

Jagten på den forsvundne GÖB

Dette er et scenarie, skrevet fortrinsvis til Warhammer Fantasy Roleplay, men det er skrevet så det sagtens kan bruges i Drager og Dæmoner også, hvis man da ikke har noget imod et useriøst sidespring. Det skal siges med det samme, inden du læser videre, at dette scenarie er en parodi, en joke. Du kan bruge det til at afvænne generelt useriøse spillere med - når de er færdige med dette eventyr vil de højst sandsynligt tigge og bede om at få lov til at spille noget ORDENTLIGT - eller du kan tage det som en adspredelse fra den grå og triste hverdag. Du burde også være i stand til at proppe det ind i en længere campaign, hvis du skulle have lyst til det.

Hvad går det hele ud på?

Scenariet foregår i et mindre landområde ved navn Westermærk, bestående af en masse landsbyer, placeret tilfældigt rundt omkring en borg. På denne borg befinder sig områdets leder, den grimme fyrst Poul, hvis eneste interesse er at dræne befolkningen for penge. Dette gør, at der er en del uro blandt bønderne. Folk på egnen er for dumme til at stå sammen, i stedet er der nogle der render rundt og leger Robin Hood, ved at stjæle skatterne tilbage fra fyrstens mænd, overfalde handelsrejsende osv. Dette er en af grundene til at karavanen er lagt om, så den nu kører uden om Westermærk. Selve scenariet går ud på at skaffe en fantastisk op-

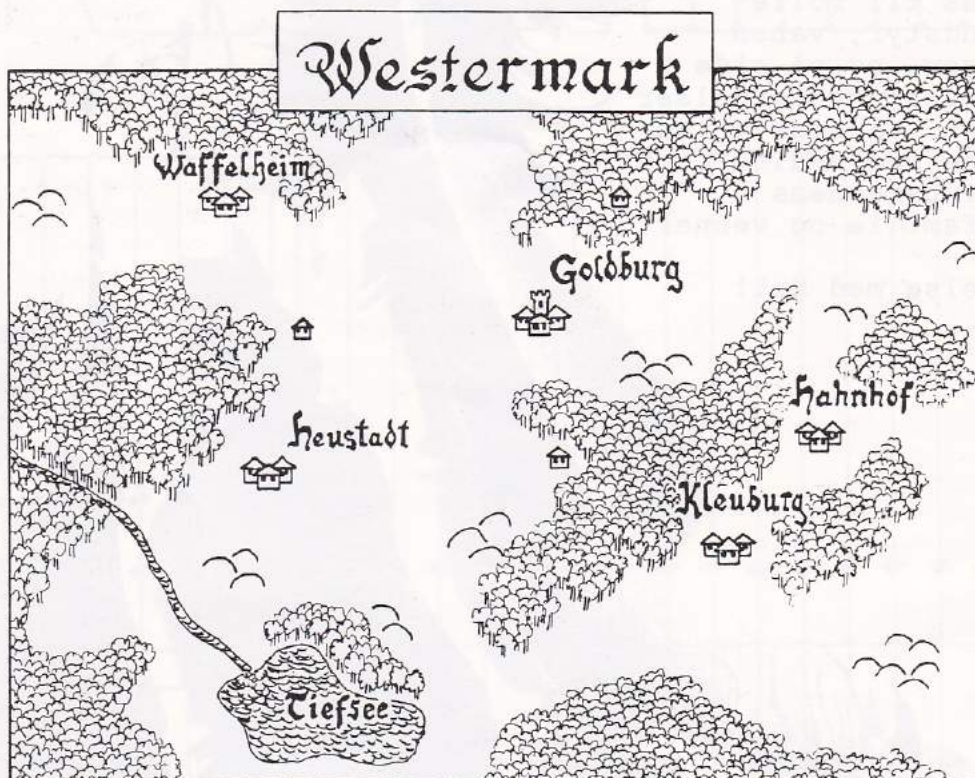
findelse tilbage fra en ukendt bande, og bringe den tilbage til opfinderen, Westermærks eneste intelligente beboer.

Struktur

Handlingsforløbet er delt op i 5 dele, beskrevet i den rækkefølge tingene sker. Det bude være rimeligt simpelt at følge de vejledninger der er angivet i de enkelte afsnit.

