

Vinterulvene



*Af Kristian Bach Petersen
Fastaval 2017*

En *Mon The Biff*-produktion af *Jesus Bar Mitzvah*

Skrevet og skåret af Kristian Bach Petersen

Illustrationer af Randi Nina "Nocturcal" Sprogøe, Hafiz Aprilio og Oliver Nøglebæk.

Spiltestet af Stefan Skriver Lægteskov, Vitus Olofson Vestergaard, Johannes Busted Vestergaard (*no relation*), Lars Christian Andersen, Thorbjørn Kaul, Silas Marius Meedom Nielsen, Jost L. Hansen, Jofrid Regitzesdatter, Christoffer Hoeck, Asger Normand Randrup, Sean Geggie, Magnus Sølvhøi Nielsen og Bjarke Sølvverbæk.

Tak til Johannes Busted Vestergaard og Tim Slumstrup Aunkilde for fremragende feedback, René Toft for "Qivittoq" og "Jagten" og Mette for korrektur og uendelige tålmodighed med nørd.

Afviklingen af **Vinterulvene** kræver et sæt spillekort med tre jokere. *That's it*. Ingen gøgl.

Indholdsfortegnelse

Intro	1
Synopsis	1
Tema	1
Karakterer	1
Arnold Veerman	2
Spillelederens rolle	2
Hold tempo	2
Sæt tonen	2
Spark liv i setting	2
Hjælp spillerne med at være seje	2
Os Mod Dem - Scenariets stil	3
Cut-scener	3
Tid	3
Regler	4
Livspoint	5
Jokerne	6
Fristerne	6
Scener	8
Cut 1	8
Scene 1: Jagthundene	8
Cut 2	9
Scene 2: Den Forladte By	9
Cut 3	9
Scene 3: Kaosmongolerne	10
Cut 4	10
Scene 4: Lejr	10
Cut 5	11
Scene 5: Spidsrod gennem Bjergene	11
Cut 6	11
Scene 6: Den Blodsorte Ridder	11
Cut 7	12
Scene 7: Stencirklen	12
Flowchart-kort	13
Scenarie- og regeloversigt	14
Karakterark	15-18



Intro

Velkommen til **Vinterulvene**, et **Warhammer** novellescenarie om jagt. Om fire jægere, der også er bytte og er tvunget til at arbejde sammen, hvis de vil overleve længe nok til at indhente deres mål.

For når Khornes blodhunde er i hælene på dig, handler det ikke om at være forrest, det handler bare om ikke at være bagerst. Særligt, når nu ikke alle karakterer kan overleve scenariet.

Synopsis

Eda, Melodie, Celia og **Fay** er et tætknyttet kompagni lejesoldater og dusørjægere. Ved starten af scenariet har de taget de første skridt ind i det nordlige vildnis.

Foran sig har de **Arnold Veerman**. En hustler og undermåler fra Marienburg, med hemmeligheder i sin begrænsede bagage.

Efter sig har de en horde af Khornes yngel. Dæmoniske jagthunde, kaosmongoler og en ridder i en mørkerød rustning. Hvis de indhenter spilpersonerne, er de færdige. Hvis de fire kvinder ikke indhenter Veerman, er der ingen der ved, hvad der sker. Ingen, der tør tænke på.

Henover syv scener skal de fire jægere forsøge at indhente Veerman og samtidig holde stand mod den eskalerende trussel fra deres forfølgere.

Scenariet har klimaks, når de fire jægere indhenter Veerman ved Stencirklen – et kaosinficeret kraftcentrum for magisk energi. Her står den sidste kamp, og det afgøres hvem af vinterulvene, der overlever, og hvem der dør.

Tema

Vinterulvene handler om at jage og blive jaget. Hvordan det, når man har blodhunde i hælene, ikke nødvendigvis er vigtigst at være den hurtigste blandt byttet, men blot om ikke at være den langsomste. Det understøtter scenariets enkle regelsystem – hvor konflikter løses i fællesskab, men i tilfælde af nederlag er det kun de(t) svageste led, der straffes.

Reglerne er beskrevet på side 4.

