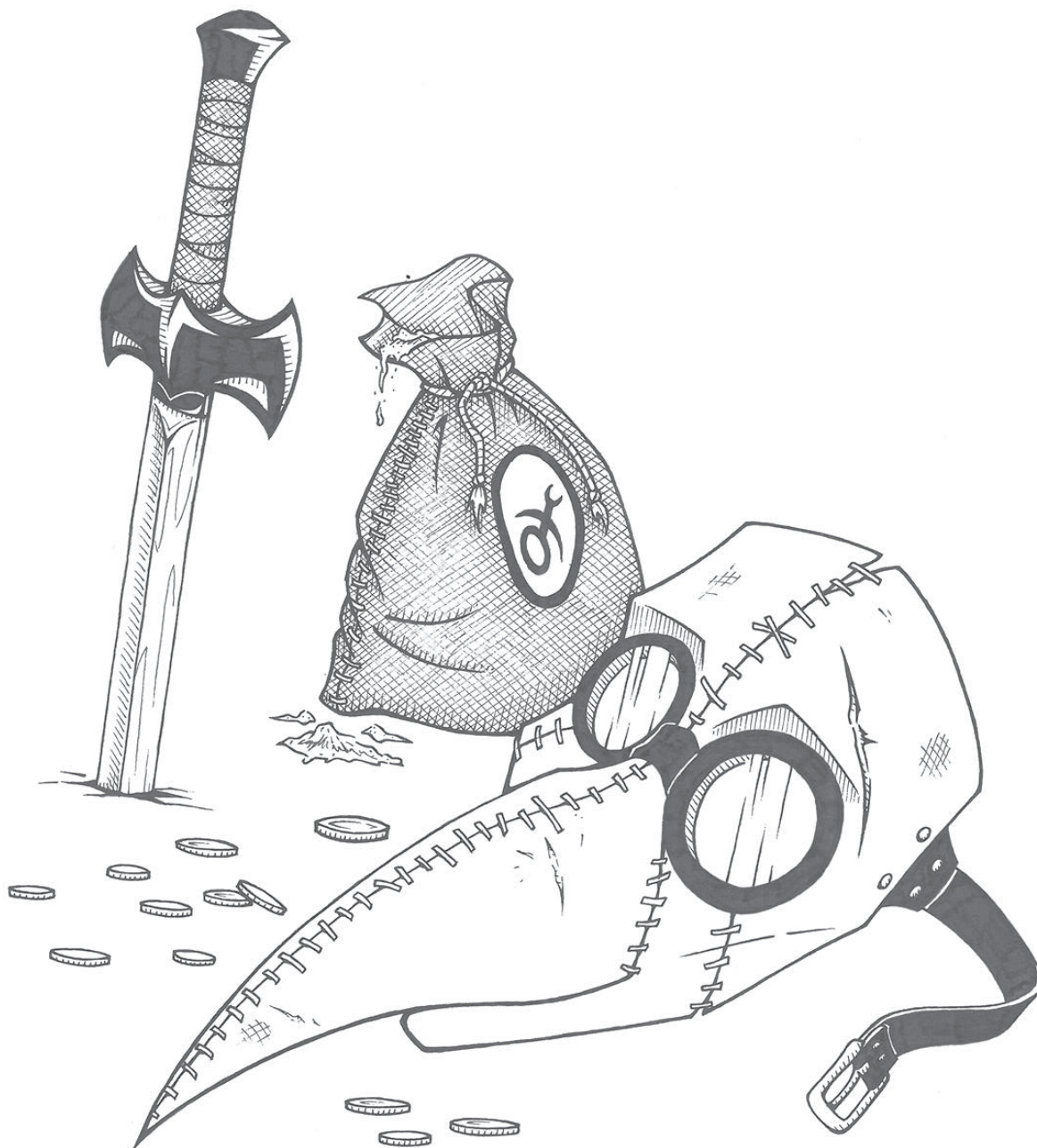

Paa Raven i Marienburg



Kristian Bach Petersen - Fastaval 2016

Indholdsfortegnelse

Intro	1
Synopsis	1
Karaktererne	1
Marienburg	2
Bipersoner	2
Legacy Karakterark	3
Scenariets Temaer	3
- Sex	4
- Vold	4
- Broderskab	4
Kisten med Gravia - Scenariets McGuffin	5
Scenariets Opbygning	7
Værktøjer til spillederen	8
Regler	9
- Grupperul	9
- Livspoint	10
- Interne kampe	10
- Warpstone-terninger	11
- Hemmeligheder	11
Scenariet	12
Anslag	12
Niveau 1	12
- Doktor Bassman	14
- Irmgard, hæleren	14
- Mira, hjemme hos Amien	15
- Slibrige Piet	15
- Valde, Voldsmændenes Laug	16
- Maskeraden, kulten bag den grønne Dør	16
- Mort, Den Hvide Griff	17
- Skaven	17
- Byvagten	18
Niveau 2	18
- Clausi, Euforiens Palads	19
- Dukkemageren, alkymisten	19
- Lady Mimm, Smuglerdronningen	20
- Van Hesselink, mellemmanden	20
- Tranen	21
Finalen	22
Warstories - fra en spiltesten	23
Flowchart	24
Spilledeoversigt	25
Kort over Marienburg V	26
Guide til Marienburg og Warhammer	27
NPC visitkort	28
Karakterark	29

*En 'Fucked Up Elver' Produktion
Af Jesus Bar Mitzvah*

Skrevet af Kristian Bach Petersen

Grafisk konsulent: Tue Bach Petersen

Illustrationer: Randi Nina "Nocturnal"
Sprogøe, Juan "Diseniarte" Nunez og
Oliver "Rivoclavis" Nøglebæk

Spiltestet af Stefan Skriver Lægteskov,
Thor Fejerskov Jensen, Marie Wolfsberg
Oscilowski, Vitus Vestergaard,
Thorbjørn Kaul, Asger Randrup
Normand, Sean Geggie, Mads Olesen,
Peter Olsen & Tor Jarl Ranfelt.

Tak til Stefan for feedback og D3-regel-
tuning, Bo "Papskubber" Jørgensen for
rollen som terningpusher, Oliver for
kortet (jeg spørger aldrig mere,
promise!), Johannes Busted for
Gummegodt og Warhammer-lore,
Anders Frost Bertelsen for regel-tjek og
Mette for korrektur og næsten grænseløs
tålmodighed med nørd.

INTRO

Velkommen til "På Røven i Marienburg". Et Warhammer action-intrigescenarie om fem gustne elverpunks, der skraber bunden i Imperiets største havneby og pludselig står med muligheden for den helt store gevinst i hænderne. Det kræver blot, at de holder sammen, og at de kan og tør stole på hinanden.

Samtidig handler scenariet om fælles- og broderskab. Hvor meget man kan tilgive og se igennem fingre med, når nu de andre karakterer er alt, du har tilbage i dit elendige liv? Har selv den mest hardcore "os mod verden"-attitude en grænse?

Scenariet bruger en enkelt D3-drevet mekanik til at afgøre kampe og konflikter og kombinerer det med en mekanik, der skal være med til at skabe splid og internt drama, når elver-skeletterne under scenariet begynder at vælte ud af skabene.

Scenariet har en meget åben struktur, men scenarieteksten skulle forhåbentlig klæde dig godt på som spilleleder til at give dine spillere en vild og medrivende tur igennem Marienburgs underverden – elver-style.

SYNOPSIS

Scenariet handler om de fem elvere Corin, Amien, Lafew, Caius og Orlando, der alle hænger fast i usle tilværelser i Marienburg, hvor de tjener til livets ophold og nedture i lusede job og ved sammen at udføre småkriminalitet.

Da scenariet starter, har gruppens uofficielle leder, Corin, lige fået fat i the big score. Han har tilranet sig en kistefuld af det super potente afrodisiakum Gravia, der er kraftigt krydret med Warpstone, det ustabile og farlige kaosstof – altså ren fantasy uran. Han kommer væltende i armene på sine kammerater med skumle typer lige i hælene.

Han har brug for dem, og de har alle sammen brug for den store gevinst – lige meget hvor farlig den er.

Herefter er scenariet ret åbent. Spillerne har frit lejde til at bevæge sig rundt i Marienburg, søge informationer om deres skat, snakke med deres kontakter og forbindelser, lede efter potentielle købere og blive jaget af alskens rakkerpak, fra dekadente Slaanesh-tilbedere over byvagten til de ultrafarlige Skaven.

Scenariet kan sagtens slutte undervejs på denne rutschebanetur gennem havnebyen Marienburg, men et muligt klimaks kunne komme bag den grønne dør hos Maskeraden, en dæmonisk sexkult, de originale ejere af kisten med Gravia, der ønsker at bruge det muterende elskovsmiddel, og eventuelt også et par elvere, til forfærdelige formål.

Undervejs bliver karakterernes forskellige brister og mangler udstillet, og de vil blive tvunget til at tage svære valg i forhold til deres venskaber og relationer.

KARAKTERERNE

Gruppen af usle elvere består af:

Caius, rottfanger, Uni-dropout efter duel, hvor han dræbte Amiens bror. Har lukket Skaven ind i byen, og nu vil de måske fjerne løse ender. Har derudover snavet med den rigtige Orlando.

Lafew, gladiator og tidligere Blood Bowl-stjerne. Skal bruge penge, og måske mere, for at få sin karriere tilbage på sporet. Har snavet med den falske Orlando og flirter med Slaanesh.

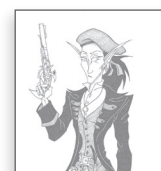
Amien, fangevogter, narkoman, ægteemand og overbevist om, at han er mutant. Det er han nu ikke – men det gør det ikke nemmere. Har derudover en finger med i Lafews skade.

Orlando, gravrøver, og i virkeligheden sin søster. Udgiver sig for at være sin bror, har knaldet Lafew og knokler nu for at holde skindet på næsen og tjene penge, så hun kan vende hjem som en succes.

Corin, skatteopkræver og gruppens uofficielle leder. Hustler, flanør, knalder Amiens kone og ødslet Lafews opsparing væk. Har brug for the big score... og måske også sine venner.



Bare rolig, du behøver ikke kende til Warhammer-universet for at køre scenariet. Alt du har brug for, er at finde i teksten.



Karaktererne har forskellig dynamik. Corin skal som lederen tage teten, men samtidig har han også øksen hængende over hovedet, hvis de andre finder ud af i hvor høj grad, han har tørret dem. Amien er lidt prügelnabe i gruppen, men også den med mest uselvsk heltepotentialer, imens Caius er den der er mest outsider i gruppen. Lafew er den mest actionprægede, og nok også mest ukomplicerede rolle, og Orlando den mest mystiske og den med størst potentiel overraskelse indbygget. Del dem ud, som du finder det bedst – eventuelt bare ved at nævne deres professioner.

MARIENBURG

Scenariets kulisse er den største havneby i Imperiet. En handelsby, hvor skibe kommer ind fra havet med eksotiske varer og enten laster om eller sejler videre op af Imperiets pulsårer, floden The Reik, mod byer som Altdorf og Nuln.

Marienburg spreder sig over begge sider af The Reik, de to sider forbundet af en enkelt bro, Hoogsbrug Broen, hvor den østlige side klart er den velstående og sikre og den vestlige mere skummel og fattig. Dette scenarie forgår, naturligvis, på den vestlige bred. En række af de vigtigste kvarterer er beskrevet på side 27.

Marienburg er brudt op af en række kanaler, hvor broer binder byens mange kvarterer sammen. Derfor er små fartøjer en meget brugt transportform rundt i byen. Da byen i høj grad er omgivet af sump, har folk i byen været tvunget til at bygge opad, og Marienborgerne bor tæt på de små øer.

Som havneby er byen præget af handel og de ting, der følger med. Købmænd, masser af penge, eksotiske varer og væsner, smuglere, korrupsion og måger.

I dette scenarie vil du og spillerne møde en række af Marienburgs beboere og fraktioner – de fleste opfundet til lejligheden.

BIPERSONER

Scenariets bipersoner bliver præsenteret i runder. Ved scenariets start (**Niveau 1**) har karaktererne fem kontakter, de kan gribe fat i. Disse kan efterfølgende sende karakterne videre til nye bipersoner (**Niveau 2**). Derudover har scenariet en flok fraktioner, der dukker op undervejs og løbende for at gøre livet surt for elverne og nogle få måske for at række dem en hjælpende hånd. Bipersonerne og deres roller i scenariet er grundigt beskrevet på side 14 og frem, men her et hurtigt overblik over, hvad og hvem der venter i Marienburg:

Niveau 1

Doktor Bassman, Skummel læge og Slaanesh kultist
Irmgaard, Hæler og *sleazebag*
Mira, Amiens kone og Corins elskerinde
Slibrige Piet, Fixer og informant
Valde, leder af Voldsmændenes Laug og *businessman*

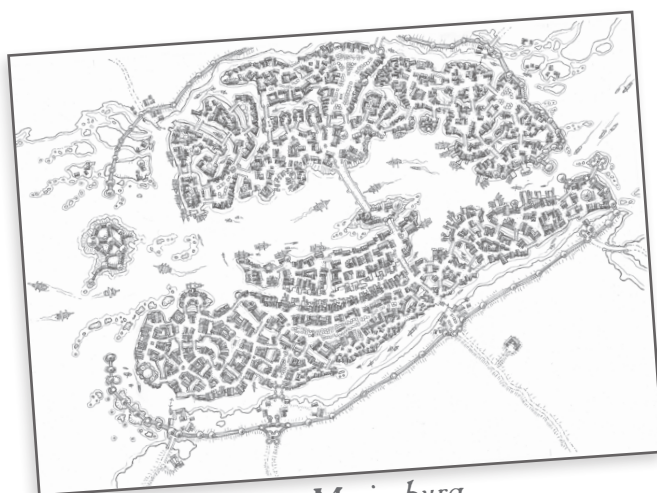
Niveau 2

Clausi, Bordelejer
Dukkemageren, Alkymist
Lady Mimm, Smuglerdronning
Von Hesselink, Mellemand

Gennemgående bipersoner

Byvagten, Sorte beretter
Maskeraden, Dekadente kultister
Mort, Krovært på Den Hvide Griff
Skaven, Frådende rottemænd
Tranen, Mystisk forbryder
Voldsmænd, Organiserede bøller

Bagerst i scenariet finder du et ark med NPC-visitkort. Klip dem ud og klips de relevante bipersoner på karakterarkene før spil, og udlever efterfølgende nye visitkort, når spillerne får serveret en ny kontakt.



LEGACY KARAKTERARK

Karakterarkene i "På Røven i Marienburg" er alle one use only. Undervejs i scenariet kommer spillerne til at flå, kradse og tegne på deres karakterark.

Det betyder, at karakterarkene bliver udleveret på Fastaval – men de er selvfølgelig også at finde bagerst i scenariet – bare uden lir.

For det første har alle karaktererne tre hemmeligheder, der sidder som afrivelige sedler nederst på arkene. De kan undervejs afsløres af spillerne – der så rykker sedlen af. Den kan efterfølgende bruges til at give +1 på et rul. Se side 11 for regelteknik.

For det andet har hvert ark tre skraberfelter. Bag nogle af disse finder man et Slaanesh tegn, bag andre er der ingenting. Disse felter kommer i spil, hvis karaktererne begynder at bruge Gravia selv. Se side 11 for regelteknik.

For det tredje, har alle karakterer en række evner, moves og udstyr, som alt er koblet til deres terninger. Når disse er brugt, strages de ud med sort tusch.

HEMMEIGHEDER OG INTRIGER

"På Røven i Marienburg" er et intrigescenarie, og som nævnt ovenfor har alle karakterer hver tre hemmeligheder. Der er både personlige hemmeligheder ("Jeg har lukket Skaven ind i byen"), dem som involverer karakteren og andre karakterer ("Jeg har brugt alle Lafews sparepenge") og hemmeligheder om de andre ("Corin knalder Amiens kone").

I løbet af scenariet vil disse hemmeligheder højst sandsynligt blive bragt i spil. Både fordi der er den spillemæssige bonus for at lukke hemmeligheder ud af posen, men også fordi spillet mellem karaktererne bliver presset, og de runder ind i situationer, der kan bringe det skjulte frem i lyset.

Alle karakterernes hemmeligheder står på deres karakterark, på dit oversigtsark og er nævnt under de bipersoner, hvor det kunne være relevant for dig som spilleleder at puffe lidt til hemmelighedskræmmerierne – skulle spillerne selv være varsomme med at åbne op.

Det er erfaringen fra spiltests, at når først der er hul på bylden, så kommer der hurtigt en masse ting på bordet. Hemmeligheder bliver udvekslet, og smuds på én karakter pronto modsvares med grimme oplysninger om en anden karakter.


Risikoen er selvfølgelig, at karaktererne, i takt med at de ubehagelige afsløringer vælter frem, bliver uvenner. Det er fint og meningen – scenariet er i høj grad drevet af intern konflikt. I næste afsnit står der mere om temaet broderskab, og hvordan man holder karaktererne sammen, også i modvind.

Et par af hemmelighederne er vigtige lige at fremhæve, for hvor de fleste er rigtige og forholdsvis lige til, er der et par, der kræver lidt ekstra forklaring.

- Amien er overbevist om, at han er ved at blive mutant. *Det er han ikke.* Han er ved at blive skør og bilder sig derfor ind, at der vokser tentakler på hans krop. Det gør der ikke. Skulle spilleren på et tidspunkt smide denne bombe på bordet, så hvisk til de andre spillere, men hørbart for alle, at der altså intet mærkeligt eller mutantisk er at se på Amiens krop. Læn dig derefter tilbage og nyd showet.

- Lafew har hørt et rygte om, at Orlando har gravet Amiens bror op. Det er der grundlæggende ikke noget bevis for. Det kan godt være, at det er tilfældet, men det kan også sagtens være løgn.

- Orlando er jo ikke Orlando, men derimod Orlandos søster. Det kan virke som en stor ting – spiltests har dog vist, at det ikke er noget, der ryster venskab og gruppedynamik markant, når det bliver afsløret.



Medbring gerne en sort sprittusch til at udstrege på karakterarkene når

SCENARIETS TEMAER

“På Røven i Marienburg” handler overordnet om tre ting. Sex, vold og broderskab. Hvilke(t) af temaerne, der kommer til at fylde mest i scenariet, afhænger af gruppen og dig som spilleleder.

Sex

Scenariets hovedskurke er en kult for Slaanesh, den store dæmon for nydelse, lyst, grådighed og smerte.

Scenariets “skat” er det værdifulde og voldsomt potente afrodisiakum Gravia, der undervejs i spillet påvirker universet omkring spillerne. I takt med at scenariet skrider frem, bliver bipersonerne mere og mere udfordrende, kælnede og aggressive.

Hvad, der i starten af scenariet er let flirten fra serveringspiger og fordrunkne universitetsstuderende, bliver mere og mere pågående og eksplicit. Prostituerede på gadehjørnerne går fra at være udfordrende til at være direkte outrerede, og i hver en skummel gyde og døråbning bukkes Marienburgs borgere under for kødets og Slaaneshes lyster og vilje.

Samtidig har karaktererne kysset og knaldet på kryds og tværs, så der kan også opstå erotisk spænding, eller det modsatte, når de fem elvere sættes under pres.

Når/hvis spillerne tager Gravia, om det er en fuld dosis i forbindelse med terningerul (se side 11) eller bare en smagsprøve, er det også fint at beskrive, hvordan blodet ruller gennem kroppen, og hvordan det ellers påvirker karaktererne. Gør det dog helt klart, at Gravia ikke er et psyko-stof, der ændrer på karakterernes personlighed – der er ingen opfordring til at gå i “jeg-vil-have-sex-med-alt” mode.

Hvis din gruppe er til det, så skru op for det vulgære og erotiske i takt med, at karaktererne vælter igennem Marienburg med deres liderlige last.

Vold

Warhammer universet er blodigt, farligt og afstumpet. Det skal scenariet gerne reflektere.