Baggrundshistorie

Filantropen og opfinderen Mirislav Lotovskij, havnede for snart 4 år siden ved et tilfælde i Westermærk, hvor han slog sig ned i et gammelt hus i skoven nord for Goldberg, byen hvor fyrsten bor. Her håbede han at kunne være i fred, og dermed kunne koncen-



Westermærk - generelle oplysninger

Westermærk er et tåbeligt sted, der ligger der hvor kragerne vender. Selve området er et kedeligt virvar, af udtørrede marker, vindblæste træer og åndssvage bønder. Landsbyerne består som regel af 5-6 huse, en brønd og et lokum. Her sker absolut intet. Det eneste sted med bare LIDT gang i, er "hovedstaden" Goldberg, hvor fyrst Poul også bor. Her er en del handel, og det er desuden det eneste sted i Westermærk, hvor der er en kro! Folk i Westermærk er ret dumme. Spørger man i øst, får man svar i vest. Spil dem, som tredje classes børn, der spiller smarte. I starten vil spillerne nok føle sig rimelig overlegne, og selv den dumme barbar, vil føle sig fantastisk klog i Westermærk. Deres overlegne holdning skal nok ændre sig når de møder deres virkelige modstandere, så lad dem bare flippe lidt ud. Så bliver det også nemmere for banditterne at få skovlen under dem.

trere sig om sine opfindelser. For 2-3 år siden begyndte der imidlertid at dukke diverse røverbander op i, der plyndrede karavanen og lavede ravage i landsbyerne. Fyrst Poul sendte sine soldater ud, men de kunne ikke gøre noget, idet bønderne dækkede over banderne, og nægtede at samarbejde. Fyrst Poul satte skatterne op, og banderne voksede sig stadig større. Det lykkedes dog at få ram på én af banderne og udslette dem totalt. Vrede bønder angreb Goldberg, men blev også slået ned, og atter en gang satte fyrst Poul skatterne i vejret. Efter dette forholdt folk sig rolige et stykke tid, men snart begyndte modstanden at blomstre igen. De gamle bander samlede sig påny, et par af dem slog sig sammen, og til sidst var der kun 2 bander tilbage, plus nogle anarkister i Waffelheim. Jörg Turmbauer, en brovtende bondekari, ledede den ene bande, Joseph Beier, en tidligere lejesoldat, ledede den anden. Og det skete i de dage, at Jörg Turmbauer kom til opfindereren Lotovskij for at overtale ham til at lave sig et våben, der kunne gøre ham og hans bande uovervindelige. Det gjorde han ved at true med at dræbe Lotovskijs kat. Lotovskij udviklede derefter noget helt fantastisk... en "göb". Desværre stjal Joseph Beier's bande göbben, inden Lotovskij nåede at give den til Turmbauer, og nu har Turmbauer katten, og truer med at smide den i en brønd, hvis ikke Lotovskij skaffer göbben inden en uge! Hvad skal det dog ikke ende med?! Heldigvis møder Lotovskij spillerne, og klager sin nød til dem.



Mirislav Lotovskij er en slagen mand. Han havde netop fuldenndt den opfindelse han havde arbejdet med i over 2 måneder, da han hørte en underlig lyd ude i skoven. Han gik ud for at kigge efter, og

Drager og Dæmoner

Hvis man spiller scenariet i DoD er der visse ting man bør være opmærksom på. Både i Warhammer verdenen bygget over Europa og fortrinsvis Tyskland. Det vil sige, at spillet er meget præget af tysktalende navne på personer og steder. På mange danske vil disse navne virke givnagtige og snuorte. I dette scenarie er mange af navnene gjort ekstra lette med vilje. Dette er altså ikke noget typisk Warhammer scenarie. Her er nogle typiske tyske navne, du kan bruge til banderne.

Stegfried	Dietrich	Hans	Friedrich	Kurt	Gustav
Wolfgang	Helmuth	Emil	Adolf	Johann	Ulrich
Christian	Heinrich	Karl	Klaus	Franz	Günther
Karl-Heinz	Joachim	Ludwig	Thorikild	Uwe	Sepp

imens blev hans dyrebare opfindelse stjålet. Mindre end en halv time senere ankom Jörg Turmbauer og krævede at se det færdige arbejde.

Lotovskij havde intet valg. Han blev nødt til at fortælle Turmbauer, at hans fantastiske göb var blevet stjålet kort tid forinden. Turmbauer blev meget vred, og tog Lotovskijs kat med sig i en sæk, for derefter at advare ham om, at hvis han ikke skaffede göbben tilbage inden en uge, ville han smide katten i en brønd.

Lotovskij er villig til at betale spillerne ca. 30 gold crowns (DoD: ca. 30 sølvpenge) hver, hvis de kan finde göbben til ham. Han er bange for at det er Joseph Beiers bande der har stjålet den, og dem tør han bestemt ikke rode sig ud i noget med.

