Dit sorte hår er tilbagestrøget og din skikkelse rager et par tommer op over de andre i gruppen.

Personlighed -

Rolle i gruppen:

Du er lederen af gruppen, ubestridt. Du tolerer ikke u lydighed og du forventer disciplin og at folk parerer ordrer. Nogen gange kan det være lidt svært at forstå for Urian, men når han bliver sat på plads plejer han at falde til patten. Ellers får han disciplinærstraffe, fysiske disciplinærstraffe. Du er også den taktiske leder, det vil sige at det er dig der bestemmer hvordan I griber missionerne an. Hvordan der skal angribes hvor og hvornår. Din personlighed er kold, selv for en Druchii, du siger tingene ligeud og har ikke noget til overs for undskyldninger og søforklaringer.

Fetish/afvigelse:

Du får en pervers tilfredsstillelse ud af andres folks frygt og ud af at udnytte din magt over andre. En af dine favoritter er at få dine ofre til at blive så rædselsslagne at de skider og pisser i bukserne. Den måde at vise deres rædsel på igennem fysiske han-

dlinger er uden sammenligning din største nydelse her i tilværelsen. At se deres pupiller blive bittesmå, at se dem ryste ukontrollabelt, at se koldsveden bryde frem på panden.....at se dem miste forstanden. Og du har efterhånden gjort det til en kunst, specielt med din gruppe har du haft mange oplevelser af den karakter. Du har før fået folk til at bevime af skræk bare ved at stirre på dem.

Yndlingstorturmetode:

Hælde beg og tjære ud over en mands familie, og derefter tvinge ham til at sætte ild til dem, hvis han ikke taler.

De andre i gruppen:

Agathorn

En god soldat. Hun er den i gruppen, der er mindst problemer med. Ikke den bedste kriger, men ud i torturkunsten er hun uovertruffen. Hun kan holde folk i live i dagevis. Fjerne deres lemmer og fodre dem med dem. Fjerne deres øjenlåg og tvinge dem til at se på ufattelige rædsler. Alt sammen uden at blinke. Hun er en dedikeret Druchii soldat. Hun har dog en tendens til at blive fanget i sit arbejde, hvilket kan være lidt problematisk.

Urian

Han er langt den bedste til nærkamp i gruppen. Aggressiv og udfarende. Han er også det største disciplinære problem. Han bliver utålmodig og hans egenrådighed og enorme selvtillid gør at han kan finde på at køre sit eget løb. Det er uacceptabelt men indtil videre har det ikke været et større problem end at han kan fungere i gruppen.

Mallus

Han er farlig. Ikke fordi han er en bedre soldat end Urian eller Vvareth, men han er fuld af had. Han giver aldrig op, hvis han var din fjende og du huggede hans ben af, ville han stadig kunne kravle hen og kvæle dig. Han er også meget disciplinært anlagt som person, han vil have orden i tingene og han har derfor et dårligt forhold til både Vvareth og Urian.

Vvareth

Han er gruppens snigskytte. Han er utroligt dygtig. Du har før set ham klare at ramme mål, du ikke

mente var muligt. Han er en rolig person, afmålt og professionel. Men han har dog nogle problemer med at styre sig, når det kommer til fangerne. Hans forkærlighed for at voldtage mennesker er til tider et problem. Samtidigt forsvinder hans rolige overflade når han går i gang og han bliver som besat.

| Ws | Bs | S | T | Ag | Int | Fel | Wp |
|----|----|----|----|----|-----|-----|----|
| 56 | 68 | 55 | 59 | 58 | 48 | 57 | 62 |
| A | W | SB | TB | M | Mag | IP | FP |
| 3 | 19 | 5 | 5 | 5 | 0 | 0 | 2 |

Skills

Academic Knowledge (Strategy/Tactics) * 2, Animal Care, Command * 2, Common Knowledge (Elves), Common Knowledge (the Empire), Concealment, Consume Alcohol, Dodge Blow * 3, Follow Trail, Heal, Intimidate * 2, Outdoor Survival, Perception * 3, Read/Write, Ride * 2, Scale Sheer Surface, Secret Language (Battle Tongue) * 3, Silent Move, Speak Language (Eltharin), Speak Language (Reikspiel)