Der er lagt op til en række voldelige træfninger under de fem elvers tur gennem Marienburgs nat, og det er op til dig som spilleleder at hjælpe med at gøre det så intenst og sindsoprivende, at spillerne sidder med blodsmag i munden, hvis det er den stemning, der er fedest for jer.

Sørg for, at gøre enhver voldsakt interessant og detaljeret. Generelt er ingen i scenariet, hverken karaktererne eller deres modstandere, bevæbnet særlig tungt, så når de går i kødet på hinanden, er det helt *up close* og i dit fjæs.

Så bræk fingre, flæk læber, flæns kinder, uddel blå mærker og øjne, slå tænder ud, og udstyr alle med blodige skrammer. Spillere og bipersoner.

Fordi der er så få seriøse våben i omløb i scenariet, bør spillerne ikke blive dødeligt sårede (det understøttes også i reglerne – se side 10) og skal også gå den ekstra ubehagelige længde, hvis de selv vil tage nogens liv.

Gør det så *nasty*, som det passer til gruppen, med tudende og bedende dødsdømte, der pisser i bukserne og fortæller om deres familier derhjemme. Et liv er måske nok ikke meget værd i Warhammer universet, men det må gerne føles som et tungt åg at tage et.

Broderskab

“På Røven i Marienburg” handler om fem elvere, der ikke har andet end hinanden. Et nødtvunget broderskab, der i løbet af scenariet vil blive testet mere og mere.

Derfor er loyalitet og venskab en vigtig del af scenariet.

Det er håbet, at det bånd der er, og kommer, mellem karaktererne gør, at de ikke (for tidligt) beslutter sig for at skride og gå hver til sit eller ligefrem sælge hinanden til fjenden. Det må gerne ske til sidst i scenariet, når alt er i/ på spil, men undervejs vil det klart være fedest, hvis spillerne ikke splitter gruppen op, og det virker som den rigtige og logiske ting at gøre; at blive sammen.

Karaktererne er grundlæggende på god fod med hinanden, når scenariet starter, men undervejs vil der, formodentlig, vælte lig og hemmeligheder ud af skabene, som gør, at karaktererne kan stille spørgsmål ved, om de vil blive sammen med de andre.

Du kan som spiller understøtte "os-mod-dem" stemningen i scenariet på en række måder.

Sørg for, at de har mulighed for at støtte hinanden tidligt i scenariet, hvor de ikke er sure på hinanden.

Under reglerne er der beskrevet, hvordan karaktererne ikke har individuelle livspoint – de har en fælles pulje af livspoint. Det giver en ret stor sammenhængskraft, at de bløder og får tæv sammen, som du kan fremhæve, både når de må flygte og hals og hoved, og når de triumferer over vilde modstandere sammen.

Lad omverdenen behandle dem som en enhed. De er elverne i menneskenes verden, hvor de ikke hører til. Nedladende "spidsører"-kommentarer, der, som scenariet fortsætter, kan eskaleres til trusler og vold.

Lad det skinne igennem, at det er farligt at være alene. Lad ensomme fulderikker blive overfaldet i gyderne, når karaktererne kommer forbi, og lad bipersonerne nævne, at der nemt kan ske slemme ting ved enlige elvere.

Spil på deres ansvarsfølelse. Hvis de ikke minder hinanden om, at de grundlæggende godt kan lide hinanden, så nudge dem lidt, og kom med historier fra deres baggrund, hvor de har støttet hinanden.

Ikke mindst hvis to karakterer begynder at eskalere, er det fedt, hvis de andre kommer på banen. Det er helt fint og i scenariets ånd, at to karakterer stikker hinanden nogen flade, men sigt efter, at det slutter med en art våbenhvile, gerne krydret med masser af hævnthørst og nag.

Lad være med at bruge bipersonerne til at spille karaktererne direkte ud mod hinanden. Det er fint, at bipersonerne diskret nævner elvernes ømme punkter, men lad være med at tilbyde en karakter at snigløbe de andre, medmindre du kan se, at det vil virke. For det første er det nederen, hvis en spiller "vinder" over de andre, og for det andet er der ikke nogen af bipersonerne, der vil have noget tilovers for en enkelt illoyal elver. Hvis en elver skubber de andre i fedtefadet, vil der kun gå få sekunder, før han eller hun følger efter dem.

Derudover er der ikke noget i vejen for, at du inden scenariet starter, forklarer præmissen om, at det handler om sammenhold, og at det er i scenariets ånd, at de ikke ved første mulige lejlighed deler sig op og går hver til sit. Hold konflikten brændende internt – fordi det giver sjovere rollespil.

KISTEN MED GRAVIA - SCENARIETS MCGUFFIN

Skatten, som spillerne falder over, er afrodisiakummet Gravia. Et blåt pulver, der giver øget potens og virilitet. Det gør det, fordi det fyldt med Warpstone, essensen af kaos i destilleret, fysisk form. Det er vildt potent og vildt farligt.

Gravia har to roller i scenariet. En spilteknisk og en fortællingsmæssigt.

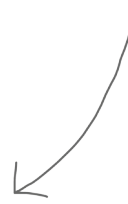
I fortællingen er Gravia en McGuffin. Et plot device, der binder karaktererne til scenariet. Til at starte med får de fat i kisten med Gravia. Det er den helt store gevinst og deres chance for at score kassen. Den vil forskellige fraktioner forsøge at vriste fra dem, imens de prøver at lave Gravia om til Marienmark. Og skulle det gå så galt, at de mister kisten, så kommer scenariet til at handle om, at de får den tilbage. Samtidig påvirker det potente stof også sine omgivelser, som nævnt ovenfor.

Værdien af stoffet er ved scenariets start cirka 10.000 Marienmark og vejer fem kilo + fem kilo kiste.

Spilteknisk virker Gravia ind i scenariets terningsystem. Det sker i form af 10 Warpstone terninger. Disse terninger kan spillerne bruge undervejs – hvordan det virker regelteknisk er beskrevet på side 11. Udover at kunne bruges til at modificere terningerul, kan stoffet også medføre mutationer, ligesom at værdien af stoffet daler i takt med, at folk bruger det.

Terningerne smider du bordet, når de får stoffet og her forklarer du samtidig, hvordan de bruges. Det, at brug af terningerne sænker værdien på stoffet, er dog en hemmelighed for nu.

"Begbie's fuckin' psycho, man! But... he's a mate, so what can you do?"
- Tommy, Trainspotting



Giv den gerne gas, med at beskrive Gravia. Hvordan det glimter og skinner i mørke. Hvordan det efterlader en behageligt prikkende fornemmelse på huden, når man rører ved det. Hvor energisk og potent man føler sig, når man har taget en dosis. Det skal være både fedt og farligt.

Samtidig er afdækningen af, hvad Gravia er, hvad det er værd, og hvem der vil købe det, en vigtig del af scenariets motor.

Info om Gravia som spillerne kan få/søge undervejs er:

Hvad er det?

Gravia. Et kraftigt elskovs- og potensmiddel. Mange tror, at det ikke findes. Der skal vilde alkymistiske evner til at lave det. (bonusinfo: Ægte Gravia indeholder Warpstone)

Hvad kan det?

Øge sexlysten og styrke potensen VIRKELIG meget. Man kan sniffe det, gnubbe det på gummerne, spise det eller skyde det i blodet. (Bonusinfo: Ægte Gravia påvirker ved sin blotte tilstedeværelse. Man kan altså blive påvirket af det, alene ved at bære rundt på det. Derudover har Gravia en forbindelse til kaosguden Slaanesh)

Hvad er det værd?

Shitloads! Den mængde karaktererne har (en lille kistefuld) vil nok kunne indbringe 10.000 Marienmark. (Bonusinfo: Hvis man deler stoffet op og flytter det for meget rundt, er der risiko for, at det taber noget af sin kraft)

Er det farligt?

Det kan det være. Som alle stoffer kan det gå i hjernen, og der er historier om, at folk der har taget det, er alt fra gået amok, har begået selvmord, har voldtaget til blevet opslugt af Slaanesh selv. (Bonusinfo: Fordi der er Warpstone i Gravia, har Skaven haft en tendens til at dukke op, når der er meget Gravia i farvandet)

Hvem vil købe Gravia (i så store mængder)?

Kultister, alkymister, impotente rigmænd, bordelejere, (Det er så her, at scenariets bipersoner kan pege i retning af andre bipersoner, ligesom du kan introducere mulige købere, når rygterne begynder at spredes)

Og hvad nu hvis spillerne mister kisten og stoffet? Jamen så bliver scenariet jo bare en jagt på stoffet. I en spilstest, efterlod elverne størstedelen af stoffet (gemt i begravelsesurner) hjemme hos Amien. Da de vendte tilbage, havde **Maskeraden** ikke bare stjålet Graviaen tilbage, de havde også snuppet Amiens kone med. Det gjorde ikke jagten mindre intens.

TRANEN

I scenariet huserer der en mystisk og mytisk forbryder. Tranen. Han er maskeret, han er elver, og han er allerede en levende legende i Marienburgs underverden.

Tranen er en bonusbiperson, som du kan bruge i så vid udstrækning, du har lyst. Han kan tjene som stemningselement og baggrund, han er nævnt på flere af karakterarkene, eller han skubbes ind på livet af gruppen.

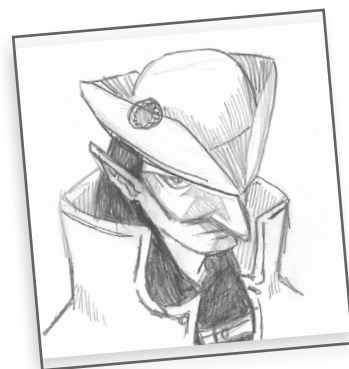
Alle fem karakterer har nemlig problemer med blackouts og perioder, hvor de ikke helt er klar over, hvad de har lavet. Det skyldes stoffer, alkohol, slag i hovedet og begyndende sindssyge. Men hvad nu hvis de får mistanke om, at en af de andre karakterer, eller dem selv, er den superkriminelle, som alle i Marienburgs underverden snakker om? Han (eller hun) er jo eftersigende elver...

Brug Tranen som du har lyst og ikke mindst, hvis spillerne selv samler op på historierne. Du kan lade bipersoner bringe rygter på bane, lade dem overhøre snak ude i byen eller sågar lade bipersonen **Van Hesselink** repræsentere Tranen i scenariet.

Hvis spillerne kører intenst og højspændt uden, så lad være med at skubbe til det eller introducer Tranen, men hvis du tror, at det vil gavne spændingen i gruppen, så brug det.

Tranen er beskrevet blandt scenariets bipersoner (side 21).

Og nej. Ingen ved, om det er en af karaktererne, der er Tranen. Det må du og spillerne selv finde ud af, så hvis han skal dukke op i egen høje person, bør det først være på Niveau 2.



OPBYGNING

På "Røven i Marienburg" er et karakterdrevet sandbox-scenarie. Det betyder, at spillerne kan gøre, hvad de har lyst til og sende deres karakterer derhen, hvor de vil - under kyndig vejledning og guiden fra dig, selvfølgelig.

Grundlæggende kan hele scenariet køre, uden at karaktererne forlader **Den Hvide Griff**, kroen, hvor scenariet starter. Det er dog næppe sandsynligt, og det ville også næsten være ærgerligt, når der ligger en hel skummel havneby og venter derude!

Scenariet starter med et anslag, hvor karaktererne får scenariets "skat" i hænderne og herefter gives legen fri.

Det betyder, at du som spilleleder ikke har et scene-for-scene plot at arbejde dig igennem. Du har faktisk kun en håndfuld bipersoner og goons, som spillerne kan rende på. Men frygt ej - det er faktisk ret nemt at køre, og du kan i høj grad fokusere på, at gøre bipersonerne fede, give spillerne modspil og gøre Marienburg til en levende by.

Spillerne har mulighed for at opsøge de kontakter, de har i forvejen (fem i alt, hver karakter kender to, og de er alle beskrevet på karakterarkene). Disse hjælper med at afdække indhold, effekt og værdi af karakterernes skat. De kan samtidig være behjælpelige med at finde en (eller flere) potentielle købere eller være besværlige og obstruerende. Disse bipersoner og hændelser er **Niveau 1** i scenariet.

På Niveau 1 bør der også være en voldelig træfning med en af de grupper, der jager karaktererne.

Her lader du som spilleleder spillerne udforske byen og deres kontakter frit. Lad dem gå derhen, hvor de vil og tilpas bipersonerne til stemningen og stilen i gruppen.

Når karaktererne har pisket rundt på Niveau 1 noget tid (3-4 scener) rykker scenariet videre til **Niveau 2**.

Niveau 2 tilføjer potentielt en flok nye bipersoner til galleriet, farligere og mere magtfulde bipersoner, som karaktererne kan være blevet peget i retning af eller introduceret til på Niveau 1. De kan stadig vende tilbage til bipersoner fra Niveau 1, men scenariet har her rundet sit *point of no return* og er blevet mørkere og mere farligt. Niveau 2 bør nok køre 2-3 scener, og tælle endnu en voldelig træfning, inden scenariet rykker videre til finalen. Det er her på Niveau 2, du kan begynde at gribe til "hvis det skal gå amok".

Finalen er det store show down, hvor det skal afgøres, hvem der overlever, om nogen render med den store gevinst, og om det er på de andre karakterers bekostning, eller alle vores fem "helte" ender med ansigtet nedad i en af Marienburgs mange kanaler.

Finalen kan finde sted, hvor end det skal være, og med de folk og fraktioner der har været med til at præge scenariet.

Det vigtigste for scenariets flow er, at du som spilleleder sørger for, at spillerne aldrig kører fast og derudover bliver udfordret i hver scene.

Det første er forholdsvis nemt, for selvom der er et snert af investigation, som i jagt på information, er der ingen fasttømret løsning på, hvor karaktererne finder deres svar. Om de får at vide, at Gravia er et potent og/eller pissefarligt elskovsmiddel af **Doktor Bassman** eller **Lady Mimm** er fuldstændig ligegyldigt.

Du har en række svar, spillerne har en række steder at lede efter disse (og du kan sende dem til yderligere), og så er det bare din opgave at drysse svarene ud i det rette tempo.

Alle bipersoner er beskrevet med navn, hvor de holder til, forslag til et anslag, hvem de er, hvad de kan bruges til og forslag til, hvordan de kan gå amok - skulle det blive aktuelt.

Beskrivelserne af de enkelte bipersoner kommer også med forslag til, hvordan tingene kan gå amok og blive udfordrende, men det vigtigste er, at du som spilleleder ruller med spillerne og selv udnytter muligheden for at være med i scenariet som en række skumle bipersoner.

Så gør bipersonerne til dine egne, og ha' det sjovt med dem, når de tænder af på, eller hjælper, spillerne.

Bagerst i scenariet (side 23-24) er der et flowchart og en fortælling fra en spiltest, der kan tjene som eksempel på, hvordan scenariets flow kan være. Brug det som inspiration, men lad det ikke diktere, hvordan det skal køre – det er op til spillerne og dig.

VÆRKTØJER TIL SPILLEDEREN

Fordi scenariet er så åben en størrelse er der en række råd og værktøjer, der kan gøre det nemmere for dig som spilleleder at køre scenariet.

Først og fremmest er samtlige bipersoner og vigtige oplysninger samlet i handout 1. Det skulle gerne gøre det nemt at overskue, når elverne pisker rundt i Marienburg. Her er bipersoner, informationer og flow samlet på et ark. Når du har læst scenariet igennem, så find det på side 25.

Derudover...

- **Varier tempoet.** Turen rundt i Marienburg må meget gerne være en rutschebanetur, hvor der både er hektiske kampe, flugtaktioner og løben blindt gennem tåge og rolige øjeblikke, hvor der pustes ud, stirres ondt og snakkes. Brug bipersonerne til at tone op eller ned for tempoet, ved at gøre dem mere eller mindre konfliktfyldte og sørg for, at der altid kommer en flok Skaven med blunderbusses eller bøller med knive ind gennem døren, hvis det bliver for mageligt for karaktererne.

- **Lad spillerne styre farten.** Fordi Marienburg er en sandbox, er det i høj grad spillerne der styrer. Lad være med at forsøge at presse dem hen til specifikke bipersoner eller skubbe unødigt meget til deres konflikter. Hvis de først går i clinch med hinanden til sidst, er det ok.

- **Sæt karaktererne under pres, både enkeltvis og gruppen.** Så snart scenariet er i gang, er det vigtigt, at spillerne føler, at karaktererne er i fare og under pres. Sørg for, at deres modstandere virker farlige og deres kontakter suspekte og skumle og ved mere end dem om det meste.

Deres forfølgere skal virke i overtal og altid et skridt foran, så det skal være nervepirrende at dreje om Marienburgs gadehjørner. Det kan understøttes af en omgang læsterlige klø, hvor karaktererne kun lige klarer den eller må flygte, tævede og skrammede.

Så hvis spillerne cruiser igennem de voldelige træfninger, må du gerne give sværhedsgraden på kampene et løft. Og hvis de er gode til at slå på tæven, kan truslen komme fra kaos og mutationer eller intern splid. Det skal ikke være let.

- **Forær dem ikke noget og alt koster.** Lad ikke karaktererne loote deres fjender og sælge ting, de har fundet. Hvis noget skal sælges, skal det være deres private og vigtige ting – Caius' hund, Amiens og Corins medaljoner, den slags. De skal være fattige og under pres. Så samtidig skal de også hoste op. Hvis de køber øl på en kro, så koster det (1-2 Marienmark) – alting koster, specielt når man er på røven.

- **Sørg for at gøre byen levende.** Brug tid på stemning, når karaktererne bevæger sig rundt i Marienburg. Være malerisk omkring de forskellige kvarterer, beskriv stemningen af kanaler og nat i havnebyen og smør tykt på, når Gravia begynder at smitte af på karakterernes omgivelser. Gør det til en oplevelse at være i Marienburg. Find en kort beskrivelse af byen og dens kvarterer bagerst i scenariet (side 27) og fyld ellers selv på.

- **Gør bipersonerne dynamiske (hvis du kan overskue det).** Livet i Marieburg står ikke stille, når karaktererne ikke er til stede. Ikke mindst når vi taler om en actionpacked nat som den i scenariet. Derfor, hvis du kan overskue det, så lad bipersonerne være aktive, når de er ude af syne.

Det gælder ikke mindst de grupper, der render rundt i hælene på spilpersonerne. Skaven, voldsmand og kultister kan også snige sig rundt og udspørge de samme bipersoner, som spillerne render på dørene.

Det må spillerne gerne fornemme. Lad en biperson være udspurgt og tævet af voldsmandene kort inden karaktererne kommer på besøg.

Lad Skaven stå og vente i baglokalet hos en meget nervøs biperson, eller lad et par tiggere på gaden fortælle, at en flok kutteklædte folk kom luskende forbi for en halv time siden. Jo mere liv der er i personerne, jo mere liv kommer der i Marienburg.

Hvis det virkelig kører for dig, kan du markere på dit eget kort, hvor de forskellige grupper bevæger sig rundt.

- **Don't split the party (hvis det kan undgås).** Som nævnt under Broderskab (side 4), er et af scenariets grundpiller broderskab og følelsen af os-mod-dem. Derfor er det klart fedest, hvis spillerne, trods intriger og forræderi, holder karaktererne samlet og bruger de konflikter, der opstår indenfor for gruppens rammer.

Og skulle det alligevel ske, at en karakter skrider eller to grupperinger går hver til sit, er der en række moves, der kan puffe karaktererne sammen igen.

Nogle spillere er gode til selv at spille deres karakterer sammen igen og vil sørge for, at de "tilfældigvis" smutter det samme sted hen i Marienburg.

Såfremt det sker, så sørg for, at de karakterer der kommer først, går i et baghold, og de andre har mulighed for at komme dem til undsætning, eller at de kommer løbende fra hver deres side, med modstandere i hælene.

En enlig karakter, eller en lille gruppe, kan også nemmere tages til fange af scenariets skurke, der kan tvinge dem til at føre dem til deres kammerater eller blot slæbe dem med som levende skjold eller gidsler.