Lotovskijs hus

Det mest logiske sted at starte jagten på den forsvundne göb, vil naturligvis være Lotovskijs hus, hvor göbben blev stjålet fra. Huset er en lille forfalden rønne, fyldt med gammelt skrammel og tegninger til nye opfindelser. Spillerne vil muligvis foreslå at Lotovskij laver en ny göb ud fra tegningerne, men tegningerne ligger i trækassen sammen med göbben, og materialerne alene vil tage ham mindst 14 dage at skaffe.

Fra husets østlige vindue vil man kunne finde ganske tydelige spor, der fører i nord-østlig retning. Et succesfuldt Tracking/ Spore rul vil vise, at sporene stammer fra ca. 7-8 mand til fods. Sporene ender, efter ca. 45 minutters gang, i en hule af en slags, for foden af nogle klipper. Udenfor ligger der et par våben, og nogle blodspor fører ind i hulen. Hulen er helt mørk, og der er uhyggeligt stille.

Hulen

Inde i hulen ligger der 7 døde mænd. En af dem ligger på ryggen ind over en lille stencirkel - bålstedet. Manden har en pil i brystet. En væltet gryde, med noget ulækkert suppelignende flydende ud af, ligger på jorden tæt ved ham. De andre er henholdsvis dræbt med armbrøstpille og drøje sværdhug. En enkelt har en kastekniv i halsen. Mændene ligger spredt for alle vinde rundt i hulen, flere af dem har ikke nået at trække deres våben. De er tydeligvis blevet taget på sengen. Ved nærmere eftersyn vil det vise sig, at der bag ved et af ligene er en indgang til en mindre hule. Stikker man næsen frem vil man øjeblikkelig blive ramt af en sten, der flyver ud fra mørket. Manden der smider med sten, er den eneste overlevende. Han nåede at kravle herind da de blev angrebet, for en dags tid siden - lige efter de havde stjålet göbben - og har gemt sig her lige siden. Først vil han tro at spillerne er overfaldsmændene fra tidligere. Det er derfor han smider sten efter dem. Lykkes det at få manden ud af hulen, vil han straks kunne se, at det ikke er dem. Fra sit skjul havde han nemlig glimrende udsyn over hele hulen, og fik set alle overfaldsmændenes ansigter. Han kan fortælle, at den ene af dem var grim som arvesynden, med et grotesk ansigt, intet hår, og en læderklap for højre øje. Han var tydeligvis lederen. Der var også en mand der var helt sort, og en lyshåret mand med hårpisk. De sidste 2 var ret gamle, men gode til at slås. Mændene stjal alt af værdi, undtagen våben, fra hulen, og forsvandt derefter igen. De tog også trækassen med göbben. Manden der kan fortælle alt dette

er - naturligvis - medlem af Joseph Beiers bande. Slippes han løs vil han dog ikke tage tilbage til dem, men derimod til Kleuburg, hvor hans gamle mor bor. Her regner han med at gemme sig de næste par måneder, indtil hele affæren er overstået.

Og hvad så ? (1)

Nu ved spillerne - muligvis - lidt om hvem deres modstandere er, men de ved ikke, hvor de kan finde dem. Nu skal man bare lade dem tøffe rundt i Westermark et stykke tid, og gå efter mødetabellen. Hvem ved, måske finder de ud af noget ? Hvis ikke, så læs næste afsnit.

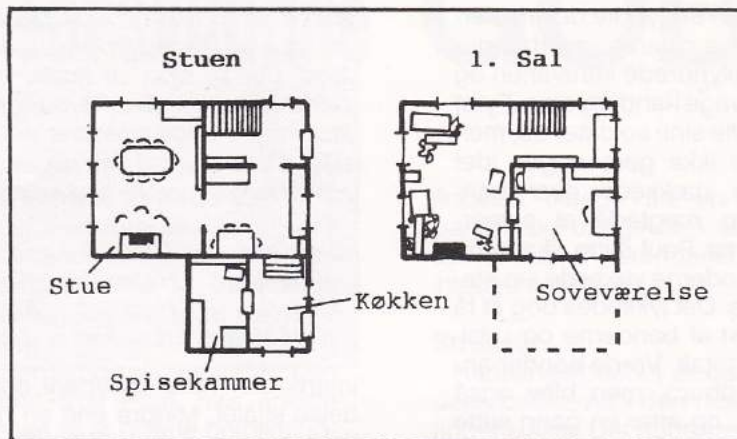
Et mystisk brev

Når spillerne, eller du selv, kører fast eller mister tråden, lader du dem modtage følgende brev...