Karaktererne er også jaget, og plaget, af deres egne (indre) dæmoner – deres skyggesider, som i scenariet kan dukke op og friste dem, skulle de bide i græsset undervejs.

Scenariet handler også om søsterskab kontra individuelle mål. For det er scenariets benhårde præmis, at alle fire karakterer ikke kan overleve. Så det kan godt betale sig at modarbejde de andre undervejs for selv at stå stærkere ved scenariets slutning.

Samtidig er det nødvendigt at samarbejde, hvis man overhovedet vil nå frem til slutningen. Så skal man skiftes til at trække læsset eller forsøge at køre på frihjul så længe så muligt, så man er den der har de bedste kort på hånden, når den endelige konflikt står?

Karaktererne

De fire roller er alle jægere, men de jager af meget forskellige grunde.

- ♥ Fay er den dyriske jæger
- ♠ Eda er den spændingsafhængige jæger
- ♦ Celia er den professionelle jæger
- ♣ Melodie er den ufrivillige jæger

De har hver især også en kulør fra spillekort koblet til sig (se regler side 4), og en facet af en af Warhammer-universets fire Kaosguder, Khorne, Tzeentch, Slaanesh og Nurgle (se Fristerne, side 6).

Undervejs i scenariet vil spillerne både skulle/kunne spille tæt sammen og ret skarpt op i mod hinandens karakterer. Det afhænger i høj grad af, hvilken type spillere du har, så føl dig frem, og understøt den retning, de vælger.



Arnold Veerman

Spillernes bytte og en frygtelig slyngel. Han er ondskab inkarneret og alt ubehageligt, man kan projicere på ham, er sikkert ramt helt rigtigt. Morder, tyv, voldtægtsmand, kultist. Det er mest i sin rolle som sidstnævnte, at han er på vej mod den mystiske Stencirkel i vildmarken (se Finalen, side 12)

I scenariet tjener han nærmest udelukkende som lokkemad. Spillerne får enkelte glimt af ham i små cut-scener og ellers er den eneste kontakt, de har med ham, inden scenariets finale, via de fælder og ubehageligheder karaktererne render på undervejs, som han (måske) står bag.

Spillelederens rolle

Vinterulvene har en meget stram struktur. De syv scener kommer i fastlagt rækkefølge, og der er ikke plads til svinkeærinder. Så din opgave som spilleleder går hovedsageligt ud på at gøre disse scener interessante og understøtte spillerne, så de kan slå sig løs i scenariets tøjler.

En række punkter, du som spilleleder kan have fokus på, er...

Hold tempo

Vinterulvene er et novellescenarie, så det skal gå ret stærkt. Det er din opgave at holde et godt flow i scenariet, både så det understreger følelsen af at være på jagt og blive jaget, og for at I når det. Samtidig skal der også være luft til, at spillerne en gang eller to kan stoppe op og dvæle lidt. Giv dem luft, når der opstår dramatisk spil mellem karakterne, konflikter eller fællesskab, der lige skal have tid til at hænge i luften.

Se også afsnittet om tid (side 3), der også er en faktor i, hvor hektisk scenariets tempo skal være.

Sæt tonen

Det her er Warhammer, og det er frådende og blodig Warhammer. Vær med til at sætte en vild og voldsom stemning, når karaktererne er i kamp. Det skal være afhuggede lemmer, flyvende blodstænk, gabende sår og knuste knogler. Og det skal være endnu værre, når det går udover modstanderne!

Brug store armbevægelser og stemmen, når kaosmongolerne stormer ind i karakterernes lejr ved nattetide, kampråbende "*BLOD TIL BLODGUDEN*", og sørg for, at stemningen er syret og mystisk, når de fire heltinder raver rundt i den tomme by eller står på randen af den potente stencirkel.

Sørg også for, at du bruger tingene omkring dem, når tingene skal være enten seje eller lede. Alle fire karakterer har heste ved spilstart. Dræb dem. Alle fire karakterer har våben. Knæk dem. Ved spilstart er de klædt på og udstyret til strabadser. Sådan er det ikke, når først oppakning, forsyninger og andre livsnødvendigheder er forsvundet under sneskred eller tabt i en kløft, fordi spillerne har fejlet. Brug deres ressourcer som aktiver i spillet.