REGLER

"På Røven i Marienburg" benytter sig af et terningssystem med tresidede terninger (fremefter D3). Systemet understøtter både rul, hvor hele gruppen er sammen mod en udfordring, og hvis to spillere skulle ønske at gå i clinch med hinanden.

I hver træfning vælger spillerne én terning, koblet på karakterarket til udstyr eller evner, som afgør karakterens handling i scenen og dens udfald.

Alle spillerne starter med fem terninger - to blå, en hvid, en sort og en rød. Deres spredning er 1-3 (sekssidede terninger kan selvfølgelig sagtens bruges - så skal rullet bare halveres og eventuelt rundes op, så $1-2 = 1$, $3-4 = 2$ og $5-6 = 3$).

Terningerne er koblet til ting på karakterarkene, fx udstyr eller særlige evner, og farverne viser, hvor potente terningerne er.

Den røde terning er spillernes specialterning. Det er den, de bruger, når der skal excelleres, og de virkelig skal slå igennem. Rullet med den røde terning er +2 (Dvs resultatet af et rul er 3-5).

De to blå terninger er de terninger, der rulles, når karakteren gør noget, han eller hun er god til. Rul med de blå terninger er +1 (Dvs resultatet af et rul går fra 2-4).

Den hvide terning er en standard terning. Der er ingen modifikation. (Resultatet følger terningen, 1-3).

Den sorte terning handler om en svaghed, en brist eller en akilleshæl. Noget, hvor karakteren er dårlig. Rullet med den sorte terning er med -2 (så resultatet går fra -1 til +1).

Når en terning er brugt, forsvinder den fra spillerens terningepulje. Man kan altså kun bruge hver terning én gang gennem hele scenariet. Spillerne kan altså, på et tidspunkt, være tvunget til at bruge deres dårlige terning.

Skulle en eller flere spillere komme igennem hele deres pulje, altså alle fem terninger, går spilleren over til at rulle med hvid standard D3 i alle efterfølgende rul.

Hvad der rulles imod afhænger af, om der er tale om grupperul eller interne kampe. Vi starter med fællesrullet.

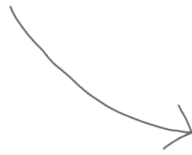
GRUPPERUL

Undervejs i scenariet vil karaktererne komme op imod grupper, der vil forsøge at tæve og tromle dem. Når der ikke er en anden udvej end tæsk og øretæver, vælger hver spiller én terning, som de vil smide i en fælles pool.

Det kan gøres enten åbent eller skjult og gøres ved, at spilleren smider en terning i et rafflebærer og annoncerer, hvad karakteren vil gøre i den kommende træfning, meget gerne med reference til det, som den spillede terning er koblet til. Spilleren kan enten vise, hvad der smides i puljen eller gøre det skjult.

Eksempel: Elverne er trængt op i en krog af en flok Skaven. De står i en gyde, uden mulighed for flugt. En kamp er under opsejling, og Amiens spiller starter med at forklare, at Amien knytter næverne, tager et solidt greb om sin kølle og går frem foran de fire andre og viser så en blå terning (+1 koblet til hans kølle), som han smider i puljen. Efterfølgende beskriver Orlandos spiller, hvordan han holder sig i baggrunden og desperat leder efter en flugtvej, indtil han ikke kan slippe for kamp. Han smider herefter en hvid terning (+0) i puljen, men uden at vise den til de andre.

Der vil være et pænt antal Marienburg "35 farvekoordinerede D3-terningesæt" til rådighed i Hobronx.



Spillerne behøver heller ikke spille åbent med deres terninger eller have dem liggende synligt fremme. Det er helt fint, hvis de holder dem skjult eller har dem i lommen, så ingen har (nemt) overblik over, hvem der har brugt hvilke terninger.

Hvis gruppen har det for nemt og/eller trænger til et drag prygl, må du gerne opjustere sværhedsgraden.

Når alle har smidt en terning i puljen og beskrevet, hvad de gør, ruller du som spilleleder terningerne og sammenligner med den sværhedsgrad træfnin-gen har. **For at holde det enkelt, hedder sværhedsgraden 11 i alle scenerne.**

Hvis det samlede terningerul er lig med eller over sværhedsgraden, vinder spillerne. Hvis terningerullet er under, taber de og må tage konsekvensen.

Eksempel: Samme Skaven-fight eksempel som før. Alle har smidt en terning i puljen og spillederen ruller nu to blå terninger (3 og 2), en rød (2), en hvid (2) og en sort (2).

Modificeret giver det

Blå: $3+1$ og $2+1 = 7$

Rød: $2+2 = 4$

Sort: $2-2 = 0$

Hvid: $2 = 2$

Samlet: 13 – karaktererne vinder!

Skulle spillerne gå hen og tabe en konflikt, mister de forskellen på slaget og sværhedsgraden i livspoint - dog **max tre livspoint pr træfning**.

Spillederen, gerne med indspark fra spillerne og med udgangspunkt i deres valg af terninger og evner, beskriver udfaldet af kampen.

LIVSPPOINT

Karaktererne har ikke livspoint i dette scenarie. Det har gruppen.

Når karaktererne får tæv, mister de livspoint som gruppe.

Gruppen har 10 livspoint ved spilstart – jeg anbefaler, at de manifesteres fysisk på bordet som tårn af jetoner eller en skrumpende bunke glasperler.

Eksempel: Karaktererne er røget i klammeri med en flok bøller fra Voldsmændenes Laug. Spillernes rul giver samlet 9. Sværhedsgraden er 11. Spillerne mister derfor 2 livspoint.

Når gruppen rammer 0 livspoint, er det karakterernes liv, der ryger.

I efterfølgende konflikter dør der en karakter for hver forskel på slag og sværhedsgrad. Hvis der er tale om karakter mod karakter, kan den vindende spiller bestemme taberens skæbne.

Det er selvfølgelig hardcore, men det er ikke rigtig brutal Warhammer, hvis ikke karakterer kan kradse af. Dog skal man huske, at der højst kan ryge tre livspoint pr træfning, og der er i scenariet lagt op til tre voldelige træfninger udenfor gruppen. Så medmindre spillerne virkelig bekrieger hinanden, burde de kunne nå finalen i nogenlunde et stykke.

Når scenariet når til finalen, afgører antallet af livspoint også, hvor mange karakterer der overlever scenariet. For når den endelige scene skal stå, kan der kun overleve det antal karakterer, der er livspoint tilbage. Så hvis der er fem livspoint, kan alle spilpersoner overleve. Hvis der derimod kun er tre livspoint, må to spilpersoner sige farvel. Det fortæller du selvfølgelig først, når spillerne når til klimaksen (se Finalen, side 22).

Hvis du synes, finalen er bedre uden denne grusomme gimmick – hvis for eksempel spillerne har været helt langt ude, men til sidst har fundet sammen og virkelig har *bondet*, så er det sgu ok, hvis de alle sammen overlever. Lad ikke reglerne trumfe den fede og tilfredsstillende slutning.

Tjek også afsnittet om broderskab (side 4).

INTERNE KAMPE

På et tidspunkt ryger flere af karaktererne i totterne på hinanden. Når det sker, vælger hver spiller i skjul en terning, holder den frem i en knyttet hånd, beskriver hvad karakteren vil gøre og fremviser så samtidig terningerne. De ruller så direkte op i mod hinanden og vinderen er den med det højeste rul.

Eksempel: Lafew har fundet ud af, at Corin har brugt alle hans sparepenge, og han har kastet sig frådende over den anden. Lafews spiller tager en blå terning i hånden, forklarer, at han forsøger at ramme Corin i fjæset med sit knojern igen og igen. Corins spiller samler en hvid terning op og fortæller, at Corin bare forsøger at væрге for sig og, hvis muligt, få pacificeret Lafew. De to spillere viser herefter deres terninger og ruller.

Det er muligt for mere end to karakterer at gå i kødet på hinanden, så sammenlægges rullene, for de karakterer, der er sammen.

Beskriv gerne, eller lad spillerne gøre det, hvordan Gravia virker, når karaktererne booster sig med EPO-steroide-sex-potions-of-doom.

Eksempel: Samme slagsmål som ovenfor, men Corin får hjælp af Amien til holde den rasende Lafew fast. Amien byder ind med en hvid terning. Der rulles altså to hvide (Amien og Corin) mod én blå (Lafew).

Igen trækkes differencen fra de fælles livspoint, og også her er der et maks på tre hitpoints pr konflikt. Det ved spillerne dog ikke forud.

Vinderen af PvP konflikten bestemmer resultatet. Resultatet kan være brækkede fingre, udslåede tænder, blå øjne eller det der er værre. Det er dog ikke muligt, at slå en anden karakter ihjel, før alle gruppens livspoint er væk.

WARPSTONE-TERNINGER

Scenariets omdrejningspunkt er en kiste med Gravia, ladet med det kaotiske stof Warpstone. Det er muligt for spillerne at tage en dosis af dette stof og dermed øge deres chance for succes... og risiko for nederlag.

Når scenariet starter, og karaktererne har åbnet kisten, placerer du 10 terninger på bordet – gerne i en giftig, sygelig eller radioaktiv farve. Disse terninger er Warpstone-terninger og kan rulles sammen med de andre terninger. De udskifter ikke de andre terninger, man ruller bare to terninger, men Warpstone-terningens resultat læses på denne tabel:

Rul	Mod
1	-4
2	+2
3	+6

Eksempel: Corin og Amien forsøger at hindre Lafew i at brække Corins næse. Corin og Amien skjuler henholdsvis en hvid og en blå terning i deres knyttede næver. Lafew fornemmer sine dårlige odds og vælger at tage en Warpstone-terning fra puljen på bordet. Han ruller nu en blå og en sygeligt grøn terning. Resultatet bliver:

Amien & Corin: 2+1 (blå) og 3 (hvid) = 6

Lafew: 2+1 (blå) og +6 (warpstone) = 9

Lafew, godt hjulpet af den vilde Warpstone, overmander altså sine to modstandere og kan, efter eget ønske, brække næsen på Corin og eventuelt også på Amien.

Warpstone-terninger forsvinder og kommer ikke tilbage, når de er brugt.

Warpstone-terninger symboliserer kraften, potensen og værdien i det stof, der er scenariets midtpunkt. Stoffet har ved spilstart en værdi på cirka 10.000 Marienmark – det' vildt mange penge. Hver gang spillerne udnytter stoffets kraft, ryger værdien ned med 1000 Marienmark. Bruger de alle ti terninger, har de altså ingen skat længere.

Man behøver ikke fysisk indtage (sniffe, spise, injicere) stoffet for at bruge en terning. Warpstonen radierer ud gennem kisten og påvirker alt omkring sig, og man kan godt trække på dets kræfter, bare ved at være i nærheden af det. Værdien falder selvfølgelig stadig.

Samtidig er Warpstone pisse giftigt. Hver gang en spiller bruger en Warpstone-terning, skal spilleren kradse et skrabeftelt på deres karakterark. Hvis de skraber et Slaanesh symbol, betyder det, at karakteren begynder at mutere. Karakteren er dermed på mange måder fortabt – der kan ikke komme en rigtig lykkelig slutning for rollen. Det er dog stadig muligt for karakteren at være med i scenariet og gøre sit – som *dead mutant elf walking*.

Mulige mutationer kunne være begyndende pels og hale (Caius), tvedelt tunge og skæl (Corin), bleg hud og hugtænder (Orlando) eller tentakler (Lafew), men brug gerne tidligere events i scenariet som inspiration.

HEMMEIGHEDER

Spillerne har en sidste mulighed for at påvirke terningerne. Hver spiller har nederst på sit karakterark tre hemmeligheder. Hemmeligheder, der handler om dem selv og andre roller. Hvis man fortæller en af disse hemmeligheder videre til minimum en anden spiller, rykker man hemmeligheden af sit karakterark og lægger det foran sig, eventuelt sammen med sine terninger. **Disse afrevne lapper kan bruges som +1 bonus på et terningerul.** De kan som sagt først bruges, når hemmeligheden er delt og +1 bonusen skal erklæres, inden terningerne rulles.

Eksempel: I en scene indrømmer Corin, at han knalder med Amiens kone. Han rykker den hemmelighed af sit ark og har nu +1 bonus i banken. Bonusen kan godt bruges i eventuel efterfølgende konflikt med Amien, men det er ikke tilladt at råbe hemmeligheden ud midt under en konflikt for at score et +1. Den kan også gemmes.

Sørg for, at nogen bipersoner opdager, at det er svundet i mængden af Gravia. Det kunne trigger en voldelig slutning, hvis en køber opdager, at der er mindre (potent) stof i kisten end aftalt.

BIPERSONER, KVARTERER & UBEHAGELIGE EPISODER

Dette er scenariets grundsubstans, og hvad du som spilleleder skal jonglere undervejs. Som nævnt tidligere, er der en oversigt over al denne information på side 25, til at navigere efter under spillet, men sørg alligevel for at have styr på indholdet inden – så er du godt klædt på til at reagere på spillernes valg og kan udvælge de bipersoner, du vil give den særligt gas med.

Derudover er der til sidst guide til byens kvarterer og en lille ordliste til Warhammer-ord, inklusiv dem, der er unikke for dette scenarie på side 27.

Men scenariet starter helt sikkert med et anslag...

ANSLAG

Lafew, Amien, Caius og Orlando sidder på kroen Den Hvide Griff. Det er først på aftenen og de sidder og venter på Corin. Bag baren står Mort. Derudover er kroen tom.

Lad de fire karakterer snakke lidt og komme ind i deres roller. Når der er gået et par minutter, smadrer døren op. Corin kommer væltende ind. Forpustet og med et mellemstort skrin i hænderne. Han når kun lige indenfor og et par skridt hen imod de andre karakterer, før en flok skikkelser dukker op i døråbningen bag ham.

Spillerne skal ikke have lov til at tænke for meget. De nyankomne kutteklædte kultister fra **Maskeraden** kræver kisten fra Corin, og hvis karaktererne ikke gør noget først, kaster de sig over Corin. Selv hvis spillerne afleverer kisten tilbage, kaster de fem kultister sig over dem.

Tid til første kamp og første møde med kampsystemet. Så er vi i gang.

Hvis spillerne kommer i problemer, kan Mort træde til med sin blunderbuss og holde kultisterne på afstand, imens karaktererne stikker af gennem en bagdør. Senere i scenariet er det ok, hvis nogen andre får fat på kisten, men lige nu, indtil scenariet ruller, er det bedst at spillerne har den.

Overlevende kultister stikker enten af eller er meget bevidstløse, så der er ikke nogen at udspørge.

Lad karaktererne få vejret og giv dem så tid til at snakke og tjekke kistens indhold; omkring fem kilo glitrende blå pulver, der virker til nærmest at stråle lidt i den mørke krostue. Ingen ved umiddelbart, hvad det er, men Corin ved, at det er værdifuldt.

Når de har fået åbnet kisten, smækker du også Warpstone-terningerne på bordet. Forklar reglerne (at de rulles sammen med de almindelige terninger), men ikke, at de sænker værdien på stoffet. Det må de finde ud af undervejs.

Hvis spillerne ikke selv får fingeren ud og beslutter sig for at undersøge stoffets potentiale, kan Mort smide dem på porten efter noget tid. Så står de der, og kan gå hvorhen de vil.

NIVEAU 1

Spillerne er nu på egen hånd i Marienburg og kan besøge de bipersoner, de vil.

Det er din opgave som spilleleder at holde et godt flow, hvor der både er tid til at dvæle og snakke, men samtidig må det heller ikke gå i stå.

Stemningen i Marienburg skal være småskummel, men på dette tidspunkt af natten, er der stadig liv og gang i den.

I løbet af Niveau 1 bør karaktererne have en action-konflikt, som kan være med enten Maskeraden igen (såfremt er der flere kultister, og de er bedre bevæbnet), goons fra Voldsmændenes Laug (På jagt efter Corin. Det kan være før eller efter spillerne har besøgt laugets leder, Valde) eller Skaven.

Lad endelig spillerne få glimt og fært af de grupper, de ikke har direkte konfrontation med. Giv dem et glimt, lad bipersonerne nævne, at de var forbi, lad spillerne få øje på Slaaneshs-tegn skrevet med kridt på husmure etc.

Lad Niveau 1 løbe, indtil spillerne vælger at rykke videre til bipersonerne på niveau 2, og du føler, at tiden er til at opgradere. Et bud er efter 3-5 scener.

Et eksempel på Niveau 1 indhold kunne være besøg hos to bipersoner, et par informationer om Gravia fundet, en aftale om en potentiel handel/møde med en køber sat i floden til senere på natten, to nye personer *name dropped* og en voldelig konfrontation.

Bipersonerne på Niveau 1 er Doktor Bassman, Valde fra Voldsmændenes Laug, Hæleren Irmgaard, Slibrige Piet og Mira, Amiens kone. Derudover kan Maskeraden, byvagten og Skaven komme i spil, ligesom det er muligt for karaktererne at vende tilbage til Mort og Den Hvide Griff.

**"ARULLEN SILVERMOON ALWAYS KNEW HE WAS FATED
TO DIE IN MARIENBURG, but not like this: being stalked by ravening
creatures through the dark, dank catacombs of Suiddock, every attempt at
escape or evasion tracked and checked with effortless ease, all hope
extinguished as the creeping shadows drew ever closer..."**
- A Murder in Marienburg, David Bishop

DOKTOR BASSMAN, LÆGEN (DOODKANAAL)

Hvis du lider af noget, der er for pinligt eller afskyeligt til at vise til andre læger, kan du altid gå til Doktor Bassman. Jovist, hans metoder er ikke altid de mest anerkendte, og hans igler ser lidt gustne ud. Men han er billig og stiller ikke mange spørgsmål...

Anslag

Selvom det er sent, er der kø foran Doktor Bassmans klinik. Kvinder med klynkende børn, hostende mænd og en halving med ubehageligt udseende bylder, der står og råber. Karaktererne må mase sig forbi mængden, hvis de vil ind til doktoren indenfor en overskuelig tid...

Hvem

Doktor Bassman er Marienburgs mest skumle og skrappelløse læge. Derudover er han også byens mest prominente Slaanesh-tilbeder og har kun foragt tilovers for opkomlingene i Maskeraden.

Hvad

Doktor Bassman holder til i en lille klinik i Marienburgs værste område, Doodkanaal. Han kan virke imødekommende og venlig eller distanceret og professionel. Lægeløfte og alt den slags.

Lafew og Amien er begge patienter hos Doktor Bassman. Lafew i en desperat jagt på en redning af hans smadrede knæ og Amien ledende efter en kur for sine indbildte mutationer. Lafew har Bassman lokket til det første skridt i hænderne på Slaanesh, og Amiens vildfarelser har den gode doktor gladeligt understøttet og fodret. Brug det.

Som seriøs Slaanesh-kultist vil Bassman gerne vælte læsset for Maskeraden. Han kan, påtaget modvilligt, pege dem retning af Maskeraden, så de enten bliver slagtet eller får Graviaen tilbage og kan implodere.

Han kunne også overveje at snige sig efter spillerne og forsøge at kapre stoffet til sig selv, når tingene bliver hektiske.

Hvis det skal gå lidt amok...

De store mængder Gravia, som karaktererne har med, kunne godt puffe lidt til Bassmans i forvejen skrøbelige krop og få den til at springe ud i mutationer - big time. Giv den gas med tentakler, ting med tænder og kaskader af slim.

IRMGARD, HÆLEREN (WINKELMART)

Der er ikke det, den fede Kislevit ikke modtager i kommission og er parat til at placere i vinduet på sin overfyldte lille butik. Men der er sgu noget skummelt ved ham. Måske er det pelshuen han aldrig tager af? Eller det faktum, at han ingen øjenbryn har...

Anslag

Et par ældre mennesker er på vej ud af den lille butik, da karaktererne ankommer. De har begge tårer i øjnene, og kvinden forsøger at trøste sin hulkende mand. Samtidig dukker Irmgard op inde i butiksvinduet og placerer et par ringe og en medaljon med et billede af en cirka seks-årig pige i udstillingen.

Hvem

Marienburgs mest skrappelløse hæler og pantelåner. Alt kan veksles til Marienmark i hans biks, centralt placeret i Winkelmarkt. Han handler også gerne med tjenester, informationer og naturalier.