FREMED!

MØD OS PÅ GAMLE
MESSERSCHMIDTS MARK
I AFTEN PRESIS VED
SOLNEDGANG OG LA
OS SNAKE OM SAGERNE.
SR FOR VI JO NÅK AT
SE VEM DER MEST
FORTJENER VÅBENED!

X



NB. Huset indeholder alt hvad hjertet kan begære af gammelt ragelse, man kan smide efter banditterne.

Brevet bliver afleveret af en lille dreng, der har fået det af "en mand". Drengen er dum, spillerne får ikke mere ud af ham. Brevet er skrevet af Joseph Beier og Jörg Turmbauer i fællesskab. De to har rottet sig sammen for at få ram på spillerne, idet de tror spillerne har göbben! Spillerne vil dog nok tro, at det er Hoorik's bande, der har skrevet brevet.

Messerschmidts mark by night!

Da spillerne ankommer til mødestedet, vil det ikke vare længe før de opdager, at skoven rundt omkring dem myldrer med skumle personer, der helt klart ikke er ude på at "diskutere sagerne". Dette er et baghold. Et oplagt sted at søge tilflugt vil være gamle Mes-

serschmidts gård. Der er lys i vinduerne, og der kommer røg op ad skorstenen. Kurt Messerschmidt er en gammel mimrende idiot, der er døv på begge ører og taler til møblerne. Spil ham så tosset som du har lyst til. Han vil overhovedet ikke opdage, at spillerne kommer brasende ind. Lige så snart spillerne er kommet indenfor, vil de kunne høre råb og tumult udefor, og kigger de ud, vil de kunne se 20-30 grumme banditter komme væltende ud af skoven fra alle sider.

Spillerne kan nu barrikadere sig i bedste BZ-stil, kaste ting ud ad vinduerne osv. Du må selv finde ud af hvordan du vil køre kampen, men du skal huske, at spillerne ikke kan vinde. Der er trods alt 31 grumme banditter, og formodentlig

Banderne

Der er 3 bander i Westermark. De to af dem, ledet af Beier og Turmbauer, er beskrevet herunder. Den sidste og farligste bande, som ikke ret mange ved eksisterer, er beskrevet for sig.

Jörg Turmbauer's bande er den største for øjeblikket. Den består af ca. 20 mand, alle bønder, der keder sig i det daglige. Turmbauer selv, er en pralende bondekarl, der ind imellem har nogle lyse øjeblikke, hvor han får gode idéer. Det sker dog sjældent. Bandens taktik er at angribe, for derefter at sprede sig og løbe alt hvad remmer og tøj kan holde, og mødes senere i deres tilholdssted, en gammel gård i skoven nord for Hahnhof.

Jörg Turmbauer

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 35 26 3 3 4 31 1 29 36 28 29 29 34

Skills: Animal care- Cattle, Evaluate, Farming.

Trappings: Sword, dagg, Lotovskij's cat.

DoD:

STY:14 STØ:15 FYS:17 SMI:12 INT:9 PSY:11 KAR:12

KP:16

Færdigheder: Taksere 45%, Botanik 35%, Zoologi 60%.

Våben: Slagsværd 65%, Dolk 40%.

N.B.! Turmbauer er i øjeblikket i besiddelse af Lotovskij's kat.

Joseph Beier's bande er i øjeblikket nede på ca. 12 mand, alle dødnervøse for, hvem der mon stjal göbben fra dem, og slagtede deres kammerater. De er dog mere eller mindre blevet overbevist om, at det er spillerne der har den. Bandens tilholdssted er en hule i bakkerne ved Tiefsee. Her mødes de og lægger planer. Deres taktik er, at de ingen taktik har. Beier har i flere måneder prøvet at lære bønderne at slås, men de gør kun, som de selv vil. Desuden er de ret dumme. Joseph Beier er tidligere lejesoldat, omend en temmelig uduelig én. Han var for det meste døddrukken, og blev til sidst væk for de andre under et slag. Han synes om Westermark, fordi bonderøvene ser op til ham.

Joseph Beier

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 37 36 3 3 6 33 1 29 36 31 29 36 32

Skills: Strike mighty blow, Strike to stun, Farming.

Trappings: Woodman's axe, dagg, Bottle of wine.

DoD:

STY:15 STØ:14 FYS:16 SMI:10 INT:9 PSY:12 KAR:11

KP:15

Færdigheder: Opdage fare 5%, Taksere 45%, Blære sig 70%.