Talents

Aethyric Attunement, Cause Fear, Coolheaded, Excellent Vision, Lightning Parry, Menacing, Mighty Shot, Night Vision, Quick Draw, Rapid Reload, Rover, Seasoned Traveler, Specialist Weapon Group (Crossbow), Specialist Weapon Group (Two handed weapons), Strike Mighty Blow, Strike to Injure, Strike to Stun, Very Resilient, Wrestling

Trappings:

Repeating Crossbow, 5 magazines w. 10 bolts each, Executioner Twohanded Sword, Short Sword, Dagger, Full Ithilmar Chainmail, Ithilmar Breastplate, Ithilmar Helmet, Dark Cloak, Backpack, Rations for 3 days, Black Ark Amulet

Specialudstyr:

Black Ark Amulet

Med denne amulet kan du tilkalde en flok harpyer ved at koncentrere dig i et par minutter. Der går ca. en time før de ankommer, alt efter hvor langt væk arken er. De er vilde bæster, der kan flyve hurtigt og har et glimrende nattesyn. De er meget anvendelige til at indfange folk, der flygter. De plejer at blive belønnet med et eller to ofre, de kan få i

stykker og fortære.

Executioner Greatsword

Dette sværd er et af våbene brugt af de frygtede bødler af Har Garneth. Det er et sværd, der er i stand til at gennemskære mere eller mindre hvad som helst, fra troldhud til stål. Sværdet gør, at det ikke har nogen betydning, hvad din modstander har af rustning, det går lige igennem.

Specialevne

Rædsel

Du kan ved at kigge på et offer eller fjende få dem til at blive fuldstændigt rædselsslagne. Du bruger en runde hvor du kun nidstirrer dit mål. Hvis vedkommende ikke klarer et WP check, bliver han/hun så rædselslagen, at han vil gøre alt for at komme væk. Hvis det ikke er muligt at komme væk og du fortsætter nidstirringen, mister vedkommende forstanden.



Haug Adler

Udseende:

Du har hareskår, er lidt tætbygget og ikke specielt høj. Kort pjustet halvbrunt/lyst hår.

Personlighed:

Du stammer når du bliver nervøs, det bliver du tit. Det betyder dog ikke at du er genert men folk har tit en tendens til at misforstå din lidt usikre måde at kommunikere på for generthed. Du har dine meninger og du siger dem også, bare ikke altid lige sammenhængende. På grund af din lidt kejtede personlighed har du en tendens til at se det bedste i folk hvis de viser dig venlighed. Du er godt selv klar over at du også nogen gange bliver udnyttet på grund af det. Du er ellers en rar og gudfrygtig mand der prøver at skabe en bedre tilværelse for sig selv og dem omkring dig. Men du er dog i stand til at mønstre en meget stærk karakter når du mener, at en uret er begået. Du mener at alle skal hjælpe hinanden og at en god karakter er vigtigere end penge eller andet jordisk gods. Du forguder Ida og vil gøre alt for hende. Samtidigt er du også alt for villig til at hjælpe Levin.

Historie:

Du er gift med Ida, Levin er din ven. I to har været venner hele livet. Du har været forelsket i Ida hele dit liv og du var knust da hun begyndte at være sammen med Levin. Heldigvis holdt deres forhold ikke og hun kom til dig da de brød op. Du har altid følt dig ilde tilpås i Brauernes hjem, du syntes blandt andet at Emil er alt for hård ved sin familie.

De andre familier i byen:

- Bunse, Kroejeren og hans familie. De har altid været en slags samlingspunkt i byen. Både på grund af kroen men også fordi de er meget udadvendte. Levin holder tit selskaber, selvom hans far Alfred ikke helt begejstret for det.
- Brauer, din svigerfamilie. De bryder sig ikke så meget om dig, fordi du ikke er så meget om dig og ikke kan få dig selv til at stille dig op og skælde andre ud. De er ellers reele mennesker der gør deres pligt.
- Seemund, de bedste søfolk i byen. De har tit været dem der har reddet andre folk i byen hvis de er kommet ud i problemer. De har det dog tit med at være meget på tværs, og de har et ry for at være lidt nogle særlinge.
- Kraut, Kålrabibønderne, deres ødegård forsyner byen med kålrabier og kålrabisnaps. De er lidt underlige nogen gange, som om de ikke helt forstår hvad der foregår omkring dem. Der er ikke nogen i byen der rigtigt snakker med dem, men de er stadig en del af landsbyen.
- Bloch, de er dygtige fiskere. Seemund er byens præst og på den måde en person der skal respekteres. Man er dog lidt af en overlegen arrogant snob, der ikke rigtigt forstår at hjælpe folk når de har problemer. Man brokker sig også tit over at der ikke er nogen der vil hjælpe med at bygge templet op igen.