Hvad

Irmgard er ikke bare *in it for the money*. Han er også en rigtig pervers stodder. Ikke noget med Slaanesh eller andet overnaturligt. Bare klam. Han kunne sagtens finde på at forsøge at lokke en elver med ud i baglokalet, som betaling for info eller andet.

Han er også spillernes eneste adgang til flere penge. Han modtager gerne arvestykker og vigtige genstande, fra personlige medaljoner til små hunde, og giver småpenge til gengæld.

Han kan, sent i scenariet, være villig til at aftage kisten med Gravia, dog til en markant lavere pris (højest 1.000 Marienmark), hvis spillerne bliver desperate. Han tjener dog også gerne som mellemmand eller viderefremidler til andre bipersoner.

Han kunne også godt dukke op, skjult af en kutte, som medlem af Maskeraden eller på Euforiens Palads - bare fordi han godt kan lide dekadente ting.

Hvis det skal gå amok...

I disken foran Irmgard ligger en særlig øring. Det er uden tvivl en af Orlandos, det kan Caius og Orlando som minimum genkende - måske har Caius ligefrem købt dem til Orlando engang. Hvordan den er endt her, er dog mere uvist. Hvis man spørger Irmgard, blev den solgt af en ung elverpige for et halvt års tid siden. Hvis de vil have den igen, koster den syv Marienmark.

Doktor Bassman



Irmgard

MIRA,
AMIENS KONE (KRUERSMUUR)

Hun er så køn, siger naboerne. Men hvorfor ser hun så trist ud, hende den kønne elverpige? Er det fordi hendes mand aldrig er hjemme, og hvad med rygterne om, at han er rodet ud i noget skidt? Og hvorfor er der så få elvere tilbage i Marienburg...

Anslag

Kruersmuur er det pæneste kvarter, vi besøger i dette scenarie. Små pæne huse, side om side i et område, hvor byvagten holder nogenlunde orden. Der er lys på første sal.

Hvem

Amiens kone, der har en affære med Corin. Hun befinder sig hjemme i sit og Amiens nydelige to-etagers byhus i pæne Kruersmuur. Hun er både køn og klog, men også trist over sin mands opførsel og fravær, at være isoleret fra byens elvere og bekymret over sit forhold til Corin.

Hvad

Mira ved ikke noget specielt om, hvad der foregår ude i Marienburg. Til gengæld taler alt for, at tingene kan eskalere, hvis elverne tager hjem til Amien. Når/hvis de er smidt ud af Den Hvide Griff, er det mere eller mindre det eneste "sikre" sted, de har - ingen af de andre karakterer har egentlige hjem.

Sørg gerne for, at Mira spontant udbryder **Corins** navn, når han dukker op.

Det er også en glimrende sted for andre bipersoner at ligge i baghold.

Sørg for, at iscenesætte scener hjemme hos Mira, så det giver mest interessant spil, ikke mindst imellem Amien og Corin og lad Mira reagere, så det giver mest drama.

Hvis det skal gå amok...

Mira er god at bringe i spil, hvis indsatserne skal hæves for karaktererne. To af dem elsker hende, så hvis hun bliver taget som gidsel af Maskeraden, eller Skaven, er indsatserne pludselig hævet. Det må gerne virke som om, karaktererne har ledt kidnapperne hen til hende, bare sådan for ekstra skam og dårlig samvittighed. Lad dem eventuelt sende en finger eller et ører, bare for at understrege alvoren.

SLIBRIGE PIET,
INFORMANTEN (TEMPELWIJK)

Hvordan Piet stadig kan få lov til at vise sig på universitetet er uvist. Han må virkelig have klemmer på nogle prominente professorer. Ingen ved, hvad Piet studerer, for det meste af sin tid bruger han på at formidle informationer, adgang til bøger og andre livsnødvendigheder...

Anslag

Piet er altid at finde i nærheden af studenterkroen **Fimirens Monokel**. Han står enten trængt op i en krog af småfulde unge mænd, der vil tæve ham (kan tackles af spillerne uden brug af terninger) eller omgivet af unge kvinder, som han skal lokkes væk fra.

Hvem

Evighedsstuderende, pusher og fixer. Piet hænger ud på Marienburgs universitet, hvor han sælger stoffer, adgang og informationer til studerende, undervisere og folk udefra. Caius og Orlando kender Piet fra deres tid som studerende.

Hvad

Piet er formodentlig den biperson, der kan sætte spillerne i kontakt med flest af de andre bipersoner. Alting handler dog om, at Piet får noget ud af det. Marienmark, arvestykker eller naturalier. Bare der er noget *in it for* Piet.

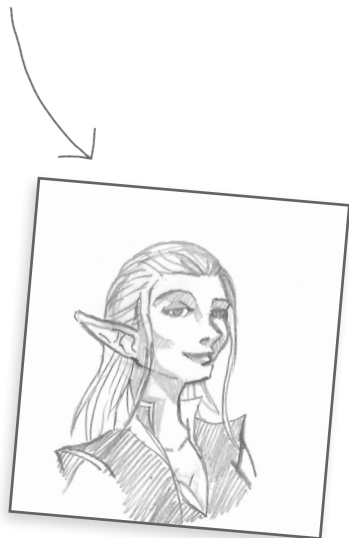
Han er dog ikke specielt interesseret i Gravia, udover som en måde at skrabe tjenester og/eller penge sammen med.

Piet kan også stable det meste på benene bag scenen gennem sit netværk af universitetets professorer og medarbejdere. Det tager bare lidt tid, hvor karaktererne kan snakke med andre bipersoner.

Hvis det skal gå lidt amok...

Piet kender til **Caius'** og **Orlandos** hemmeligheder og kan komme med slet skjulte hentydninger og fremprovokere, at der kommer nogle hemmeligheder i spil. Derover er Piet en god biperson at bringe i spil i hænderne på sejere folk. Han sladrer nemt og gerne og kunne snildt være at finde, godt gennemtævet og som pseudo-gidsel, i hænderne på Maskeraden, Voldsmændenes Laug eller Skaven.

Mira



Slibrige Piet

VALDE, VOLDSMANDEN (NOORMANSWIJK)

Det der med tæv fungerer bare bedre, når der er regler og organisation bagved. Voldsmændenes Laug uddeler øretæver og brækkede fingre på fast tarif. Det er ikke fordi Valde nyder at sende sine bøller ud, men et job er et job...

Anslag

Hvis man opsøger Valde, finder man ham bag et stort egetræsskrivebord på et spartansk indrettet kontor. Udenfor kontoret, i en stor lagerhal, træner 10-12 hærdebrede mænd og en enkelt halving deres tæve-skills på dukker, sandsække og skydeskiver.

Hvem

I en havneby fyldt med laster, dragere og stevedorer, er der selvfølgelig styr på uddelingen af tæv og dummebøder. Voldsmændenes Laug har monopol på organiseret prygl, og det er under ledelse af Valde.

Hvad

Valde er så professionel, at han grænser til det kedelige. Han viser ingen følelser og går til enhver opgave med samme døde blik. Han er ikke ond - bare prof. **Lafew** har, forgæves, søgt optagelse i Voldsmændenes Laug og kender Valde. **Corin** har samtidig fået så stor gæld, at Valde (potentielt) har fået en kontrakt på elveren.

Valde er samtidig en overraskende reel gut. Han er vokset op i Marienburg og vil gå langt for at holde ro, orden og status quo i byen. Han er ikke meget for, at hverken Skaven eller kultister render rundt og laver ballade, der kan ryste byen. Så han kan overtales til at dele informationer eller måske endda hjælpe til, hvis han kan overbevises om, at noget virkelig truer byen.

Han er dog heller ikke den skarpeste kniv, så snedige spillere kan godt narre informationer ud af ham. Men hvis han opdager, at han er blevet snydt eller løjet for, kan det godt være han tager det personligt.

Til sidst kan Valde dukke op, hyret som muskler af en scenariets andre, velhavende, bipersoner. Det kan være **Irmgard**, **Van Hesselink** eller en helt tredje.

Hvis det skal gå lidt amok...

Så dukker Valde op sammen med sine goons, hyret til at indkræve penge fra Corin (220 Marienmark) på det mest trælse tidspunkt. De opgiver ikke karaktererne, før de har pengene, har fået tæv, eller Corin har fået udsættelse (250 Marienmark, om 2 timer), hvilket vil koste ham et afskåret øre.

MASKERADEN, KULTEN BAG DEN GRØNNE DØR (DOODKANAAL)

Den hemmeligste klub. De mest perverse orgier. De rigeste og mest dekadente pinger og bedsteborgere. Det er i hvert fald, hvad de fortæller sig selv til deres narkotika-ladete møder. Hvad sker der, når de pludselig er bonget op på kaosladet Gravia...

Anslag

Frem fra skyggerne dukker de kutteklædte skikkelser. Deres ansigter er skjult af hætter. De går langsomt frem mod karaktererne, imens de messer. "Slaanesh. De mørke lysters herrer. Vis os dine ansigters to sider. Smerte og nydelse. Slaanesh. Slaanesh".

Hvem

Adelige, rige købmænd og pinger i bystyret. Det er jo frygtelig kedeligt, når man ikke skal kæmpe for overlevelse i det daglige. Derfor er Maskeraden vokset frem. En amatørkult dedikeret til Slaanesh og dermed smerte og nydelse.

Maskeradens uniform er lange mørkerøde kapper, masker og pikante læderoutfits.

Deres tempel/klubhus ligger i Marienburgs skumleste kvarter, Doodkanaal, hovedsageligt for at kultisterne får en ekstra følelse af spænding. De kunne sagtens have fundet noget i en pænere del af byen...

Maskeradens hus er, bag den gustne overflade og bag den grønne dør, et ekstravagant udstyret og labyrintisk lysthus i flere etager med silke, statuer og S/M redskaber i de fleste hjørner og en stor central sal, hvor det virkelig går amok med alter, piske og forstøvere, der fylder luften med Gravia, skulle de have skaffet kisten tilbage.

Hvad

Maskeraden er scenariets (mulige) skurke, så de er svære at komme udenom. De starter med at overfalde karaktererne, der har snuppet deres afrodisiakum og kan efterfølgende dukke op og jage de fem elvere rundt i Marienburg.

Det er også en reel mulighed for spillerne, at de kan sælge kisten med Gravia tilbage til Maskeraden - ikke mindst, hvis de har været nogle hårde hunde undervejs. Det kan ske med **Irmgard**, **Van Hesselink** eller **Clausi** som mellemmand. Såfremt det sker, bør handlen og den endelige overdragelse være scenariets finale og selvfølgelig krydres med voldsmænd og/eller **Skaven**... plus heftige doser forræderi.

Maskeraden SKAL bruge kisten med Gravia denne nat. De kan ikke vente og er derfor pænt desperate. Om det er fordi de har et orgie-ritual for at tilkalde Slaanesh eller morgendagens forsyning af brød og vin til den vestlige del af Marienburg skal forgiftes med kaos-stof er uvist. Hvad end der tænder karaktererne, gør det, at de har noget at kæmpe for og løbe fra.

Hvis det skal gå amok...

Hver gang Maskeraden er involveret, bør det være lidt amok.

Valde



Maskeraden

MORT, **DEN HVIDE GRIFF (WINKELMART)**

Mort er rolig. Mort driver Den Hvide Griff og ønsker ikke noget ballade. Han har ingen specielle regler eller restriktioner. Men hvis Mort bliver træt af det hele, finder han sin blunderbuss, frem og Mort er ik' bange for at bruge den...

Anslag

Når karaktererne vender tilbage til Den Hvide Griff, sænker roen sig. For et øjeblik i hvert fald.

Hvem

Ejer af karakterernes stamsted, Den Hvide Griff.

Hvad

Mort er livlinen i scenariet og stedet, de kan vende tilbage til, hvis de ikke har andre steder at gå hen. Det er karakterernes stamsted, og for flere af dem deres eneste faste tag over hovedet.

Hvis de har brug for hjælp, kan du lade Mort give dem en hånd.

Han kan også puffe dem i den rigtig retning, advare dem mod slemme bipersoner, minde dem om, at de inderst inde godt kan lide hinanden eller i det mindste har brug for hinanden.

Det kan selvfølgelig også være, at Mort i virkeligheden er medlem af **Maskeraden** og dukker frem under en kutte i den store finale.

Hvis det skal gå amok...

Der kan altid vælte en flok bevæbnede goons ind ad døren... igen.



Skaven

SKAVEN, **ROTTERNE (OVERALT)**

Skaven? De findes ikke! Det er ammestuehistorier brugt til at skræmme børn og naive sjæle. "Hvis du ikke spiser din suppe, så kommer Skaven og snupper dig!" Hov, hvad var det for en piben... det lyder da alt for højt til at komme fra en almindelig rot...aaaarrggh

Hvem

Ondskabsfulde rottefolk med ambitioner om at underlægge sig Imperiet og menneskeheden.

Den her flok, ledet af krigsherren **Zeeratt**, er dog hovedsagelig opsat på at få fat på den Warpstone, de har mistet, og som efterfølgende er blandet i den kasse Gravia, som karaktererne er faldet over.

Skaven bruger Warpstone til alt muligt. Kontrollerede (sådan mere eller mindre) mutationer, narkotika, brændstof og i religiøse ritualer.

Hvad

Zeeratt og hans flok dukker op, når der er brug for at sætte spillerne under pres.

De er farlige, ondskabsfulde og kan altid fornemme, hvor deres Warpstone befinder sig.

De kan komme snigende fra gyder, kaldende på Caius, som de kender. De dukker op fra kanaler eller kommer luskende frem fra kloakhuller. Generelt er det ekstra vigtigt, at Caius føler, at de er efter ham.

Måske er de dog til at handle med, måske via Caius eller **Lady Mimm**, men de smider næppe tusindvis af Marienmark på disken for at få noget tilbage, som de mener er deres. Men hvis karaktererne på et tidspunkt er tilfredse med at komme ud med livet i behold, kan det være en mulighed. Måske kan de endda tjene som allierede

Hvis det skal gå amok...

Skaven tager gerne Mira eller andre betydende bipersoner som gidsler, trænger ind i huse og slagter folk - også gerne så det framer spilpersonerne.

BYVAGTEN, MARIENBURGS FINEST (OVERALT)

*Underbemandede og altid på overarbejde.
Marienburgs byvagt, i folkemunde kendt som De Sorte Barretter, er delt ind efter kvarterer.
Alt efter hvad for en ø du møder dem på, kan de være behårde og idealistiske eller ligeglade og bundkorrupte.*

Anslag

Byvagten dukker op, når det passer i scenariet og i et relevant antal.

Hvem

Lovens håndhævere i Marienburg bevæger sig rundt i små flokke, bevæbnet med knipler og lanterner.

Hvad

Byvagten kan tjene som redningsplanke, hvis spillerne roder sig tilpas meget ud i problemer.

Har de lidt et sviende nederlag i en kamp, kan et par byvagter ankomme, lige inden de blevet slagtet.

De kan også være baggrundsstøj. Små patruljer der kommer gående forbi spillerne og måske virker til at holde lidt ekstra øje med en flok suspekt udseende elvere. Måske dukker de op hele tiden – er de måske på sporet af noget?

Byvagten kan også vise Marienburg fra sin mest korrupte side. En flok bistert udseende byvagter passer karaktererne op og beder dem følge med, men i stedet for til nærmeste station, bliver elverne ledt i armene på dem, der jager dem.

Det kan også være de passer elverne op alene for at skaffe sig noget bestikkelse eller for at tæve nogen, på overfladen, nemme ofre. Tømme elvernes lommer for rester af Gummegodt, true og generelt være ultra *bad cops*.

Marienburgs Finest kan også være gode til at stoppe slagsmål mellem spilpersoner – ingen har lyst til at have fulde elvere væltende rundt i gaderne, tævende hinanden.

Hvis det skal gå amok...

Hold byvagten i baghånden til, når det går amok hos nogen andre eller lad dem stoppe spilpersonerne, når det går allerbedst, og gør dem virkelig opsatte på at finde ud af, hvad det er for noget bytte, fem elvere med urent mel i posen sådan kommer slæbende afsted med.

NIVEAU 2

Når spillerne rykker videre til Niveau 2, skal scenariets tone gerne blive mørkere. Det er senere på natten, kun folk med skumle hensigter er ude på dette tidspunkt, og i hver en gyde lurer en skygge, der kunne være en fjende.

Karaktererne bør her finde ud af, hvor vild en skat de har fat i og samtidig i den grad føle sig forfulgt og i undertal.

De kan stadig bevæge sig frit rundt i byen og må gerne besøge eller vende tilbage til bipersoner fra Niveau 1, men disse skal også være en tand mere farlige og suspekter nu.

Spillerne kan her indhente de oplysninger, de mangler og peges i retning af en eller flere mulige købere til deres Gravia.

En voldelig konfrontation bør også være i kortene, og det er stadig med Voldsmænd, Skaven eller Maskeraden som mulige modstandere. Hvor mange du vil køre i stilling er op til dig og din fornemmelse af spillerne. Vil det være fedest for deres oplevelse og scenariet med én gennemgående skurk eller vil det hele blive federe og vildere, hvis der er totalt kaos med mange fraktioner, der kæmper på kryds og tværs og med karaktererne i midten.

Niveau 2 kan løbe over 2-3 scener, indtil spillerne har den info, de har brug for og eventuelt stablet en handel på benene. Det bør alt sammen pege hen imod en episk og/eller brutal finale.

De nye bipersoner på Niveau 2 er bordelejerens Clausi, smuglerdronningen Lady Mimm, alkymisten, der blot er kendt som Dukkemageren og den kyniske advokat Van Hesselink.

Byvagten



CLAUSI. **BORDELEJEREN (OUDGELWIJK)**

De gladeste glædespiger. De mest kælnе kurtisaner. Clausi kan byde på det hele, når først du er kommet indenfor i Euforiens Palads. Hvis du er rigtig heldig, og har nok Marienmark, kan det være han vil lukke dig ned i kælderen. Bare husk et lommeørklæde...

Anslag

Clausi står på gaden og hverver kunder. Han snakker med alle, som var de hans bedste venner og tilbyder sine varer. Hvis du er til halvinger, kan han selvfølgelig også klare det.

I vinduerne på første sal, sidder unge let-påklædte kvinder. Ud af dobbeltdøren bag bordelejereren vælter en flok unge velklædte mænd. De råber med tydelig Altdorf dialekt og er voldsomt berusede.

Den yngste mand vakler hen til muren og kaster voldsomt op. Hans hals er fyldt med noget der ligner sugemærker.

Bag de unge mænd kommer to bevæbnede vagter. Bodyguards for de unge adelige, der er på dannelsesrejse og druktur til Marienburg. Clausis latter runger ud i gaden.

Hvem

Indehaver af et af byens største bordeller. Clausi taler det gerne en klasse op, men under lagene af silke og den tunge duft af parfume, er det et ganske sleazy sted.

Hvad

Clausi ved alt om, hvem der kunne være interesseret i Gravia i heftige mængder. Han er, givet lidt tid og rette overtalelse, bedste bud på en mellemmand, hvis karaktererne gerne vil sælge (tilbage) til Maskeraden.

Clausi kunne også godt være potentiel køber, senere i scenariet.

Derudover forsøger han gerne at lokke elvere i fordærv, ligesom Euforiens Palads er et godt sted at lade Graviaens effekt materialisere sig, da alting her i forvejen er seksuelt ladet og lidt til.

Hvis det skal gå amok...

Euforiens Palads er et sted, hvor alting hurtigt kan eskalere. Ikke mindst når der er Gravia involveret. Kunder bonget op på Gummegodt, aggressive prostituerede, eller måske nogen der genkender **Orlando** fra hendes tidligere liv.

DUKKEMAGEREN **ALKYMISTEN (OUDGELWIJK)**

Alkymist. Troldkarl. Nekromantiker. Mange ting bliver Dukkemageren kaldt, men ingen ved jo virkelig, hvad der forgår bag dørene til det ensomme domicil. Men hvis du har brug for viden om de mørke kunstarter, er hun et besøg værd, hvis du tør banke på...