Våben: Tømmerøkse 65%, Dolk 40%.

Herunder er angivet stats til et almindeligt bandemedlem. Du kan bruge det til begge bander... der er ingen elite-bonderøve i Westermark.

Warhammer:

W WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 22 22 2 2 4 31 1 29 66 21 29 29 29

Skills: Farming.

Trappings: Crossbow, Axe, Sword or Farming tool.

DoD:

STY:10 STØ:12 FYS:14 SMI:9 INT:7 PSY:10 KAR:11

KP:13

Færdigheder: Planteviden 10%, Zoologi 25%.

Våben: Armbrøst, Økse, Sværd eller Landbrugsredskab 30-40%.

Hooriks bande

Det er dem der har göbben. De er ret rå og temmelig smarte, i hvert fald i forhold til Westermarks andre beboere. Banden skjuler sig i Theodor Knebel's lade, uden at han ved det.



Hoorik er gruppens ubetingede leder. Han er offer for en eller anden besynderlig mutation, der gør at han er halvt menneske, halvt ork, men han er dog ikke dummere af den grund. Hoorik er en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 53 41 4 3 8 47 2 29 46 31 39 24 20

Skills: Concealment, Disarm, Dodge blow, Scale sheer surface, Secret language: Thief + Battle, Set trap, Silent move rural, spot trap, Strike mighty blow, Strike to stun, Ride- Horse, Follow trail.

Trappings: Short bow, Dager, Sword, Göb.

DoD:

STY:18 STØ:17 FYS:14 SMI:10 INT:15 PSY:12 KAR:13

KP:16 Skadebonus: 1t4

Færdigheder: Håndtere fælder 70%, Hasardspil 80%, Skjule sig 65%, Snige sig 75%, Stjæle 50%, Opføre sig ond-skabsfuldt 75%.

Våben: Slagsværd 85%, Kortbue 55%, Kastekniv/dolk 70%.



Schneemann kommer fra syden et sted. Han følger kun ordrer fra Hoorik, og siger aldrig selv noget. Han er også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 46 31 3 3 6 41 1 36 41 31 34 37 33

Skills: Disarm, Dodge blow, Secret language- Battle, Strike mighty blow, Strike to stun, Ride- Horse.

Trappings: Sword, Dager, Short bow.

DoD:

STY:14 STØ:14 FYS:11 SMI:16 INT:13 PSY:9 KAR:16

KP:13

Færdigheder: Klatre 70%, Skjule sig 85%, Snige sig 65%, Springe 65%, Stjæle 85%, Sporsans 35%.

Våben: Kastekniv/dolk 65%, Kortbue 35%, Slagssværd 80%.



Klaus Meyer er en lusket plattenslager, men også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 36 46 4 2 5 36 1 39 27 23 49 29 23

Skills: Disarm, Dodge blow, Ride- Horse, Street fighting, Strike mighty blow, Strike to injure, Strike to stun.

Trappings: Dager, Crossbow, Sword.

DoD:

STY:16 STØ:14 FYS:13 SMI:12 INT:10 PSY:11 KAR:9

KP:14

Færdigheder: Dirke låse op 65%, Hasardspil 40%, Klatre 35%, Opdage fare 20%, Skjule sig 55%, Stjæle 85%, Spille smart 85%.

Våben: Kortsværd 70%, Kastekniv/dolk 35%, Armbrøst 65%



Ernst Hagen er en modbydelig, ond og meget udspekuleret mand. Han dyrker formentlig onde dæmoner, og er helt sikkert en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
3 26 36 3 3 6 34 1 41 36 39 31 34 21

Skills: Arcane language- Druidic, Cure Disease, Heal wounds, Herb lore, Identify plant, Read/write, Secret Language- Classical + Guild.

Trappings: Pestle & Mortar, Crossbow, Scimitar.

DoD:

STY:14 STØ:12 FYS:14 SMI:9 INT:14 PSY:17 KAR:5

KP:13

Færdigheder: Botanik 50%, Almen viden 65%, Førstehjælp 75%, Læse & skrive 70%, Skjule sig 50%, Snige sig 65%, Tale fremmedesprog (elvsk, hobbit, dværg, sortisk) 60%.

Våben: Armbrøst 60%, Krumsværd 35%



Heinrich Röschmann er en ung gut, der er mægtig glad for at stjæle. Han er også en rå banan.