Gudryn Brauer

Udseende:

Du er lidt oppe i årene og det kan ses på dig. Du er stolt af at du er godt i stand, fordi det vidner om at din familie kan forsørge sig selv. Dit hår er ikke fint og lyst og dine øjne skinner ikke som juveler, men det betyder heller ikke noget hvis man kan finde ud af at tage vare på sig selv. Dit tøj er altid pænt og din fremtoning nobel.

Personlighed:

Du ved hvad du ved, og du er ikke bange for at sige hvad du mener. Det er tit sådan at folk ikke tør sige deres mening eller prøver at mudre tingene til med for meget snak og udenomsfnidder. Det gider du ikke. sig tingene som de er, løs problemerne når de opstår, man gør sin pligt og tager sin tør, og hvis man ikke kan opføre sig ordentligt så falder hammeren.

Historie:

Du er gift med Emil, en af byens mest prominente mænd. Du ved hvem du er og hvad der er godt og ondt. Du siger din mening og er ikke bange for at stå inde for den eller dig selv. Der er ingen der kan få dig til at skamme dig over noget du nogensinde har gjort. Du er mor til Ida og har aldrig brudt dig om Haug, du mener at Ida spilder sin tid med ham og at hendes største fejl var at slå op med Levin, som du altid godt har kunnet lide. Du er meget imod folk der hopper over hvor gærdet er lavest og meget hurtig til at dømme andre, tit før du har fået fejten for egen dør.

De andre familier i byen:

- Bunse, Kroejeren og hans familie. De tror lidt de er vigtigere end alle andre, med deres store stenhus og deres gæstgiveri. Sandheden er at de ikke er en døjt bedre end jer andre og at deres drikke smager elendigt og kun bliver solgt fordi det er det billigste sprøjt man kan få i byen. Specielt Levin har det med at stikke næsen lidt for langt frem, selv om han såmænd kan være underholdende nok. Han har været Idas kæreste engang ligesom flere af de andre piger i byen så derfor har du lidt ekstra øje på ham. Han skal ikke komme og spille op overfor din familie i hvert fald.
- Adler, lidt nogle forsagte typer, men ærlige og hårdtarbejdende. De er ufarlige og kender deres plads. Haug er god ved Ida og en god og stabil fisker, men noget kedelig i det.
- Seemund, Ægte landbyboere, de har havet i blodet og er de bedste søfolk i byen. Det er noget man kan respektere. De har deres meninger om tingene og det er ikke altid at du er enig i dem. Dog så længe der er gensidig respekt lytter du da til hvad de har at sige.
- Kraut, Kålrabibønderne, deres ødegård forsyner byen med kålrabier og kålrabisnaps. De er lidt til en side, ikke at det gør dig noget som sådan, men de har aldrig rigtigt været en del af byens fællesskab.
- Bloch, de er dygtige fiskere. Seemund er byens præst og på den måde en person der skal respekteres. Han er dog lidt af en overlegen arrogant snob, der ikke rigtigt forstår at hjælpe folk når de har problemer. Han brokker sig også tit over at der ikke er nogen der vil hjælpe med at bygge templet op igen.



Semund Bloch

Udseende:

Havet har sat sine spor på dig. din læderhud og græsprængte hår er de fysiske tegn på det hårde liv du har levet. Du har en ustrålig der siger at du ikke helt gider andre, at du er lidt imod at skulle beskæftige dig med andre. Det er ikke tilfældet, du har ikke noget imod andre mennesker, du vil bare ikke blandes ind i alt muligt bare fordi du har sagt et eller andet nogen kunne tolke som forkert.

Personlighed:

Du kan godt være lidt brysk i det. specielt hvis det er du begynder at blive irriteret. Der er ikke noget du hader mere end folk der hele tiden hidser sig op og ikke gider høre efter. derfor har du det tit svært med Brauerne. Til gengæld syntes du så også at Levin er noget af et fjols, der er igang med at drikke sin fars arv op. Du holder dog på din ret, men du gider ikke diskutere hvis folk ikke forstår hvad du siger. Du er vant til at blive behandlet med respekt da du er byens præst, men du er bitter over at byens folk ikke har overskud til at få templet op at stå igen.