Anslag

Oudgelwijk var engang et af de pænere kvarterer i Marienburg. Nu er de engang smukke huse i forfald, og mange har brædder og skodder for vinduerne. For enden af gyden ligger et hus sært alene. Igennem de tilsodede vinduer kan man se mærkeligt farvede lys danse.

Hvem

Dukkemageren har fingrene i alt, der er mystisk og okkult. Hun er belæst og vidende, men har også måtte betale med sit mentale helbred. Hun er ganske gal og ikke altid til at forstå.

Hvad

Dukkemageren er altid ude efter mere viden og information. Og jo, så kunne hun da godt tænke sig at rode med noget (mere) Warpstone.

Selvom hun sagtens kan sende folk videre til slige grupper og personer, er Dukkemageren ikke som sådan ond. Der bliver gerne givet god råd og oprigtige advarsler, både om skurke og Gravia.

Hun kunne dog også godt finde på at følge efter karaktererne for at finde ud af, hvem der er ude efter Gravia, holde øje med Skaven eller måske smage lidt på varerne.

Hvis det har været lidt for nemt indtil nu, eller spillerne måske er tilpas trængte og pressede, kan det være, at Dukkemageren kræver et ubehageligt offer, for at give sine informationer. Hvilken alkymist kunne ikke bruge et elverøje eller måske fire negle, af den lange, slanke elverslags?

Hvis det skal gå lidt amok...

Lige som snakken med Dukkemageren er ved at nå sin naturlige ende, banker det tungt på døren. Man kan se mange skikkelser udenfor i lyset fra lige så mange blafrende fakler. De fleste af mændene på gaden er iklædt byvagtens letgenkendelige sorte baret, men forrest i flokken står et par sammenbidte og sortklædte mænd med bredskyggede hatte. Heksejægere. Og de er kommet for at "snakke" med Dukkemageren.

Clausi



Dukkemageren

LADY MIMM, SMUGLERDRONNINGEN (SUDDOCK)

Dernede, hvor Reik løber ud i havet, bor der nogle mennesker i nogle usle hytter. De stager sig rundt i deres pramme og roder i de ting, som Reik har båret med sig og som Marienburgs kloakker udgyder. Og ingen ved mere om, hvad der rører sig her, end Lady Mimm...

Anslag

Tågen ligger tæt om kajen eller havnekanten. Et sted langt ude i bugten, kan man se de svage lys fra Reiker Øen, den isolerede fængselsfæstning ude i vandet.

Lyden af klokker klinger ude fra vandet, og langsomt dukker en pram frem af ærtesuppen. I stævnen står en høj kvinde.

Hvem

Den lokale smuglerdronning, der har styr på alt det lyssky, der foregår i Marienburg. Hun kan stampe en solid flok skumle typer i både og pramme op, hvis tingene spidser til.

Hvad

Lady Mimm ved, hvad der rører sig i byens underverden, og selvom hun er til fals for penge, er hun også ganske loyal overfor Marienburg og kan godt overtales til at hjælpe byen, hvis hun bliver overbevist om, at Maskeraden eller Skaven er i gang med at bringe ødelæggelse ned over byen.

Hun kender rundt regnet alle de andre personer i byen og kan pege karaktererne i deres retning, hvis det passer ind i scenariet.

For di hun er så velbevandret i rygter og oplysninger, kender hun til de fleste af karakterernes lig i lasten og kan godt smide hints til en afhængighed eller en skummel hemmelighed, hvis scenariet fordrer det.

Hvis spillerne prøver at tromle over Lady Mimm, kan du sagtens lade dem tage en voldelig konfrontation i det våde element, hvor hårdkogte piratagtige smuglere kaster sig over dem med bådshager og køller.

Hvis det skal gå amok...

Voldsmænd eller Skaven kan snildt have et udestående med Lady Mimm og komme væltende, når det er mest upraktisk.

Eventuelt kan Lady Mimm tro, at karaktererne har ledt dem til hende og de fem elvere blive fanget mellem to fjendtlige grupperinger.

VAN HESSELINK, MELLEMANDEN (HVOR SOM HELST)

Du skal langt, langt ud på havet for at finde koldere fisk end Van Hesselink. Marienburgs mest skruppelløse og kølige sagfører arbejder for alle, der er villige til at betale hans anselige løn. Ingen klient er for ond eller grim, så længe han eller hun er rig.

Anslag

Hvis der er lavet en aftale, så er Van Hesselink der. Punktlig, korrekt og ulastelig klædt står han og venter under træet, midt på broen eller ved bymuren, alt efter, hvad der er aftalt. Med sig har han, om nødvendigt, udstyr til at veje, teste og undersøge kistens indhold.

Hvem

Kynisk advokat, der repræsenterer rige kunder. Han er ofte mellemed, når der skal handles i gråzoner, og her må man sige, at Warpstone-elskovsmiddel befinder sig.

Hvad

Van Hesselink kan dukke op, som manden med kontakten til pengene.

Om bagmændene så er Maskeraden, Skaven, Tranen eller en kunde udenfor scenariet, kan Van Hesselink være repræsentant. Han er nedladende og vil forsøge at kue karaktererne, men han vil, når alt kommer til alt, nok være i stand til at stampe 10.000 Marienmark op. Til overdragelse på en bro ved morgengry, naturligvis.

Skulle karaktererne forsøge at kaste sig over Van Hesselink, fremdrager han gerne et par ladte flintelåspistoler, og han er ikke bange for at bruge dem... men bare rolig, han skyder ikke for at dræbe - han rammer kun smertefulde og invaliderende steder.

Hvis det skal gå amok...

Ethvert forsøg på at gøre reel business med Van Hesselink kan rende ind i et baghold fra andre fraktioner, der er interesseret i Gravia. Han har, selvfølgelig, et hold goons i baghånden (formodentlig folk fra Voldsmændenes Laug) selv, så der virkelig kan komme kaos. Det kunne sagtens være en scenarioslutning.

Lady Mimm



Van Hesselink

TRANEN, DEN NYE GANGSTER (OVERALT)

Alle snakker om ham. Eller hende. Tranen er den nye forbryderstjerne i Marienburg. Man siger, at det er en elver. Kynisk har Tranen stået bag en række imponerende indbrud og røverier og senere også et par vovede likvideringer af både købmænd, lovhåndhævere og andre kriminelle – senest Skoflikkeren, den tidligere boss i Kruiersmuur. Ingen ved, hvem der gemmer sig bag masken, men hver gang Tranen har været forbi, finder man en lille foldet fugl i papir.

Anslag

Du ser ikke Tranen. Tranen ser dig og kan dukke op på et tagryg, på modsat side af en kanal eller et andet sted, hvor du ikke kan nå ham... eller hende.

Hvem

En mystisk skikkelse i Marienburgs underverden. Tranen er scenariets **Keyser Soze**. Et spøgelse, man ikke ser, men som alle kender til og frygter.

Hvad

Lad bipersoner snakke om Tranen. De vilde ting, Tranen har gjort. Da han nakkede Skoflikkeren. Brød ind på Reikers Øen. Om at Tranen er elver ligesom spillerne.

Lad en mystisk skikkelse blive set på en tagryg eller for enden af en gyde, blot for at forsvinde i natten.

Optimalt begynder spillerne at mistænke deres egen, eller en anden, karakter for at være Tranen. Hvis det sker, så sørg for at understøt det med hints og kommentarer.

Lad karaktererne finde en foldet origami-trane på et forladt sted eller se et mystisk fuglelignende tegn malet på husmure og vægge rundt om i hele byen – altid lige et skridt foran dem.

Lad en biperson tjene som kontakt for Tranen og hinte, at Tranen ved, hvad de laver og er interesseret i stoffet, eller at de VIRKELIG har gjort Tranen vred ved at stjæle kisten med Gravia.

Hvis det skal gå amok...

Karaktererne ankommer til en biperson, de ikke har snakket med før. Så snart vedkommende får øje på dem, skriger personen, "Nej, nej, nej! Ikke Tranen!"" og kaster sig ud fra noget højt/i havnen eller tager sig selv af dage på en anden vild og voldsom måde.

Det behøver jo ikke betyde noget – vedkommende kan jo have været bonget op på Gummegodt....



Tranen



ON NIGHTS LIKE THIS, THE WIND BLEW OFF THE RIVERS, FILLING
THE AIR WITH THE STINK OG DEAD FISH AND DEAD MEN. No wonder
this was where the beast chose to do his bloody business. More people died every year
around the wharfs than on all the glorious battlefields of the Empire.
- Beast in Velvet, Jack Yeovil

FINALEN

Når spillerne er forpustede og deres karakterer godt forslåede, er det på tide at samle elvere og træde i en stor finale.

Hvor og hvordan den skal forløbe afhænger ret meget af, hvordan scenariet er forløbet op til nu. Hvem har de sloges med? Hvem tror de, de er på god fod med? Hvem satser de på at handle med – såfremt de på det her tidspunkt ønsker at sælge deres Gravia?

Her er en række forslag til gode kulisser for en finale, men hvis spillerne har andre planer, så sørg for, at det bliver fedt der.

- **Bag den grønne dør**, Maskeradens hovedkvarter. Enten fordi de har aftalt at sælge stoffet tilbage til dets første ejermænd, eller fordi Maskeraden har erobret stoffet tilbage tidligere i scenariet. Bag den grønne dør gemmer der sig et overdådigt udstyret hus i tre etager fyldt med puder, divaner, himmelsenge, piske, læder og marmorfigurer af nøgne mennesker (og elvere?). Huset er fyldt med maskerede mennesker i forskellige grader af nøgenhed, og i kælderens er der optræk til et kombineret orgie/ofring til Slaanesh. På alteret kan man finde Mira, eller en spiller, der er tabt undervejs. Det kan også være, at handlen ender som et baghold inde i bygningen, hvor dørene bliver låst, og kultister forsøger at få et par elvere med ned i kælderen. Samtidig kan bygningen jo stormes af Skaven, lige når tingene spidser til.

- **Hoogsbrug Broen**, der forbinder den sydlige del af Marienburg med den rigere nordlige. Broen er en moppedreng af en højbro i sten, med buer og hvælvinger. Den strækker sig 150 meter henover The Reik. En overlevering eller handel kan ideelt forgå midt på broen, hvor der er overblik til alle sider. Skumle typer kan dog lure i gyderne på begge sider, større flokke kan komme stormende ud på broen, eller smidige Skavens kan komme kravlende uset op af de høje søjler, nede fra vandet.

- **Den Hvide Griff**, tilbage, hvor det hele startede. Hvis scenariet går *full circle*, kan karaktererne jo passende vende tilbage på deres stamsted. Lad stemningen være intens, imens de venter på, hvem end der skal komme og handle og binde knude på nattens hændelser. Overrask spillerne med hvem, der kommer ind. Lad der dukke flere op end forventet eller ondsksfulde folk, medbringende de forventede køberes hoveder i sække. Måske er Mort bag baren i virkelig i ledtog med nogen...

- **Havnekajen**, Marienburgs livsnerve. Hvis man skal væk og have dækket sin ryg, er vandvejen et godt bud. Måske har spillerne allerede fundet lejde væk fra Marienburg, når en handel er overstået, eller også er nogen andre i gang med sende kisten med Gravia op ad The Reik, når karaktererne indhenter dem. Lady Mimm, Valde og Skaven kender alle området som deres egen baglomme. Et område fyldt med mørklagte pakhuse, tovværk, glatte bådebroer, stank af rådne fisk og pilende rotter.

- **Kloakkerne**. Der findes ikke mere skumle og labyrintiske steder at have showdown end i kloakkerne. Lady Mimms folk sejler små pramme rundt dernede, men ellers er det Skavens territorium, men andre fraktioner kunne også rykke herved for at undgå opmærksomhed fra autoriteterne eller for at have en ubemærket flugtvej. Caius er på hjemmebane herved, men er det nok, når skrigene begynder at runge gennem tunnellerne, og det begynder at boble fra det slimede vand?

EFTERSPIL

Hvis det passer ind, så køр gerne en scene efter finalen. Det kan være, at overlevende karakterer mødes tilbage på Den Hvide Griff. Eller på vej væk fra Marienburg. Det kan være, der lige er træde, der skal udredes, inden alle drager hver til sidst, for aldrig at ses igen.

Det kan også være, at der er en handel med dyrkøbt Gravia der skal overståes, inden det hele ligges i graven. Giv spillerne plads og tid til at runde scenariet, og ikke mindst deres karakterers inbyrdes forhold, sejt af.

Det fortjener de.

Husk og overvej reglen om, at der kun kan overleve det antal karakterer, som gruppen har livspoint tilbage. Det kan give en virkelig intens overlevelses kamp mellem (tidligere) venner, ikke mindst, hvis der kun er ganske få livspoint tilbage.

Det er som tidligere nævnt også helt fint at droppe denne regel, hvis det er federe for historien.

WARSTORIES FRA EN SPILTEST

Corin kommer ind med **Maskeraden** i hælene. Spillerne ruller dårligt og karaktererne flygter, stadig med kisten.

De får åbnet den, smagt på varerne og beslutter sig for at opsøge **Slibrige Piet** for at finde ud af, hvad det er og om det kan sælges. Først rykker de dog til Doodkanaal, skaffer fem urner på krematoriet og deler stoffet op, så alle har en del.

Piet prøver varerne og mener bestemt, han kan skaffe en køber til stoffet. De aftaler at mødes to timer senere på **Tre Skillinge Broen i Suiddock**. Piet foreslår, at de opsøger **Dukkemageren**, hvis de vil vide mere om, hvad det er, de har med at gøre.

De bliver enige om at gemme stoffet hjemme hos Amien, der ikke er meget for at slæbe alle med ind. Han accepterer dog, at Corin går med indenfor. Samtidig fortæller Caius de andre to, at der er noget mellem **Mira** og Corin. Indenfor gemmer de fire ud af fem urner i et køkkenskab.

Imens de snakker udenfor, dukker Maskeraden op, jager dem gennem byen og lige i armene på en gruppe fra **Voldsmændenes Laug**. De er kommet efter Corin. Gruppen overtaler de fem goons til ikke at skære Corins øre af, da de lover at betale Corins gæld ved solopgang og Lafew lover at stå inde for at det sker – med fare for selv at miste et øre.

Gruppen smutter nu til Dukkemageren, der fortæller dem om Gravias legendariske, og farlige, effekt og historie, inden de skal mødes med Piet.

Piet fortæller, at han har en køber til stoffet, villig til at give 5000 Marienmark for alt stoffet. Spillerne forhandler sig op på 6000, inden en større flok **Skaven** kommer kravlende op af bropillerne og fanger dem på midten. De fem elvere, slæbende på den paralyserede Piet, charger den ene flok, rulle vanvittigt højt, og rundsmadrer alle Skavens. Caius skruer herefter prisen op til 8000 Marienmark og sender Piet afsted for at ordne det praktiske. De aftaler, at mødes ved egetræet foran **Biblioteket på Universitetet**.

Sejrssikre og glade smutter de fem elvere tilbage til **Den Hvide Griff** og fejrer, at deres lykke er gjort med pebersnaps og vin. Glæden er dog kortvarig, da en gadedreng dukker op med et brev til Amien. Et brev hvis eneste indhold er et øre, et spidst elverøre, der umiskendeligt ligner Miras.

Amien pisker tilbage til sit hus med de andre fire i hælene og finder døren smadret, sengen blodig og skabene tømt for stof. En masse råben, pegen og sladren om hinanden – inkl info på bordet om både utroskab, myrdede plus opgravede brødre, ender med Amien smadrer Caius i fjæset med sin knippel inden Lafew ligger sig imellem. Amien husker så, at han har hørt Lafew og Doktor Bassman snakke om Slaanesh og efter en anklage om, at Lafew er på Maskeradens side, drager flokken ned til **Doktor Bassman**, som er deres bedste bud på en, der kunne vide hvor Maskeraden holder til og/eller har ført Mira hen.

Den "gode" doktor bliver efter moderate tæv overtalt til at føre de fem elvere til **Den Grønne Dør** og hjælper dem med at komme ind. Herinde er luften tyk af Gravia og efter en mareridstagtig tur gennem bygning kommer de frem til den store sal, hvor et kombineret orgie/Slaanesh ritual er i gang. Mira sidder bedøvet nær et stort alter og spillerne beslutter sig for at rykke ind og nakke de kultister der virker mest *in charge*. Desværre ruller alle tre brugte Warpstone terninger 1 (*minus 12!*) og deres angreb fejler. Fælt. Amien når frem til Mira, men resten af gruppen bliver fanget i massen af korpulerende kroppe og ender med at blive trængt tilbage, tævet, bidt, skamslikkede og uden den mistede Gravia. De får dog Mira med ud. Udenfor sunder gruppen sig, Caius forsøger, påvirket af Gravia, at kysse Orlando, inden dennes forrevne tøj afslører, at hun ikke helt er den mand, hun udgiver sig for. Inden de forlader Maskeraden sætter Corin ild på huset bag den grønne dør, der hurtigt bliver opslugt af blå flammer.

Med Mira på slæb vælter den forrevne flok til **Tempelwijk** for at sælge den sidste urne med Gravia. De debatterer, om de skal forsøge at fortynde stoffet, så de kan få fuld pris for det, men ender med, at tone rent flag og fortælle, at de har mistet størstedelen af deres produkt. Det tager **Van Hesselink** dog rimelig pænt og ender med at tilbyde dem 1000 Marienmark for det tilbageværende stof. De deler med det samme pengene. Corin og Lafew går ned til Voldsmændenes Laug for betale Corins gæld, og Lafew forbarmer sig over Corin og giver ham 50 af sine Marienmark, så han har nok til at betale – det på trods af, at Corin har indrømmet at have brændt Lafews opsparing af. Amien tog Mira med hjem, under overvejelse om, om Doktor Bassman skulle opsøges med henblik på at få hendes øre syet tilbage på og efter højlydt løfte om, at slå både Corin, Orlando og Caius ihjel, hvis han nogensinde så dem igen. Orlando og Caius tog tilbage til Den Hvide Griff, måske nærmest som et par og begyndte her at ligge planer for investering af deres penge – selvom det var helt tydeligt for alle, at hver en mark ville være brændt af på **pebersnaps** og **Gummegodt** få uger senere.

Flowchart

Anslag
Overfald på Den Hvide Griff
Karaktererne få fat på kisten.

Giv spillerne 1-3 oplysninger om Gravia og de indledende øvelser til en handel.

Irmgard
Slibrige Piet
Doktor Bassman
Niveau 1
Jagt på info om- og køber til Gravia.
3-4 scener.
En kamp.
Skaven
Valde
Maskeraden
Mort
Byvagten

Mere farligt. Mere hardcore. Gravia begynder at påvirke karakterer og bipersoner. Flere oplysninger om Gravia.

Tranen
Lady Mimm
Niveau 2
Handel undervejs, point-of-no-return & fuck ups.
2-3 scener.
En kamp.
Dukkemageren
Clausi
Van Hesselink

Nu kan spillerne nakke hinanden.

Finale
Salg af Gravia
Kamp (?)

Efterspil

Spilleleder scenarieoversigt

Spilpersonerne & deres hemmeligheder

Amien, fangevogteren

- Tror han er mutant (det er han ikke)
- Er (lidt) skyld i Lafews skade

Caius, Rottefangeren

- Har lukket Skaven ind i byen
- Har kissemisset med Orlando
- Har dræbt Amiens bror

Corin, skatteopkræveren

- Knalder Amiens kone
- Har brugt Lafews penge
- Har stor gæld og folk på nakken

Lafew, slagsbroderen

- Er (på vej) i lag med Slaanesh

Orlando, gravrøveren

- Er i virkeligheden sin søster
- Har gravet Amiens bror op (uvist)
- Har snavet med Lafew

Bipersoner

Byvagten, Sorte beretter (s. 18)

Clausi, Bordelejer (s. 19)

Doktor Bassman, Skummel læge & kultist (s. 14)

Dukkemageren, Alkymist (s. 19)

Irmgaard, Hæler og sleazebag (s. 14)

Lady Mimm, Smuglerdronning (s. 20)

Maskeraden, Dekadente kultister (s. 16)

Mira, Amiens kone og Corins elskerinder (s. 15)

Mort, Krovært på Den Hvide Griff (s. 17)

Slibrige Piet, Fixer og informant (s. 15)

Skaven, Frådende rottemænd (s. 17)

Tranen, Mystisk forbryder (s. 21)

Valde, leder af Voldsmændenes Laug (s. 16)

Van Hesselink, Mellemand (s. 20)

Gravia, scenariets skat (s. 5)

Hvad er det? Super potent elskovsmiddel, spædet op med Warpstone.