Warhammer:

M WS BS S T W I A Dex Ld Int Cl WP Fel
4 23 56 2 3 5 47 1 36 26 31 30 34 40

Skills: Concealment rural, Follow trail, Game hunting, Secret language- Ranger, Secret signs- Woodsman, Silent move rural, Immunity to poisons.

Trappings: Dager, Longbow.

DoD:

STY:9 STØ:11 FYS:12 SMI:17 INT:12 PSY:10 KAR:15

KP:12

Færdigheder: Dirke låse op 65%, Klatre 70%, Skjule sig 75%, Snigesig 85%, Findeskjulte ting 30%, Stjæle 45%, Svømme 60%.

Våben: Langbue 70%, Kastekniv/dolk 90%.

Udstyr banden med rustninger og penge, alt efter hvad din spiller-gruppe kan klare.

Göbben

Lotovskij's göb er lavet med det formål at lamme folk, så de bliver lettere at udplyndre. Selve mekanikken er en stærk fjeder indbygget i et rør af en slags, med håndtag og aftrækker. Det gør, at göbben kan affyre diverse småting.

I kassen med göbben, blev der samtidig leveret 3 slags skyts, alle 3 forholdsvis uskadelige.

Peber

Bliver man ramt af peber, skal man slå et T-test/ under sin FYS med 1t20. Klarer man det, er man blind/ukampdygtig i 1 runde. Hvis ikke er man ukampdygtig i 1d4+ 1 runder. Peberet får én til at nyse kraftigt, og svier i øjnene.

Burrer

Også T-test/FYS-test, akkurat som før. Burrerne klæber til tøjet og håret, og er generelt irriterende.

Kløpulver

Samme T-test/FYS-test. Kløpulveret får det til at klø, over det hele og er MEGET irriterende.

Hvis din spiller-gruppe er for sej, kan du lade Hoorik og hans kumpaner være tilsvarende sejere, ved at give dem noget mere modbydeligt skyts til göbben.

Småsten Giver 1t4 i skade.

Agern Giver 1t6 i skade.

Glasskår Giver 1t8 i skade.

NB! Spiller du med Hit Locations/ Træformråder, fordeles skaden over 3-4 områder.

SÆRLIGE KARAKTERISTIKA

Warhammer

RANGE

S L E ES Load
1 3 5 0 1 runde

PS: Hvis du synes det er for tåbeligt med en fjeder, kan du altid lave det om til krudt.

Drager og Dæmoner

Håndgreb Skade

1- Hånds Speciel

BV Rækkevidde

10 5 meter

Sty Type Vægt

1 L 1

kun 5-6 helt modige eventyrere. I stedet skulle du hellere lade spillerne finde på noget. De kunne f.eks gemme sig i et skab og lade banditterne brase ind. Banditterne vil da drøne forvirrede rundt i huset og råbe: "Hvor er de" og "Slå dem ihjel", og spillerne vil sagtens kunne blande sig med mængden. Det er trods alt to bander, der har slået sig sammen, og ikke alle kender hinanden. Desuden er de ret dumme. Andre smarte planer må være op til spillernes fantasi, men du bør nok lade dem slippe væk på den ene eller anden måde.

N.B.! Søger spillerne ikke tilflugt i huset til at starte med, bliver de slagtet. Men giv dem lige en chance for at nå ind i huset og blive lidt paranoide. Det er også meget sjovere.

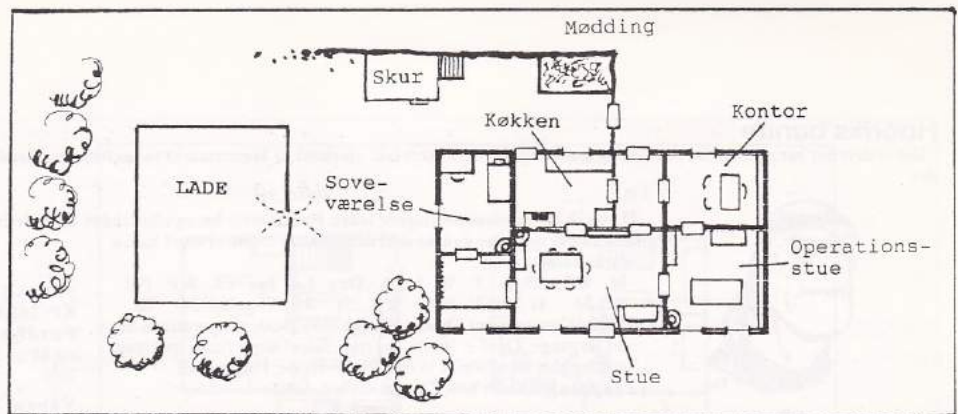
Og hvad så ? (2)

Efter denne lille sjove episode, kører du efter møde-tabellen igen. Du kan nu lade spillerne møde en informativ person, f.eks Hiltrud Sonntag eller egernet Gert. Du bør nok ikke lade spillerne møde en af disse to, før episoden med huset. Så kunne spillet nemt gå hen og blive for kort og for kedeligt.