Historie:

Du elsker havet, det er det eneste du lever for og den eneste ting du er villig til at dø for. Alle andre og alt andet må vige for din kærlighed. Du er fløjtende ligeglad med alle andre end dig selv, og hvis det der skal til for at du kan leve er at andre må dø...ja så må det være sådan. Du har en overlegen bedrevidende holdning til andre og deres problemer og du kan slet ikke sætte sig ind i tanken om at de stærke skal hjælpe de svage. Det er nogle gange lidt et problem da det er dig der er byens præst. Men Manaan er en gud for havet, havet tager dem der ikke er i stand til at klare sig selv.

De andre familier i byen:

- Bunse, Kroejeren og hans familie. De tror lidt de er vigtigere end alle andre, med deres store stenhus og deres gæstgiveri. Sandheden er at de ikke er en døjt bedre end jer andre og at deres drikkeelse smager elendigt og kun bliver solgt fordi det er det billigste sprøjt man kan få i byen. Specielt Levin har det med at stikke næsen lidt for langt frem, selv om han såmænd kan være underholdende nok. Han har været Idas kæreste engang ligesom flere af de andre piger i byen så derfor har du lidt ekstra øje på ham. Han skal ikke komme og spille op overfor din familie i hvert fald.
- Adler, lidt nogle forsagte typer, men ærlige og hårdtarbejdende. De er ufarlige og kender deres plads. Haug er god ved Ida og en god og stabil fisker, men noget kedelig i det.
- Seemund, Ægte landbyboere, de har havet i blodet og er de bedste søfolk i byen. Det er noget man kan respektere. De har deres meninger om tingene og det er ikke altid at du er enig i dem. Dog så længe der er gensidig respekt lytter du da til hvad de har at sige.
- Kraut, Kålrabibønderne, deres ødegård forsyner byen med kålrabier og kålrabisnaps. De er lidt til en side, ikke at det gør dig noget som sådan, men de har aldrig rigtigt været en del af byens fællesskab.



Emil Brauer

Udseende:

En ældre herre over de 40, du er ved at være slidt op og det kan ses på dig. Du var engang en stor stærk mand højere end de fleste, men gigt i fingre og en slidt ryg har bøjet dig. Kort fedtet tyndt hår griseøjne, store flæskede kinder og kartoffeltud gør hans udseende til noget meget langt fra pænt.

Personlighed:

Du er vant til at få din vilje og til at være folk fysisk overlegen. Du er endnu ikke indstillet på at opgive kampen selv om yngre stærkere og klogere mænd står klar til at tage rollen som byens overhoved fra dig. Du er opfarende, tåler ikke særligt godt at blive modsagt og da slet ikke at din autoritet bliver anfægtet. Du er en meget: "Fordi jeg siger det!" type. Den eneste der kan sige dig imod er Gudryn, din kone. Du mener at alle skal tage deres tørn og hjælpe til, fordi, det er ikke dit job at gøre andre folks arbejde for dem.

Historie:

Du tæver dine børn, ikke at det er unormalt men du gør det lidt for meget og lidt for vidtgående. Du har slået en af dine sønner ihjel engang fordi han kom til at ødelægge et net og en hel fangst gik tabt. Du lod ham låse ind i bådsskuret, fuldkommen gennemblødt og gennembanket. Han fik så lungebetændelse og døde. Du fortryder ikke dine handlinger. Du er det tætteste byen kommer på en borgmester eller oldermann. Din mening er for det meste lov men din kone er i lige så høj grad som dig med til at træffe beslutningerne. Du er Far til Ida som du mener er et pjok og har fået det værste fra sin mor og intet fra dig.