Hvad kan det? Øge potensen og sætte gang i drifterne. Måske også bruges i (Slaanesh)-ritualer.

Hvad er det værd? Meget! 10.000 Marienmark, hvis der ikke er brugt af det.

Er det farligt? Det er fyldt med Warpstone, så; fuck yeah. Nogen vil sikkert mene, at det er ufarligt.

Hvem kan/vil købe det? Kultister, dekadente alkymister, impotente rigmænd, sleazy bordelejere, eller skumle anonyme købere.

Husk: Hver brugt Warpstone-terning, sænker værdien med 1000 Marienmark.

Regler (s.9)

Alle spillerne har 5 terninger (En ace +2 rød, to gode +1 blå, en gennemsnitlig hvid og en dårlig -2 sort). Alle terningerne kan kun bruges én gang i scenariet.

Grupperul

Spillerne vælger én terning og fortæller, hvad de gør i situationen og smider terningen i raflebægret. De kan aflevere åbent eller skjult.

Når alle er samlet, rulle du terningerne og regner sammen.

Sværhedsgraden er 11.

Hvis rullet er på 11 eller over, vinder spillerne.

Hvis rullet er under 11, taber gruppen træfningen og mister differencen i livspoint - max 3/træfning.

Du beskriver udfaldet (gerne med indspark fra spillerne).

Interne konflikter

Alle involverede parter holder en terning i lukket hånd og fortæller på skift, hvad de gør.

Terningerne afsløres og rulles mod hinanden.

Højest rul vinder og bestemmer udfaldet.

Gruppen mister differencen på terningerne i livspoint - igen max 3/konflikt.

Gravia/Warpstone-terninger

Hvis spillerne ønsker at bruge af deres Gravia, ruller de en ekstra Warpstone-terning sammen med deres anden terning. Altså to terninger.

Warpstone terningernes værdi er 1: -4/2: +2/3: +6.

Derefter kradser de et felt på deres karakterark - tjek for Slaanesh-tegn.

Kan både bruges i grupperul og interne konflikter.

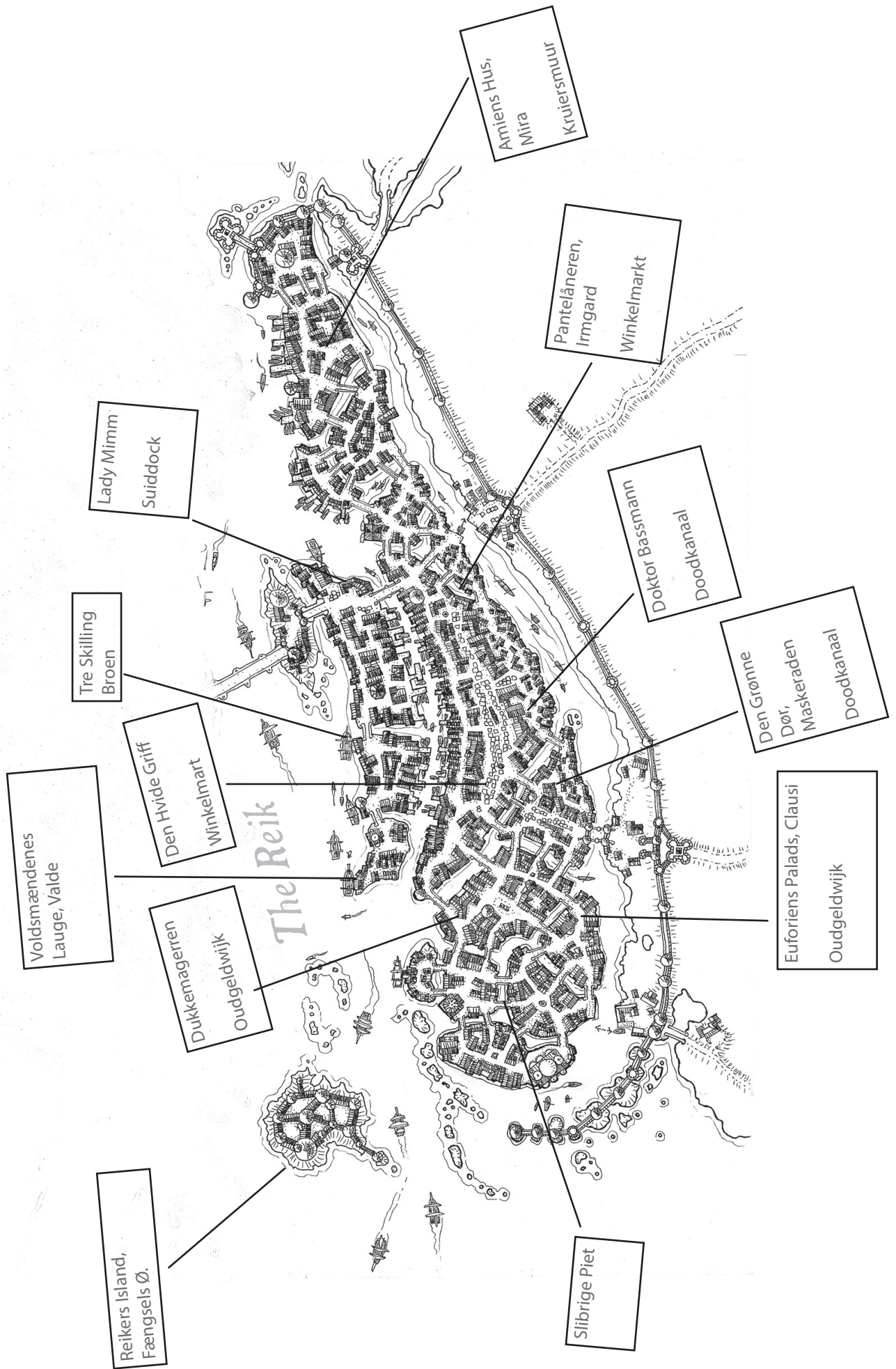
Højest én Warpstone-terning pr involveret person.

Hemmeligheder

Alle afslørede hemmeligheder kan bruges til at **give +1 på et rul**. Spilles før rullet og kan bruges i både grupperul og interne konflikter. Man kan godt bruge flere hemmelighedssedler pr rul.

Noter

Marienburg. Den Vestlige Bred



Guide til Warhammer og Marienburg

"På Røven i Marienburg" er der en del termer og udtryk fra Warhammer-universet. Samtidig er det også krydret med en masse ting, opfundet til lejligheden og dette scenarie.

Så nedenfor er der en kort ordforklaring og gennemgang af de kvarterer i Marienburg som karaktererne kommer til at besøge.

WARHAMMER

Guder og udbrud: Udråb bundet til guder tæller "Taa's Tænder", "Ved Sigmars Hammer", "Shallyas nåde" og "I Mananns navn" - sidstnævnte flittigt brugt i Marienburg, da han er havguden.

Gummegodt: Narkotika. Rimelig hardcore (ala kokain). Gnubbes mod gummerne, selvfølgelig.

Imperiet: Stærkeste nation i Den Gamle Verden. Delt op i 10 provinser. Styret fra Altdorf.

Marienmark: Møntfoden i Marienburg. Cirka matchende 1 guldmønt, som i; en person kan overleve cirka en uge for en Marienmark, men også kun lige.

Mutanter: Mennesker, eller andre væsner, påvirket af kaos. Frygtet af både meningmand og Imperiets øverste. Bliver generelt dræbt uden rettergang eller overvejelse.

Pebersnaps: Billig brændevin.

The Reik: Stor flod, der løber fra Marienburg og igennem Imperiet.

Sløvblad: Narkotika. Middelstærkt. Døsende/afslappende. Ryges eller tygges.

Skaven: Organiserede rottefolk med ambitioner om at vælte Imperiet. Deres eksistens er generelt fornægtet af fornuftige mennesker. Vilde med Warpstone.

Slaanesh: Tvekønnet kaosgud for smerte, lyst og grådighed. De andre kaosguder er Nurgle (sygdom), Khorne (død & krig) og Tzeentch (kaos og forandring).

Warpstone: Sten styrtet ned fra kaosmånen Morrslieb på Sigmars Tid (eller tidligere). Kraftkilde og giftigt stads - fantasy uran, *basically*.

MARIENBURG

Doodkanaal: Doodkanaal er Marienburgs mest gustne område. Oversvømmet og ligger kun en lille kanal væk fra Mutantmarsken, så når månerne står højt og fuldt, sniger der sig skumle væsner ind blandt de fugtige og mugplagede huse. Byens krematorium sender også ved nattetid en tung sort røg ud over området.

Winkelmarkt: Det pæneste område i den vestlige del af Marienburg. Her holder den lavere-middelklasse sulten fra døren og tiggerne på porten.

Suiddock: Det originale havneområde i Marienburg. I dag forfaldent, skummelt og fyldt med smuglere og andet pak.

Oudgelwijk: Gammelt overklasse-nabolag, der er i langsomt, men værdigt, forfald.

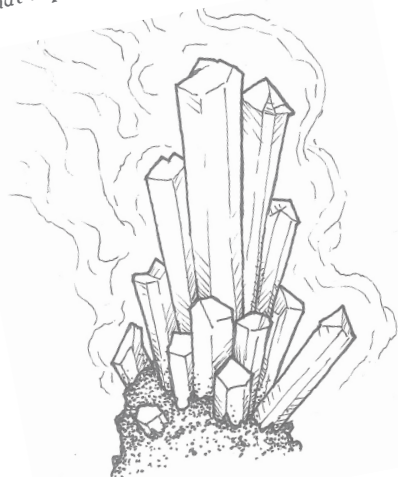
Kruiersmuir: Arbejderklassekvarter på vej ned.

Noormanswijk: Sømænd, dragere og lejesoldater.

Tempelwijk: Universitetsområdet. Fyldt med studerende og alt der følger med den slags.

LIKE MOST PARTS OF MARIENBURG, SPACE WAS PRECIOUS ON THE ISLAND OF RIDDRA. Shops and houses clung to every scrape of land worth the name, teetering on the edges of the island. Many were the homes that hung out over the sea, their precarious existence supported by sturdy wooden beams that kept them above the churning waters below

- A Massacre In Marienburg, David Bishop





Mort,
Kroejer



Valde,
Voldsmand



Valde,
Voldsmand



Tranen,
Kriminel



Slibrige Piet,
Informant



Slibrige Piet,
Informant



Clausi,
Bordelejer



Irmgard,
Pantelåner



Irmgard,
Pantelåner



Lady Mimm,
Smugler



*Doktor
Bassman,*
Læge



*Doktor
Bassman,*
Læge



Van Hesselink,
Mellemand



Mira,
Amiens kone



Mira,
Amiens Kone



Dukkemageren,
Alkymist



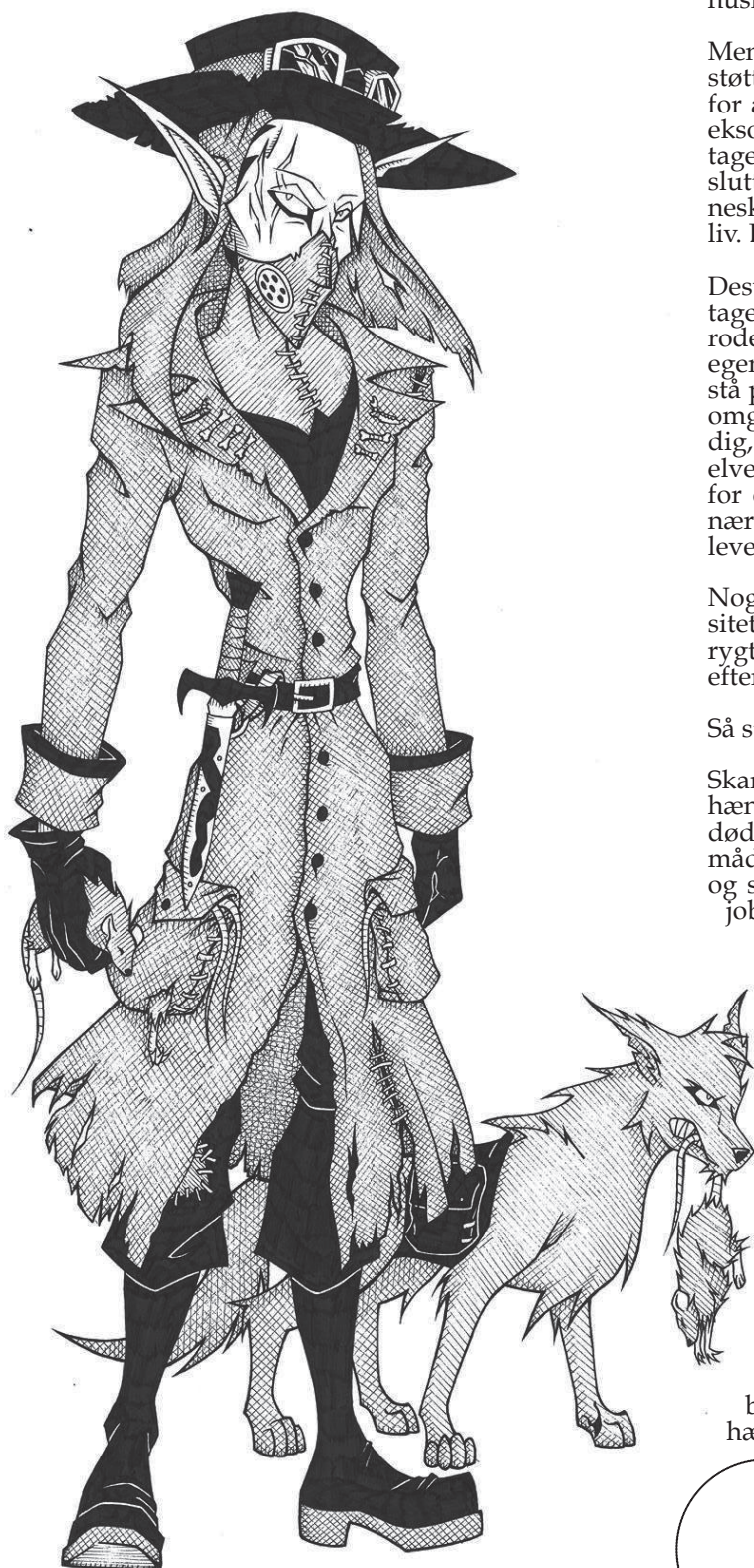
Maskeraden,
Kult



Skaven,
Rottfolk

Caius

THE RAT CATCHER



Du klør dig i skridtet. Ved Shallya det svier. Og så påstår de, at elvere ikke kan få kønssygdomme. Horer, tænker du og smiler bittert for dig selv. Forbandede menneske-horer.

Du kom til Marienburg for en del år siden. Det var for at studere på universitetet. Du kan efterhånden ikke huske faget. Geografi? Demonologi? Måske botanik?

Menneskenes storby var fascinerende. Med økonomisk støtte hjemme fra dine forældre, var der rig mulighed for at slå sig løs. De unge studiner var vilde med jer eksotiske elvere, og vinen og festerne ville ingen ende tage. Her blev der danset og drukket som om det hele sluttede lige om lidt, hvilket det jo også gør for menneskene. Jer elvere var jo en anden sag, med jeres lange liv. Lange, kedelige liv, uden noget på spil.

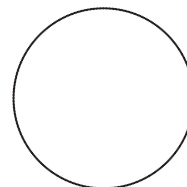
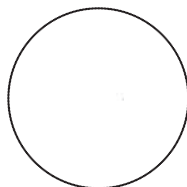
Desværre gik det galt. I en kåd stund og under indtagelse af heftige mængder kradsbørstig pebersnaps rodede du dig ud i en duel. En duel som du, til din egen store overraskelse, kom sejrrig ud af. Du husker at stå på en tåget mark, med en rygende pistol i hånden, omgivet af hujende unge mennesker. På jorden foran dig, lå liget af din modstander. En artsfælle. En anden elver. Du husker blodets susen i ørerne og stjernerne for dine øjne, da du tumlede væk. Beruset af denne nærkontakt med døden. Aldrig havde du følt dig så levende og samtidig så forgængelig.

Nogen må have sladret efterfølgende. Både til universitetet og til dine forældre. Der var ingen beviser, men rygterne var nok til at få dig sparket ud og ret kort tid efter, tørrede strømmen af Marienmark hjemmefra ud.

Så stod du der. På røven i Marienburg.

Skammen holdt dig fra at rejse hjem. I stedet blev du hængende. Druknedes din dårlige samvittighed og dødsforagt i mere snaps og i en konstant jagt på nye måder at mishandle din krop på, med skøger, stoffer og slagsmål. Hustlede dig igennem det ene elendige job efter det andet, indtil du ramte bunden. Du fanger rotterne, der mæsker sig i menneskenes fede efterladenskaber. Derfor står du nu med brunt slimet vand helt op til kanten på dine høje støvler, imens **Gotrek**, din lille galpende køter, muntert springer afsted på den smalle afsats i kloakken. Tørpotet. Det lille bæst.

Dit eneste holdepunkt er **Den Hvide Griff**, kroen hvor du bruger de fleste aftener. I hvert fald dem, hvor du har mønter på lommen og som ikke glider bort i tågerne fra sprutten og Marienburgs havn. Her mødes du med de eneste venner du har i byen. En flok elvere, der ligesom dig hænger fast i Marienburgs dynd. Dine venner. Din artsfæller. Dem kan du holde ud, hvis ikke ligefrem holde af. I har hjulpet hinanden med forskellig lysky småkriminalitet, og du har gjort dit bedste for at vise dig fra din bedste og mest elver-agtige side, trods stanken der hænger ved dig.



Caius

DE ANDRE

Amien er noget neurotisk, men også klart den af jer fem, der har mest på spil, med byhus og kone der skal sørges for. Du misunder ham ikke. Eller gør du måske lidt? Du håber, han får fuld valuta for de sorte rande under øjnene og det begyndende mavesår. Der er vist også ekstra tryk på hans arbejde som fængselsvogter, efter at den mystiske figur **Tranen** er begyndt at hænge i byen og gøre byvakterne ekstra nervøs.

Lafew er en hård nøgl. Desværre kun efter jeres races standarder. Her i byen vil han knap nok kunne finde hyre som daglejer hos Voldsmændenes Laug. Men det er også ondt at tage livsløgnen fra folk, så du fortæller ham ikke, at hans status som Blood Bowl-stjerne aldrig vender tilbage, og det knæ aldrig healer.

Orlando er den ældste af dine bekendte. I gik på universitetet sammen, og det er dig, der har fået ham med i slænget. Ligesom dig er hans karriere gået noget tilbage, og han ernærer sig nu som gravrøver. Selvom jeres fælles fortid fortaber sig noget i glemslen, er du ret sikker på, at *I kissemissede lidt dengang*. Måske er det derfor han opfører sig lidt køligt overfor dig i dag?

Corin er den af jer, der har mest styr på tingene. I hvert fald på overfladen. Du ved godt, at han udnytter jer, og blandt andet *ligger i med Amiens kone*, men du er ikke i tvivl om, at han ikke gør det i en ond mening. Og hvad gør det, at han tænker mest på sig selv, når der også falder noget af til dig? Hvis nogen skal løfte jer ud af elendigheden, er det ham.

BYEN...

En klog mand skrev engang, at i skoven forandres alle. Det er for intet at regne imod, hvordan byen forandrer elvere. Du er afhængig af Marienburg lys, liv og konstante flux og forfald, næsten lige så meget som du er af pebersnaps. Du har et altfortærende behov for at vise byen, at du kan rejse dig igen. Eller i hvertfald dø på en måde, der er en elver værdig. Det må være grunden. Hvorfor I Sigmars navn er det ellers du bliver hængende her i floddyndet?