Spark liv i setting

Der er få bipersoner i scenariet. I hvert fald nogen, der har replikker udover "*WAAARGH!*". Derfor er det vigtigt at få den kolde og gølge ødemark sat i spil – både for din og for spillernes skyld.

Brug landskabet som en modstander, en modstander karaktererne ikke kan gøre noget imod. Tillæg den gerne menneskelige (eller dæmoniske) karaktertræk. Lad vinden hyle hånende af dem, lad frosten bide som med spidse tænder, lad nattehimlen sukke og høje bjergpas grine af dem.

Du kan også italesætte elementerne i omgivelserne. Jorden er det hårde mudder, følelsen og lyden, når man går i sneen. Vandet er regn, våd sne, der sætter sig og trænger ind igennem tøjet og ind til huden, som den gør kold. Luften er vinden, der hele tiden er der, men så snart man har vænnet sig til den, så skifter den. Og ilden. Ilden er den værste - for den blænder mere, end den varmer, og om lidt er den gået ud igen.

Hjælp spillerne med at være seje

Karaktererne er megaseje. Også når de bliver tævet, har mistet deres heste, ikke har spist i dagevis og har åbne sår, Nurple-style.

Så tal dem op, og sørg for, at de har mulighed for at være badass. Det er ikke alle spillere, der lige nemt kan gribe muligheden for at beskrive seje moves og brutale underhåndshug, så vær parat til at støtte op om spillernes beskrivelser, hvis de hænger lidt i bremsen.



Vær samtidig også opmærksom på, at ingen spillere trumfer de andre, bare fordi de snakker højest og søger rampelyset. I har kun to timer, så alle skal have plads i solen. Og med solen, mener jeg selvfølgelig i kaosmånens skær.

Os mod Dem - scenariets stil

Scenariet handler om jagt, men i hvor høj grad det bliver en fælles jagt på en fælles fjende eller hver karakter i jagt på egen fordel, er meget op til spillerne.

Scenariet kan være en non stop spiller-mod-spiller kamp eller en stålsat ryg-mod-ryg kamp mod kaos. Eller noget midt imellem – det er nok mest sandsynligt.

Slutningen kan på samme måde godt være en fælles front mod kaos eller en forræderisk og rygstikkende omgang.

Du må bruge din spilleleder-intuition til at fange, hvad der skal fylde i jeres version af **Vinterulvene**.

Meget af det vil blive afgjort via scenariets kort-drevne kampregler. Her vil man kunne se, om stilen er egoistisk eller mere orienteret mod samlet front.

For på papiret er det reelt muligt for spillerne, at klare sig så godt som helskindede igennem alle scenariets konflikter, trods konstant stigende sværhedsgrad. Hvis kortene falder nogenlunde rimeligt, og karaktererne trækker på skift, så kan de komme igennem med ret få, eller ingen, skrammer.

Sådan går det bare sjældent, og når en spiller først har "svigtet" gruppen, kan det hurtigt ende med en spiral af selvished, gemmen af gode kort og fedtspilende på andres ulykke.

I de tre spiltests, har grupperne klaret alt fra **én** til **fem** af udfordringerne.

Cut-scener

Ind imellem scenerne kan du i små glimt vise, hvor langt Arnold Veerman er foran karaktererne, og hvem, der er efter dem.

Scenerne er til stemning og kan i glimt være med til at etablere scenariets modstandere, inden de dukker op.

Hold dem korte og stemningsfulde, og sørg for, at de understøtter jæger/bytte-følelsen.

Tid

For at understrege jagtelementet, og at spillerne haler ind på deres modstander, er tiden et element.

I scenerne 1-3 er tidsintervallerne dage. Der er kan godt være en eller flere dage mellem de enkelte scener. Tempoet kan godt være mere dvælende, og giv plads til små intermezzos, hvis spillerne vil spille noget ud imellem deres karakterer. Brug tiden aktivt, når du beskriver deres rejse, og lad dem opleve, hvordan morgener bliver til eftermiddag og siden til aften.