De andre familier i byen:

- Bunse, Kroejeren og hans familie. De tror lidt de er vigtigere end alle andre, med deres store stenhus og deres gæstgiveri. Sandheden er at de ikke er en døjt bedre end jer andre og at deres drikkeelse smager elendigt og kun bliver solgt fordi det er det billigste sprøjt man kan få i byen. Specielt Levin har det med at stikke næsen lidt for langt frem, selv om han såmænd kan være underholdende nok. Han har været Idas kæreste engang ligesom flere af de andre piger i byen så derfor har du lidt ekstra øje på ham. Han skal ikke komme og spille op overfor din familie i hvert fald.
- Adler, lidt nogle forsagte typer, men ærlige og hårdtarbejdende. De er ufarlige og kender deres plads. Haug er god ved Ida og en god og stabil fisker, men noget kedelig i det.
- Seemund, Ægte landbyboere, de har havet i blodet og er de bedste søfolk i byen. Det er noget man kan respektere. De har deres meninger om tingene og det er ikke altid at du er enig i dem. Dog så længe der er gensidig respekt lytter du da til hvad de har at sige.
- Kraut, Kålrabibønderne, deres ødegård forsyner byen med kålrabier og kålrabisnaps. De er lidt til en side, ikke at det gør dig noget som sådan, men de har aldrig rigtigt været en del af byens fællesskab.
- Bloch, de er dygtige fiskere. Seemund er byens præst og på den måde en person der skal respekteres. Han er dog lidt af en overlegen arrogant snob, der ikke rigtigt forstår at hjælpe folk når de har problemer. Han brokker sig også tit over at der ikke er nogen der vil hjælpe med at bygge templet op igen.



Levin Bunse

Udseende:

Du er en mand midt i tyverne, stadig ugift og uden familie og derfor har du ingen af bekymringens rynker i dit ansigt. Du er ikke vant til at arbejde som de andre i byen. Din far har altid sørget godt for din familie så i er ry og hærdede som fiskerne. Det kan ses på dig ved at du er lidt rund i det. Du er stolt af dit udseende og er godt klar over at pigerne i byen synes godt om det.

Personlighed:

Du er vant til at kunne springe over hvor gærdet er lavest altid. Din position som kroejers søn har givet dig mange muligheder for at købe venskaber blandt landsbyens unge. Din bedste ven Haug for eksempel hjælper dig altid efter at du tog ham ind i din vennekreds. Du er flink og charmerende men ikke altid lige skarp i det. Du gider ikke rigtigt sætte dig ind i ting og vil egentligt helst bare sørge for at du kommer igennem problemer på den nemmeste måde for dig selv.

Historie:

Du har voldtaget din ekskæreste Ida. Hun sagde nej, kradsede, bed og sparkede, men det kunne du ikke tage dig af. Hun har før leget slåskamp med dig hvor det var endt i omfavelse til sidst. At hun ikke var din på det tidspunkt, betød ikke noget. Hun har aldrig sagt det til nogen fordi hun ikke ville have at hendes skam skulle opdages. Du har været sammen med mange af de unge piger i byen. De fleste i byen kan godt lide dig fordi du er sjov og har en behagelig personlighed. Grunden til at du er blevet valgt til at være med i gruppen og ikke din far er at han er meget syg. Han kan næsten ikke komme ud af sengen.

De andre familier i byen:

- Bloch, de er dygtige fiskere. Seemund er byens præst og på den måde en person der skal respekteres. Han er dog lidt af en overlegen arrogant snob, der ikke rigtigt forstår at hjælpe folk når de har problemer. Han brokker sig også tit over at der ikke er nogen der vil hjælpe med at bygge templet op igen. Du er lidt på kant med ham fordi han ikke bryder sig om din livsstil.
- Adler, lidt nogle forsagte typer, men ærlige og hårdtarbejdende. De er ufarlige og kender deres plads. Haug er god ved Ida og en god og stabil fisker, men noget kedelig i det. Det er tit folk i denne familie du får til at hjælpe dig, fordi de har meget svært ved at sige nej.
- Seemund, Ægte landbyboere, de har havet i blodet og er de bedste søfolk i byen. Det er du egentligt ret ligeglad med, men de plejer at være friske nok når det gælder en enkelt eller to.
- Kraut, Kålrabibønderne, deres ødegård forsyner byen med kålrabier og kålrabisnaps. De er lidt til en side, ikke at det gør dig noget som sådan, men de har aldrig rigtigt været en del af byens fællesskab. For din skyld kunne hele den indavlede familie godt blive opslugt af havet, hvis ikke det var fordi de laver den bedste snaps.

Handouts:

Fortet i regn om aftenen 1
og i solskin om dagen 2