Det har dog ikke hindret dig i at underminere byens grundpiller, da *du lukkede Skaven ind i byens kloakker*. Hvad kunne du gøre? Når man bliver trængt op i en krog af sådan en flok muterede rotter, så gør man sgu, hvad de siger og selv, hvis du ikke havde vist dem indgangen til kloakken, så havde de selv fundet vej, fortæller du dig selv.

Udover de andre fire elvere har du stadig kontakt til **Slibrige Piet**. Selvom han er mindst lige så langt ude som dig, bliver han stadig tolereret på universitetet. Han må have noget grimt på mindst et par professorer. Piet ved som oftest hvad der rører sig på Marienburgs skyggeside og er flink til at dele sin viden, ikke mindst når han får lidt indenbords.

Det er **Valde** derimod ikke. Han er leder af Voldsmændenes Laug - Marienburgs organiserede bøller og muskelmænd og er så standhaftig og kedelig, at det næsten gør ondt. Du kender ham fra stederne, hvor kloak bliver til hav og ved, at han er ærlig og til at snakke med. Måske er der ligefrem lidt gensidig respekt mellem jer, efter du har hjulpet ham med at både finde og bortskaffe klienter.

TERNINGER



(Rød +2) **Rent overlevelsesinstinkt** - "Selvom universet virker opsat på at drukne mig i lort, så ender jeg alligevel oven vande. Kun lige, men trods alt over. INGEN skal få mig ned med nakken."



(Blå +1) **Lille vred hund** - "Gotrek, min lille bjæffende køter. Røvirriterende, men den har alligevel reddet min røv flere gange."



(Blå +1) **Grum kniv** - "Mit trofaste værktøj. Stor, ondskabsfuld og pisse skarp."



(Sort -2) **Dødsdrift** - "Selvom jeg holder af de andre fire, så er der ind imellem en stemme, der lokker mig til at opsøge det farlige også selvom det trækker andre med."



(Hvid -0) - **Gennemsnitlig** - find selv på.

REGLER

Kamp mod andre:

- Alle involverede vælger én terning.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle har afleveret en terning ruller spilleren alle terningerne, der sammenlignes med en svarhedsgrad.
- Er rullet over, vinder I.
- Er rullet under, taber I og gruppen mister forskellen på svarhedsgrad og rullet i livspoint.

Interne kampe:

- Alle involverede vælger én terning. Det gøres skjult.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle involverede har valgt en terning, vises de og der rulles imod hinanden.
- Højest rullende vinder og bestemmer udfaldet.

Alle terninger kan kun bruges én gang. Løber du tør for terninger, ruller du en hvid terning i alle efterfølgende rul.

Hver afsløret hemmelighed, kan veksles til +1 på et rul.

I DINE LOMMER FINDER MAN: Tre Marienmark, en maske og en halvtom flaske pebersnaps.

JEG HAR KISSE-
MISSET MED ORLANDO!

JEG HAR LUKKET
SKAVEN IND I BYEN!

CORIN KNALDER
AMIENS KONE!

Lafew

THE PIT FIGHTER



Du knytter dine næver. Knækker knoerne på de lange smidige fingre. Du fisker knojernet frem fra lommen og slinger over den befærdede gade.

Det hele røg på gulvet da I kom til Marienburg.

Dit hold, Talabheim Mantikoras, var på en glørværdig turné. Sammen med de fire Bruder-brødre fra Hochland, var du stjernen. Jeres lynhurtige spil og graciøse stil vandt jer fans på tværs af Imperiet.

Talabheim Matikoras, på vej til at blive det bedste Blood Bowl-hold i historien.

En brutal tackling. Et knust knæ. Så var det slut.

Holdet overlod en pose penge hos både krofatter og den lokale læge og lovede at skrive til dig, så du vidste hvor du skulle drage hen, når benet var healet, og du igen var klar til at piske op langs fløjen med den piggede bold i armene.

Det skete aldrig. Det blev aldrig godt. Det var sikkert lægen, der fuckede op. Dit hold skrev aldrig. Pengene fik, i modsætning til dig, ben at gå på. Lægen holdt op med at dukke op, og til sidst hældte kroejeren dig ud.

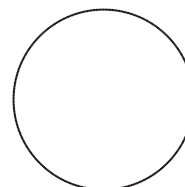
Så sad du der. På røven i Marienburg.

Heldigvis rendte du på **Corin**. Han er elver ligesom dig og arbejder for bystyret. Han fik dig indløget. Usselt, men dog med tag over hovedet. Han sørgede for, at der kom mad på bordet og langsomt healede benet. Skævt og smertefuldt, men dog healet.

Du har ikke fordums fart, så i stedet har du forsøgt en karriere som gladiator. Du har stadig overblikket og de elegante bevægelser. Og selvom du har på fornemmelsen, at de lokale impresarioer mest hyrer dig for at kunne give deres grådige og hujende publikummer fornøjelsen af synet af en elver der får tæv, er det bedre end ingenting. Og du skal nok komme tilbage.

Det fortæller du dig selv. Så skidt med, at du jævnligt er så groggy, at du ikke ved hvordan du er kommet hjem eller hvad du har lavet på din ture gennem Marienburgs natteliv.

Ellers hænger du ud på kroen **Den Hvide Griff** sammen med et par andre elvere, der fungerer som Corins slæng. Her snakker I om jeres planer, når lykken vender, laver tvivlsomme småjobs sammen og drikker en masse vin. Virkelig meget vin.



Lafew

DE ANDRE

Corin er din redningsmand i denne rotterede af en by. Han har bevaret sin værdighed og har overskud til at lægge planer og hjælpe jer andre. Samtidig har han investeret de penge du har tjent på gladiatorkampe, så de er sikkerhed og giver et pænt afkast.

Amien er en splejs og bliver kostet rundt med. Både af de andre i jeres gruppe, af sine chefer og af sin kone. Du kender fornemmelsen, dog fra hårdere hunde, så han har din sympati. Han arbejder i tugthuset og har flere gange diskret lukket dig ud af en celle i de tidlige morgentimer efter en af de nætter, du hverken kan huske op eller ned fra.

Hvis ikke **Caius** havde været elver, ville du aldrig have ofret to ord på ham. Der må ligge et eller andet virkelig grumt bagved, at en af din æt vil ty til et job nede i slimede tunneller, jagende rotter.

Orlando er en sær snegl. Han siger ikke meget, men du føler ofte hans stikkende blå øjne i nakken. *Rygtene vil vide, at det var ham, der gravede Amiens bror op og solgte liget til en flok skumle nekromantikere oppe på Universitetet.* Det kan selvfølgelig godt være det pureste opspind, men du vil på ingen måde udelukke at det kunne være sandheden.

BYEN...

Fuck, hvor du dog hader Marienburg.

Denne stinkende og slimede havneby har ikke budt på andet end nederlag efter nederlag og du kan ikke vente til du har skrabet nok penge til at få dit knæ fikset og kan komme væk.

Generelt holder du menneskene på afstand, men du er dog rendt på et par folk, du ikke kun har foragt overfor.

Du har fået kontakt til **Doktor Bassman**, lægen i Doodkaanal, der diskret har nævnt, at der måske stadig kan gøres noget for at redde dit knæ. Han har fortalt om visse unaturlige midler, der kan bringe dødt væv til live og samle pulveriserede knogler. *"Har du hørt om Slaanesh..."* hviskede han i dit øre. Meget mere har han ikke sagt, udover at det bliver dyrt og farligt. Meget dyrt. Og meget farligt. Men du er desperat og parat til næsten hvad som helst for at komme tilbage til fordums storhed og har indtil videre sagt ja til alt, den gode doktor har foreslået.

Du har også haft et par run ins med **Valde**, der leder **Voldsmændenes Laug** - byens organiserede stærke mænd.

Du søgte, forgæves, optagelse i hans organisation, inden du kastede dig over gladiator-gigget og har sidenhen mødt ham jævnligt og ind imellem fået en dram og en snak. Hvis der rører sig noget i byen, hvor der bliver slået på tæven, har han enten en finger med i spillet eller ved, hvem der trækker i tråde og brækker fingre. Måske ved han endda, hvem den mystiske skikkelse de kalder **Tranen**, er? Sidst i mødtes, lod han en bemærkning falde om, at *der var folk der overvejede at bestille "et job" på Corin*, fordi han har gæld. Meget gæld. Det har du indtil videre holdt for dig selv.

TERNINGER



(Rød +2) **Glimt af fordums storhed** - "Da jeg var på toppen, var der ingen blocker, der kunne stå i vejen for mig og ingen finte, jeg ikke kunne udføre. Ind imellem skinner mine stjernestunder stadig igennem."



(Blå +1) **Bissetricks og feje moves** - "Livet på Marienburgs beskidte og fugtige gader har på den hårde måde introduceret mig til hvert et ufint trick og ubehagelige slag."



(Blå +1) **Rustne Stridshandsker** - "Nemme at gemme. Nemme at finde frem. Gode til at flække den næse eller de tænder, der gør, at en kamp slutter lige så hurtigt som den er begyndt."



(Sort -2) **Baldret knæ** - "Jeg kan ikke løbe og det gør ondt som Taals Tænder, når jeg bevæger mig hurtigt"



(Hvid -0) - **Gennemsnitlig** - find selv på.

REGLER

Kamp mod andre:

- Alle involverede vælger én terning.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle har afleveret en terning ruller spilleren alle terningerne, der sammenlignes med en sværhedsgrad.
- Er rullet over, vinder I.
- Er rullet under, taber I og gruppen mister forskellen på sværhedsgrad og rullet i livspoint.

Interne kampe:

- Alle involverede vælger én terning. Det gøres skjult.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle involverede har valgt en terning, vises de og der rulles imod hinanden.
- Højest rullende vinder og bestemmer udfaldet.

Alle terninger kan kun bruges én gang. Løber du tør for terninger, ruller du en hvid terning i alle efterfølgende rul.

Hver afsløret hemmelighed, kan veksles til +1 på et rul.

I DINE LOMMER FINDER MAN: En krøllet Blood Bowl kontrakt og en dåse snus.

DER ER EN KONTRAKT UDE PÅ CORIN!

JEG RODER RUNDT MED SLAANESH!

ORLANDO GRAVEDE
AMIENS BROR OP!

Corin

THE TAX COLLECTOR



Du har en fod indenfor døråbningen. Bare for at gardere dig mod, at den bliver smækket i fjæset på dig. Den unge kvinde stirrer utilpas på sine fødder...

Dit besøg i Imperiets største havneby skulle egentlig have været kortvarigt. Et stop på en rejse fra én fjern elveregn til en anden fjern elveregn. Men du blev fanget. Af de farverige lys og de dansende, mindst lige så farverige, mennesker. Du ville drage videre, men det er jo svært. Når man har lyster. Når man har laster. Den slags, der bare er så meget nemmere af fodre i en metropol som Marienburg.

Så du blev hængende. Drak, festede og horede. Mødte en masse mennesker og fik yndet dig nok ind hos de rigtige mennesker blandt Goudberg-området overklasse, til at du scorede et godt bureaukrat-job med en fed hyre og en masse fritid.

Fritid, der blev brugt på at ryge Sløvblad nok til at sende dig til Slaaraphanland og tilbage og knalde med dine venners koner. De var vilde med din elegante fremtoning, sofistikerede manerer og gode moves i kanen. Konerne altså. Ikke mændene.

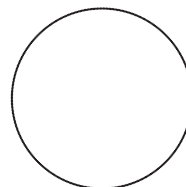
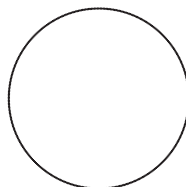
For det kunne åbenbart også blive lige smart nok. Rygterne begyndte at rende i forvejen, og når man så i et skødesløst øjeblik efterlader sine letgenkendelige grønne hoser i en overordnetsoveværelse, så bliver timerne på den lige så grønne gren talte.

Så vågnede du op der. På røven i Marienburg.

Du blev degraderet til fodtusse. Håndlanger og stik-i-rend dreng for magistraten. Nu vader du Marienburgs gader tynde og skraber bøder og skat ind i de mest tarvelige kvarterer. Doodkanaal og Suiddock. Kradser penge ind hos dem, der ingen har. Her er ingen fløde at skimme, maksimalt et tarveligt knald i husholdninger, hvor manden ikke er hjemme og nogen har brug for udsættelse. Var det ikke for dit glatte tungebånd og din tunge pistol, havde nogen af byens bærmere for længst knust dit kranie mod stenene på en af byens glatte broer.

Men du skal nok komme tilbage. Ved siden af dit dagjob, og i de stunder som ikke forsvinder i Sløvblads-tågerne, har du stampet en flok drabanter op. Fire elvere, hvis situation er mindst lige så fucked som din. Et usselt entourage, der mødes på kroen **Den Hvide Griff** og snakker og ligger planer. De er måske nok en sørgelig flok, men de er dine mænd og du kan næsten få dem til hvad som helst. Og der skal snart ske noget. Din gæld er eskalerende, du har brugt alle dine egne penge plus en del andres. Hvis du ikke snart får stampet rigtig mange Marienmark op, ender du med hovedet nedad i en af byens sortbrune kanaler.

Men nu er den der. **Chancen**. Det er aften. Du vælter gennem byens gader. Hen imod **Den Hvide Griff**. I dine arme hviler et tungt skrin. Så tungt, at indholdet må være værdifuldt. Du stopper et øjeblik og vasker blodet af hænderne. Du prøver at huske, hvordan du fik fat i kisten. Det glider sammen. Du kan ikke huske andet, end at de tidligere ejere er efter dig. Det er derfor, du skal hen på **Den Hvide Griff**. Der er venter de andre. De har din ryg. De kan hjælpe dig, ligesom du har hjulpet dem.



Corin

DE ANDRE

Lafew er en bølle. Hans karriere som Blod Bowl-spiller blev spoleret i en turnering, hvor du vandt en masse penge. Måske er det derfor, du forbarmede dig over ham, da han ramte bunden, efter en skade ødelagde hans karriere og alle andre droppede ham. Efterfølgende har du også hjulpet ham med at spare op, så han kan få fikset det ben ordentligt. Eller, det vil sige, *du er kommet til at spille de penge, der skulle sættes i sikre værdipapirer op*. Ikke at det var SÅ mange Marienmark, men han bliver næppe glad, hvis han finder ud af det.

Amien arbejder som fangevogter og er en flink fyr, der er gået i hundene, efter hans bror blev skudt oppe på universitetet.

Det er også derfor, du skammer dig lidt over at *du jævnligt dusker hans kone, Mira*. Men han kunne jo bare være mere hjemme og, hvis man skal tro på hende, er han helt fraværende, også i sengen. Du prøver at bakke ham lidt mere op, lige som for at kompensere for din dårlige samvittighed.

Caius er skarp nok, selvom han gemmer det bag jobbet som rottefanger. Rygterne vil vide, at han handler med nogle virkelige skumle typer. Kultister? Skaven? Lige meget hvad, så er han en god mand at have på holdet, da der ikke findes noget, der er for beskidt eller slimet til ham.

Orlando er den nyest tilkomne i gruppen. Han er en attraktiv ung mand, nærmest smuk, derinde under kappen og hættten, men han siger ikke så meget. Han tjener til dagen og vejen ved at kule folk i jorden og i måske højere grad ved at grave dem op, der er roget i jorden med værdier, det ville være skørt at overlade til ormene.

BYEN...

Marienburg er dit narkotika. Altså sammen med vin og sløvblad. Du levede ikke, før du kom til storbyen, og nu er den så ved at slå dig ihjel.

Du skylder penge rigtig mange steder og selv om din rest af sunde fornuft skriger, at du skal hoppe på den første og bedste flodpram op af The Reik, så bliver du hængende.

Måske også lidt på grund af **Mira**, der godt nok er gift med Amien, men som du alligevel ikke kan holde fingrene fra. Hun er en smuk og skrap dame og deres lille byhus er en kærkommen lise for din sjæl... altså når Amien ikke er hjemme.

En af dine andre bekendte er pantelåneren **Irmgard**. En skummel karl, der kommet ned fra det kolde Kislev, som dog altid er parat til at låne et par Marienmark ud til ågerenter og ved, hvad der rører sig i byen og hvordan man skaffer ting og sager.

Det er ham, der har fortalt dig, at det var **Amien, der lukkede den Blood Bowl-spiller ud af kachotten, hvor han sad låst inde for vold, der få dage senere smadrede Lafews knæ** - en oplysning du er ret sikker på, ingen af de to kender til.

TERNINGER



(Rød +2) **Pistol** - "Solid gun, men desværre har jeg brugt mine penge på andre ting end krudt og kugler, så der er kun ét skud tilbage."



(Blå +1) **Gadesmart** - "Jeg har bevæget mig rundt i Marienburg så længe, at jeg nok ved, hvordan man undgår ballade... og stopper den, skulle det være nødvendigt."



(Blå +1) **Cool** - "Det er ikke nødvendigt at være den største eller stærkeste. Så længe du opfører dig som om du kan tackle enhver situation, er det dig der er på toppen."



(Sort -2) **Pāvirket af sløvblad** - "Jeg elsker at give mig hen til den sødlige røg fra Sløvblad, men må også erkende, at det ind imellem fucker med mit overblik og min hukommelse."



(Hvid -0) - **Gennemsnitlig** - find selv på.

REGLER

Kamp mod andre:

- Alle involverede vælger én terning.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle har afleveret en terning ruller spilleren alle terningerne, der sammenlignes med en svarhedsgrad.
- Er rullet over, vinder I.
- Er rullet under, taber I og gruppen mister forskellen på svarhedsgrad og rullet i livspoint.

Interne kampe:

- Alle involverede vælger én terning. Det gøres skjult.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle involverede har valgt en terning, vises de og der ruller imod hinanden.
- Højest rullende vinder og bestemmer udfaldet.

Alle terninger kan kun bruges én gang. Løber du tør for terninger, ruller du en hvid terning i alle efterfølgende rul.

Hver afsløret hemmelighed, kan veksles til +1 på et rul.

I DINE LOMMER FINDER MAN: Fire Marienmark, en pibe og en medaljon, du har fået af Mira.

JEG HAR BRUGT ALLE LAFEWS
SPAREPENGE!

JEG KNALDER AMIENS KONE!

AMIEN HAVDE EN FINGER MED I
LAFEWS SKADE!

Orlando

THE GRAVEROBBER

Man skal høre meget før ens spidse ører falder af. Det er derfor du som oftest holder din kæft og lytter i stedet. Det ville være så pinligt at blive afsløret...

Du er ikke **Orlando**. Du er hans tvillingsøster. Du hedder **Celia** og har det sidste års tid udgivet dig for at være ham.

Han drog til Marienburg for at studere på universitetet. Din familie hørte ikke fra ham og til sidst fulgte du, mod dine forældres vilje, efter ham til storbyen. Du havde planer om at blive skuespiller hos et af Imperiets store teatre. Fester, farver og masser af glamour.

Glansbilledet, du mødte i Marienburg, var dog noget krøllet. Din bror var smidt ud af universitet og tjente til dagen og vejen ved at plyndre grave og sælge de døde øjendele, og måske endda kroppene, og til din store overraskelse stod ingen klar med en teaterkontrakt til en ung elver fra landet.

Der stod du, alene og på røven i Marienburg.