Næste skridt vil naturligvis være at aflægge Theodor Knebel et besøg. Der er et par muligheder for hvad der præcist sker når spillerne ankommer, angivet herunder.

1. Spillerne møder Ernst Hagen i huset. Han vil være i gang med at lægge noget mad ned i en sæk. Hagen vil meget overbevisende fortælle spillerne, at Knebel ikke er hjemme (det er han heller ikke), men at han gerne vil lægge en besked. Han fortæller dem, at han er lægens assistent. Venter spillerne i huset vil Hagen tage sækken med mad, og forsvinde ud i laden. Han skal "ud at fodre dyrene".

2. Knebel er ikke hjemme. Huset



NB! Hele huset er fyldt med musefælder!

er tomt, så spillerne kan gå og snuse alt det de vil. Se beskrivelsen af huset.

3. Knebel er for en gangs skyld hjemme. Han har dog meget travlt... med at sætte musefælder op. Han vil også snart blive kaldt til sygebesøg igen, og spillerne har således frit spil i huset. Knebel stoler på alle.

Som sagt, dette er kun muligheder. Improviser, hvis du synes. Det burde dog give dig idéen. Knebel ved ikke, at der bor en røverbande i hans lade, han kender intet til en "assistent", der tager imod beskeder, og han kan ikke forstå, hvorfor der bliver ved med at forsvinde mad fra hans spisekammer. Heinrich Röschmann har bildt ham ind, at det nok er mus.

Showdown

Før eller senere finder spillerne nok ud af, at der er ugler i mosen, og den endelige kamp mellem de brave eventyrere og de grumme (og smarte!) banditter, må naturligvis finde sted her. Det skal nok blive festligt. Klarer spillerne ærterne, vil de naturligvis opsøge Lotovskij, for at modtage deres belønning og leve lykkeligt til deres dages ende. I Lotovskijs hus er der imidlertid ingen Lotovskij at finde. Derimod er der en trækasse med en flaske i. Flasken indeholder en slags olie eller sådan noget, og er lukket med en klud. Der ligger også nogle tegninger over, hvad man skal bruge flasken til. Det er tydeligvis en slags

brandbombe. Der ligger også et brev til spillerne...

Kære venner!
Jeg beklager at måtte forlade Westermark uden at lade jer vide det, men jeg goder ikke at jeg hører til her. Mischka kom selv hjem forleden dag, jeg formoder at han slap fra Turmbauer på egen hånd. Jeres betaling skal I dog have, men jeg må dog anmode jer om en sidste tjeneste. Aflever pakken her til Werner Glücksbeutel i Waffelheim, da vil I modtage jeres betaling. Undskyld, men jeg kunne altså ikke klare det mere. Folk er så dumme her på egnen!
Med Tak
M. Lotovskij

Oversat version:

"Kære venner! Jeg beklager at måtte forlade Westermark uden at lade jer vide det, men jeg føler ikke at jeg hører til her. Mischka (Lotovskijs kat) kom selv hjem forleden dag. Jeg formoder at han slap fra Turmbauer på egen hånd. Jeres betaling skal I dog have, men jeg må dog anmode jer om en sidste tjeneste. Aflever pakken her til Werner Glücksbeutel i Waffelheim, da vil I modtage jeres betaling. Undskyld, men jeg kunne altså ikke klare det længere. Folk er så dumme her på egnen! Med Tak

M. Lotovskij

Det var så det. Nu er der kun tilbage for spillerne at bringe brandbomben til Werner Glücksbeutel i Waffelheim, og se at komme så langt væk fra Westermark som overhovedet muligt. De er formentlige trætte af området. Hvis de ikke er trætte af Westermark er de nogle degenerede åndspygmeer, eller også er du en dårlig spil-leder.

Møde-tabel

Dette er den ultimative tabel over grimme ting og stupide episoder du kan smide i hovedet på spillerne. Du kan stort set bruge den når du vil. I teksten er der også nogle henvisninger til hvornår du kan bruge tabellen, og hvornår du skal bruge hvad.