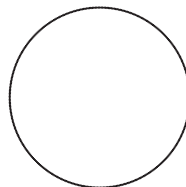
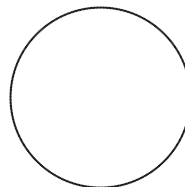
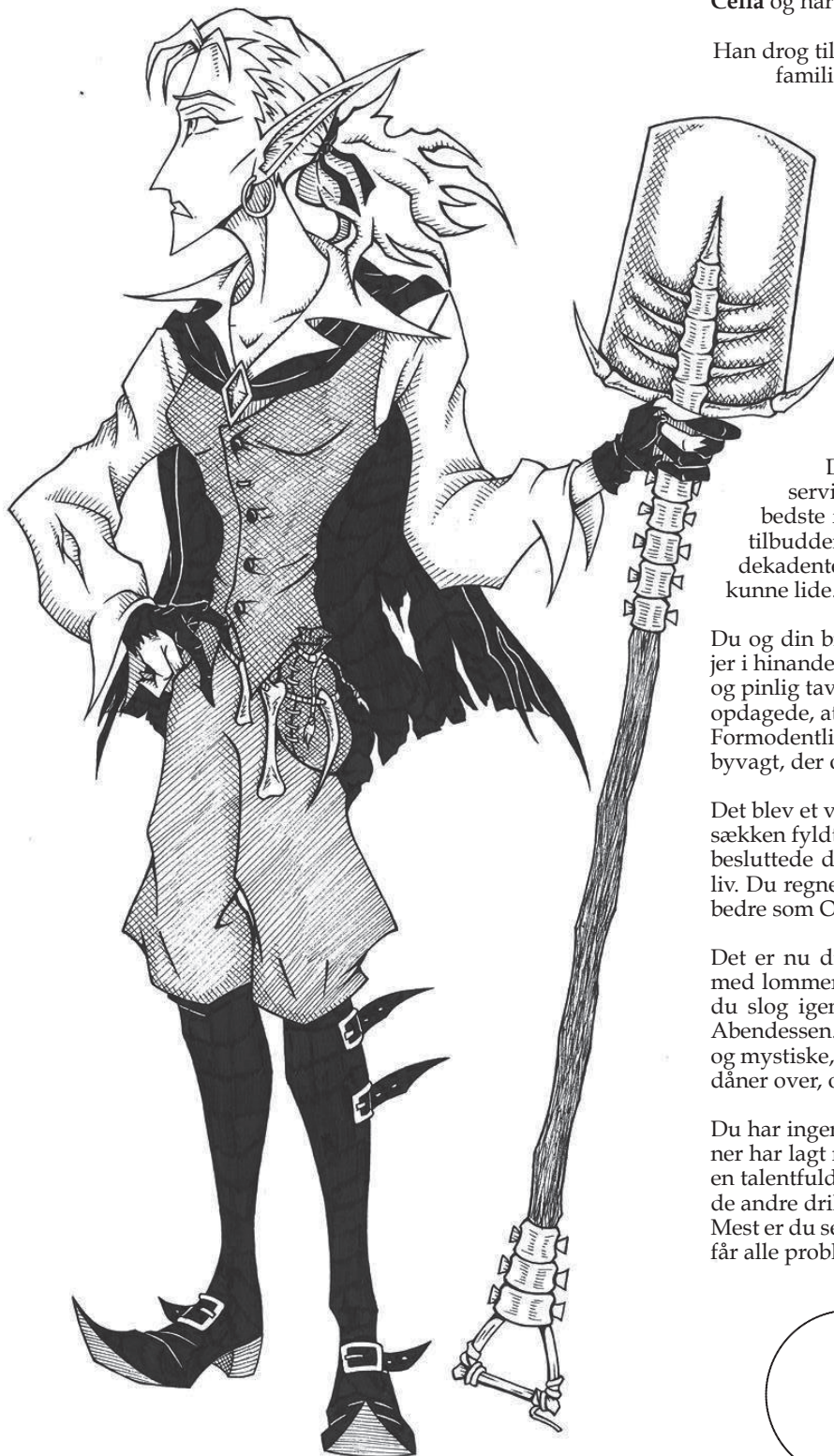
Du hustlede dig igennem hverdagen som servitrice og i andre underlødige jobs. Gjorde dit bedste for ikke sælge for meget ud af dig selv, selvom tilbuddene stod i kø, ikke mindst fra Marienburgs mere dekadente bedsteborgere. Elverpiger - det var noget, de kunne lide.

Du og din bror holdt afstand til hinanden for ikke at spejle jer i hinandens fiaskoer. Når I mødtes var det korte samtaler og pinlig tavshed. Der gik derfor også noget tid, før du opdagede, at din bror var død. Orlando var død. Formodentlig kvalt i sit eget bræk, sagde den kyniske byvagt, der overbragte dig nyheden.

Det blev et vendepunkt. I stedet for at tage hjem med sækken fyldt med skam og forfærdelige nyheder, besluttede du dig for at overtage din brors gustne og sølle liv. Du regnede dig pragmatisk frem til, at dine chancer var bedre som Orlando, end som Celia.

Det er nu dit mål at score kassen og vende hjem i triumf med lommerne fulde af guld. Dyrke historien om, hvordan du slog igennem, spiste hver eneste aften på Marienburg Abendessen. En kendis på niveau med Marienburgs nyeste, og mystiske, forbryder opkomling, **Tranen**, som alle pigerne dāner over, og byvagterne drømmer om at fange.

Du har ingen skrupler, og ingen af dine brors fire elvervenner har lagt mærke til den store forskel. Måske er du faktisk en talentfuld skuespillerinde? Måske er det bare alt den vin, de andre drikker, når I hænger ud på **Den Hvide Griff**. Mest er du selv til Gummegodt. Søde, søde Gummegodt, der får alle problemer til at virke fjerne og ubetydelige.



Orlando

DE ANDRE

Lafew er den, du kender bedst. Han ved det bare ikke. Da du lige var ankommet til Marienburg, *havde du en kort affære med ham*, dengang han var omrejsende stjernespiller med Blood Bowl-holdet Talabheim Mantikoras. Shit, mand. I dag ville du nok ikke værdige ham et blik, i den fordrukne og selvmedlidende tilstand han altid befinder sig i. Selvom han er et ringvrag, er han dog stadig langt den stærkeste af jer og god at have med, når der er spidse øretæver i luften.

Amien er fængselsbetjent og virker på randen af et sammenbrud. Spørgsmålet er, om det ville sende ham helt ud over kanten, hvis du fortalte ham, at det var *Caius der dræbte hans bror* i en duel for nogle år siden. Du er ikke sikker på at Caius ved det selv, det kan jo være glemt i tågerne fra pebersnapsen – men din bror var helt sikker, da han fortalte dig det.

Han er ellers en lidt klam fidus, **Caius** – det er som, han holder særligt øje med dig, ikke mindst når du vender ryggen til, og det er klart som om, han er interesseret i et eller andet ved dig.

Corin er den, der har mest styr på det. Han kan talk the talk og walk the walk, i hvert fald når han ikke har røget for meget Sløvblad. Han er en rimelig flot fyr og arbejder som skatteopkræver. Du fornemmer, at det er ham man skal holde sig til, hvis man skal blive rig i dette slæng.

BYEN...

Selvom den ikke ligefrem har behandlet dig godt, elsker du stadig storbyen og tror på, at den en dag vil belønne dig for alt det du er gået igennem. Ligesom i eventyrerne. Og der er i hvert fald ingen, der nogensinde er blevet rige og berømte af at blive hjemme i provinsen!

Se blot på **Irmgard**, den skumle pantelåner, du afhænder dine opgravede plyndringer til. Han er også kommet udefra, helt fra Kislev, og han har klaret det fint. Han kan sælge alt og eftersigende også skaffe det meste.

Slibrige Piet er en af din brors venner fra universitetet, som du ikke har været i stand til at kappe båndene til. Han er en gusten fætter, og du frygter lidt, at *han har gennemskuet dig*. Ikke at han har sagt noget, men den måde han kigger på dig. Til gengæld er han også et godt bud, hvis man skal have noget undersøgt, prissat eller tjekket blandt professorer eller i universitetets gamle bøger, for han turer stadig rundt deroppe.

TERNINGER



(Rød +2) **Solid Spade** - "Et våben og et arbejdsværktøj jeg har overtaget efter min bror. Den er slidt og holder næppe til meget, men er der et eller andet særligt over den."



(Blå +1) **Bonget op på Gummegodt** - "Åh Gummegodt, min eneste last. Opløftende, berusende, vitaliserende og virkelig ulovligt og dyrt."



(Blå +1) **Viljen til sejr** - "Jeg nægter at lade mig slå ud. Hvis Taal eller en af kaosguderne spiller mig en dårlig hånd, skal jeg nok klare det alligevel. Eller snyde."



(Sort -2) **Alt for selvsikker** - "Bagsiden af vilje-medaljen. Jævnligt kaster jeg mig ud i situationer, hvor jeg ikke kan bunde."



(Hvid -0) - Gennemsnitlig - find selv på.

REGLER

Kamp mod andre:

- Alle involverede vælger én terning.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle har afleveret en terning ruller spilleren alle terningerne, der sammenlignes med en svarhedsgrad.
- Er rullet over, vinder I.
- Er rullet under, taber I og gruppen mister forskellen på svarhedsgrad og rullet i livspoint.

Interne kampe:

- Alle involverede vælger én terning. Det gøres skjult.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle involverede har valgt en terning, vises de og der rulles imod hinanden.
- Højest rullende vinder og bestemmer udfaldet.

Alle terninger kan kun bruges én gang. Løber du tør for terninger, ruller du en hvid terning i alle efterfølgende rul.

Hver afsløret hemmelighed, kan veksles til +1 på et rul.

I DINE LOMMER FINDER MAN: To Marienmark og en næsten tom æske Gummegodt.

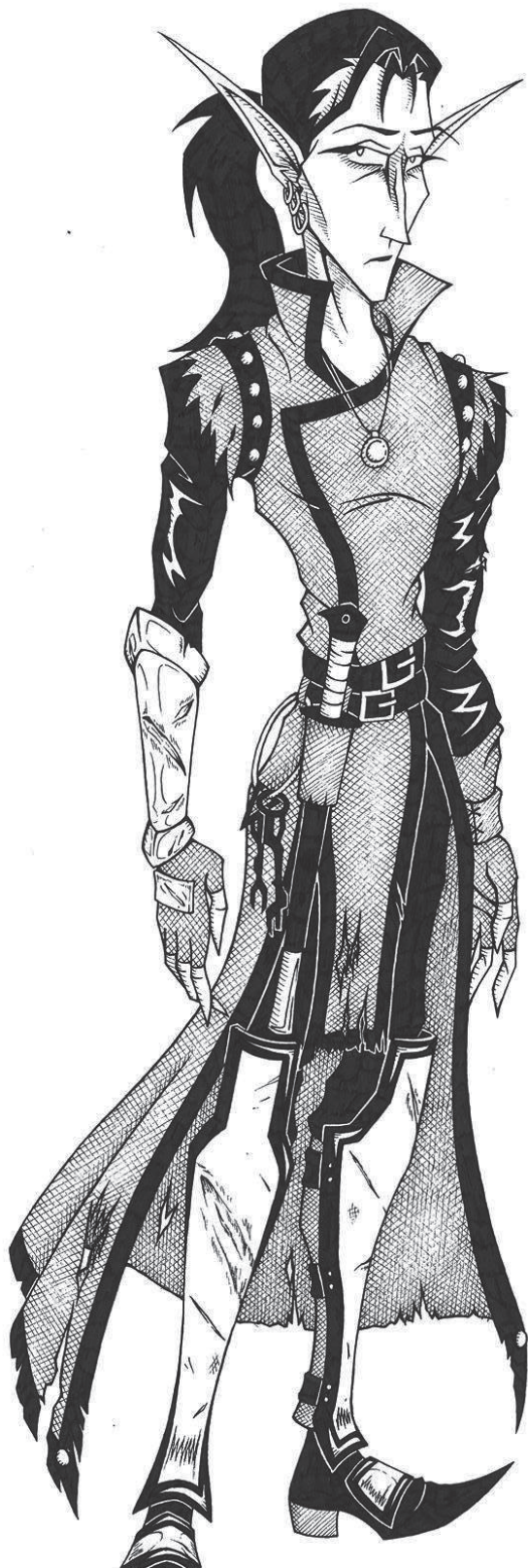
CAIUS DRÆBTE AMIENS BROR!

JEG ER MIN SØSTER!

JEG HAR SNAVET MED LAFEW!

Amien

THE JAILOR



Du genner smørfalskneren ned af den fugtige gang. Ned til cellen han deler med en flok lige så gustne eksistenser. Det kløer inde under din skjorte. Helt vildt. Som om noget kribler rundt.

Du har aldrig været den mest succesfulde elver. Du og din bror, **Airwen**, drog til Marienburg for at få fine uddannelser og leve spændende liv. Du rendte dog efter kort tid på dit livs kærlighed, den smukke **Mira** og droppede studierne for at tjene penge, så du kunne kurtisere den smukke elverpige. Forblændet af kærlighed, og med forventningen om at kunne stige i graderne hurtigt, fik du job som fængselsbetjent og de mange blomster og smukke digte du sendte afsted, bar frugt. Du og Mira blev først et par, et smukt par, og kort tid efter gift.

Men så begyndte det at gå galt. Airwen blev dræbt af en medstuderende i en fortrukket duel, og sorgen ramte dig hårdt. Du dulmede savnet af din broder med Gummegodt, hvilket gik ud over din koncentration og dine ambitioner. Derfor sidder du stadig fast som vogter over byens skod og lukker jævnlige kriminelle ud for håndører. Ude i byen hærger den nye forbryderboss Tranen, som ingen ved hvem er, men inde på dit domæne er det drukkenbolte, sømænd og de sørgeligste skæbner i Suiddock, du møder.

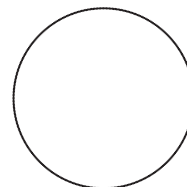
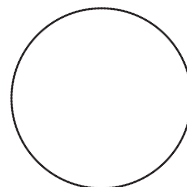
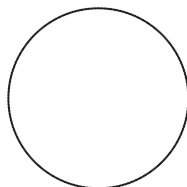
Og man render jo ikke rundt sammen med stinkende kloakkravlere og lusebefængt rakkerpak uden at det smitter af på en.

Efter en særlig vild omgang i byen, efterfulgt en meget lang vagt, opdagede du de første tegn på ændringer ved din krop. Det kradsede og kløede på din brystkasse. Kløen blev til mærker. Mærker blev til sår. Sår blev til blodige åbninger. Og så brød de små tentakler frem...

Du var i den grad på røven i Marienburg.

Du ved ikke hvad du skal gøre. Hvis folk opdager, at du er ved at mutere, bliver du brændt på bålet. Hvad i Manaans navn skal man gøre? Du sover dårligt. Derhjemme er Mira sur og skuffet. Over det elendige liv, du byder hende og over, at du aldrig er til noget længere. Hvis hun vidste hvad du skjuler! Du turer rundt om natten. Bonget op på Gummegodt, og du vågner jævnlige op ude i byen, uden at have styr på, hvad du har lavet hele natten. Nogen gange kommer du endda hjem med flere Marienmark i lommerne, end da du drog ud om aftenen.

Dit eneste åndehul er **Den Hvide Griff**, hvor du hænger ud med dine fire elver-venner. I fem hjælper hinanden så godt, I kan. Dækker hinandens rygge og drikker en del vin sammen. Faktisk rigtig meget vin.



Amien

DE ANDRE

Lafew er tidligere Blood Bowl-stjerne, der nu er dømt til at hænge ud med jer, efter hans knæ blev smadret i en kamp. Han er lidt af en bølge, men også en stærk fyr, som du er glad for at have på din side, også selvom han ikke kan løbe mere.

Corin er en smart ass, men også en god ven. Han er på mange måder din modsætning, idet han både er selvsikker og udadvendt. Måske er der virkelig ingenting, der plager ham eller måske er han bare virkelig god til at skjule det? Du ved i hvert fald, at han ofte turer rundt om natten og at der jævnlige er folk forbi Den Hvide Griff og spørge efter ham og de leder ikke efter ham, fordi han er skatteopkræver!

Caius er sortseer, så det grænser til det nihilistiske. Det virker som om, han, i modsætning til jer andre, ikke tror på, at vinden vil vende nogensinde. Måske ville du også forfalde til den slags, hvis du jagede rotter i kloakkerne for at overleve, selvom du var klog nok til at gå på universitetet.

Orlando arbejder som graver, selvom du er ret overbevist om, at han henter flere folk op, end han smider i Marienburgs fugtige jord. Han er en stille fyr, som du egentlig ret godt kan lide og ind imellem har sneget ud af fængslet, når han er blevet taget med afdøde Marienborgeres ejendele. Du er ret sikker på, at *han havde en søster i byen*, der vist nok erhvervede sig som kurtisane for byens mere slibrige pinger. Du har dog ikke set eller hørt til hende det seneste stykke tid.

BYEN...

Du er overbevist om, at Marienburg er forbandet. Langsomt synkende ned i den omkringliggende sump. Ikke alverdens broer, dæmninger og kanaler kan holde den oppe. Du ville gerne væk, men du tør ikke kaste dig ud i en flugt. Marienburg er alt, du har at klynge dig til - ellers synker du også. Yderligere ned i dyndet.

Men måske **Doktor Bassman** kan hjælpe dig?

Han er en ukonventionel læge og kirurg, og som ikke er fordomsfuld, når det kommer til folk med... ubehagelige sygdomme. Du husker stadig hans store øjne, da du forklarede ham dit problem og viste ham din brystkasse. Heldigvis lovede han dig at gøre sit bedste for at finde en kur.

Eneste problem er, at behandlingen er dyr. Virkelig dyr. Så alt, du kan skrabe sammen, ryger til den gode doktor. Du ved, at Doktor Bassman også behandler **Lafew**. Du har set ham snige sig ind på klinikken, og da du tilfældigvis kom til at lytte med ved døren, *hørte du mumlende snak om Slaanesh*. Men ved Taals Tænder, det er jo en kaosgud! Du har endnu ikke fortalt nogen om dette.

Derhjemme venter din smukke kone Mira på dig.

Hun er dit livs lys og du er glad for at kunne give hende tag over hovedet, pænt tøj på kroppen og et rimeligt liv. Du ville dog ønske, at du kunne gøre noget mere og være der mere for hende, men du er bange for hendes reaktion, hvis hun opdagede *din "lidelse"*. Så i stedet arbejder du over og er hjemme så lidt som muligt, selvom det skærer dig i hjertet og du er desperat på udkig efter en måde at blive kureret på. Det, og ar samle penge nok ind til at give hende det liv, hun fortjener.

TERNINGER



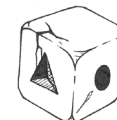
(Rød +2) **For Miras skyld** - "Alt det, lort jeg har tacklet og tolereret, har jeg taget, for min kones skyld. Hun er mit ene lyspunkt og ved Taals Tænder, der er ingen, der skal stå imellem os."



(Blå +1) **Solid kølle** - "Der har aldrig været behov for sværd, knive eller at banke søm og pigge i dit våben. Drakenwald træ - det er alt, der er brug for"



(Blå +1) **Hård hund** - En karriere banket ud af at holde forbrydere og slyngler nede og spærret inde, har gjort mig hård og kynisk. Der skal meget til at ryste mig."



(Sort -2) **Ved at blive skør** - "Min mutation påvirker mig negativt. Ind imellem ryster jeg, mit syn svigter, og jeg stopper mit i mine gøremål."



(Hvid -0) - **Gennemsnitlig** - Find selv på.

REGLER

Kamp mod andre:

- Alle involverede vælger én terning.
- Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle har afleveret en terning ruller spilleren alle terningerne, der sammenlignes med en svarhedsgrad.
- Er rullet over, vinder I.
- Er rullet under, taber I og gruppen mister forskellen på svarhedsgrad og rullet i livspoint.

Interne kampe:

- Alle involverede vælger én terning. Det gøres skjult. Beskriv hvad du gør, med udgangspunkt i terningens beskrivelse.
- Når alle involverede har valgt en terning, vises de og der rulles imod hinanden.
- Højest rullende vinder og bestemmer udfaldet.

Alle terninger kan kun bruges én gang. Løber du tør for terninger, ruller du en hvid terning i alle efterfølgende rul.

Hver afsløret hemmelighed, kan veksles til +1 på et rul.

I DINE LOMMER FINDER MAN: To Marienmark, en medaljon magen til den, du gav Mira og et sæt rustne dirke.

ORLANDO HAR
PROSTITUERET SØSTER!

JEG ER MUTANT!

LAFEW FLIRTER MED SLAANESH!