1. **Theodor Knebel**, egnens læge. Han vil som regel være på vej til et sygebesøg et eller andet sted, og vil, hvis han tiltales, udtrykke sin utilfredshed med egnens beboere, der evig og altid kommer til skade. Han er nok den eneste på hele egnen der ikke ved noget om banderne. Han er ret godtroende, hvilket er grunden til, at så meget forbigår hans opmærksomhed. Knebel vil blive tilkaldt, hvis/når spillerne haft sammenstød, der har resulteret i legemlige skader. (Knebel: Jamen, din arm er jo væk! Hvordan er det dog sket? Bandemedlem: Øh, jeg faldt ned af en stige...)

2: En bjørn.

3: Werner Glücksbeutel's mænd. De er anarkister fra Waffelheim, og vil prøve at få spillerne med på idéen.

4: Jörg Turmbauer's bande. (Bande 1) De tror spillerne har göbben, og vil angribe.

5: En hest med sadel. Dens ejer ligger 10-15 meter derfra. Hans krop er fyldt med armbrøst-pile, og hans værdigenstande - pung, sværd, støvler osv. - er væk. Hesten har gemingsmændene ikke kunnet fange. De vil dog ikke være langt væk og deres spor er friske. Følger man dem, har man en rimelig god chance for at støde på Turmbauer's mænd.

6. En trolld. Den vil stå og bevogte en lille bro der fører over en bæk. Den vil kræve 3 Gold Crowns i bropenge af enhver der vil krydse broen - nægter man, vil den slås. Bækken er dog hverken bredere eller dybere, end at man sagtens kan vade over. Gør man det, vil trollden ignorere én fuldstændig. De fleste fodspor fører uden om.

7. Fyrst Poul's soldater. De vil standse spillerne, og stille inkvisitoriske spørgsmål om hvor de kommer fra, hvor de skal hen, hvorfor osv. De har mistanke om at spillerne er med i en af banderne - De ved dog ikke, at der er en 3. bande. Soldaterne vil nok også kræve en eller anden form for skat af spillerne, fordi de f.eks er på vej fra et sted til et andet (rejseskat), befinder sig i skoven (skovskat), eller en anden dårlig søforklaring. Hvis spillerne ikke bukker og skraber overfor disse selvhøjtidelige personer, har de en god chance for at ryge i kaschotten. Her vil de få lov til at tilbringe natten, for derefter at slippe med en bøde.

8. Et egern. Dette er imidlertid ikke noget almindelig egern, men derimod et TALENDE egern, ved navn Gert. Gert ved en masse ting, bl. a. hvor man kan finde Hoorik's bande, og han vil da også meget gerne fortælle spillerne, hvad de gerne vil vide, men han kræver noget til gengæld - ensæk nødder pr. oplysning. Man kunne selvfølgelig forestille sig, at spillerne ville prøve på at tvinge oplysningerne ud af ham, men så ville de jo blive nødt til at fange ham først, og Gert er et temmelig hurtigt egern. Som øvrig oplysning ska det siges, at Gert engang blev brugt som forsøgsdyr for en senil magiker, der skulle afprøve en formular, og sådan kom han til at kunne tale. Magikeren glemte siden alt om ham.

9. Hoorik's bande. De vil blot være interesserede i at plyndre spillerne, lige indtil de finder ud af at de er nogle ræbananer (hvis de da er det), og at de er ude efter göbben. Så vil de hellere stikke af, og så derefter føre guerilla-krig.

10. Hiltrud Sonntag. Det eneste kvalificerede bud på en nogenlunde pålidelig informationskilde, foruden egernet Gert. Hun er en gammel, mimrende kone, som ingen rigtig regner for noget. Derfor ved hun en hel del. Lige præcis HVAD hun ved, vil jeg lade være op til GM'en/spillederen. Under alle omstændigheder vil hun tage sig godt betalt (øl, mad, penge osv.) for sine tjenesteydelser. Hun har dog ingen særlige evner, og kan derfor trues.

11. Joseph Beier's bande. (Bande 2). De tror, spillerne har göbben, og vil angribe.

12. Karl-Heinz Brogens. Han er kræmmer. Han vil være interesseret i at prakke spillerne alskens bras på, og vil være gennemgående irriterende. På dette tidspunkt vil spillerne nok være forholdsvis nemme at irritere, og de vil derfor nok også være mere end villige til at øve vold mod Brogens. Det vil de dog nok komme til at fortryde, idet Brogens har magiske evner. Han vil kaste en forbandelse på de af spillerne der har generet ham - grønt hår, blå næse, sort tunge eller noget andet ubehageligt.



BESØG COMIX!

COMIX ER FYN'S FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:

- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58