I scenerne 4-5 kører tiden i timer. Arnold Veerman er nu tættere på. Hastigheden sættes op. Hvis de fejler en udfordring, og det koster en time, skal det føles farligt. Hæv tempoet i dine beskrivelser, og ryk tættere på karaktererne i dine beskrivelser. Zoom ind.

I de sidste to scener, arbejder vi i minutter. Scene 6 og 7 kommer lige i hælene på hinanden og kan være overstået på 5 minutter in-game tid. Så her skal det gå forpustende stærkt. Hurtige klip. Skift mellem karakterer og ingen tid til at overveje næste slag grundigt. Impulsivt og dramatisk.



Regler

Alt, man skal bruge i scenariet, er et sæt almindelige spillekort med tre jokere.

Hver spiller får ved spilstart alle nummererede kort i én kulør – så de har kortene 1-10. Billedkortene beholder spillelederen.

Det første, spillerne skal gøre, er at blande og så trække to kort fra hver deres bunke og aflevere dem til spillelederen, uden at kigge på dem eller vise dem til andre.

Kortene blandes igen, og hver spiller trækker et kort og placerer det foran sig og herefter to kort, som spilleren sidder med på hånden.

Så alle har ét kort, der er synligt for alle, og to, der er hemmelige.

I løbet af scenariet vil karaktererne rende ind i en række konflikter, det kan være kampe eller anden ballade, som kræver, at karaktererne står ryg mod ryg og holder stand... eller fejler fælt, hver for sig.

Når det sker, skal spillerne benytte deres kort.

En konflikt forløber som følger:

Spillelederen ridser situationen op, forklarer hvad der sker og hvad, der er på spil. Herefter giver han så spillerne en sværhedsgrad.

I hver af disse konflikter skal spillerne spille ét kort. Alle kort kan kun spilles én gang. Første kort spilles på skift, i den første konflikt starter Melodie.

Spilleren beskriver karakterens handling og afleverer kortet til spillelederen. Beskrivelsen må meget gerne være dramatisk, inddragende og skal tage udgangspunkt i, hvor godt et kort, der er blevet spillet. Så en 3er kan være en defensiv manøvre og et forsøg på at komme bag de andre karakterer, imens en 10er bør være eksplosioner, næsten overmenneskelige moves og vilde skud.

Det åbne kort fungerer rigtig godt som en indikator for, i hvilken fysisk stand karakteren er, hvis du eller spillerne har brug for et pejlemærke. Hvis der ligger en 2er, er karakteren skrantende, flad og træt. Ligger der en 9er, er det med hævet pande og stålsat blik rejsen foregår.

Kortet, der spilles, kan både være det, der ligger åbent på bordet, så ved alle hvilket kort, der er spillet, eller et fra hånden, og så er det hemmeligt – for nu. Spillerne må ikke fortælle, hvilket kort de har spillet fra hånden, men deres beskrivelse må meget gerne indikere, om det er højt eller lavt.

Når alle fire spillere har afleveret et kort, fremviser spillelederen dem et af gangen, start med dem, der er spillet åbent, regner sammen, og ser om konfliktens sværhedsgrad er nået.

Hvis sværhedsgraden overgås eller rammes, klarer karaktererne konflikten.

Hvis sværhedsgraden ikke er nået, taber karaktererne konflikten, og det går ud over den spiller, der har spillet det laveste kort i konflikten og måske endda mere end en.

Eksempel:

Gruppen er røget i kamp med en flok frådende kaosmongoler. Spillelederen forklarer situationen og ender med at give spillerne sværhedsgraden 24.

Eda starter ud med at spille sin 7er, fra bordet.

Melodie spiller sin 5er, fra hånden.

Fay spiller sin 8er, fra hånden.

Celia spiller sin 8er, fra bordet.

Spillelederen tæller sammen. Først de to kort fra bordet (7 + 8) og derefter de to andre, 5 og 8. Samlet giver det 28. Konflikten er klaret!

Sværhedsgraden varierer fra konflikt til konflikt. I den første konflikt er den 22. Herefter stiger den alt efter, om den foregående konflikt var en succes eller ej.

Var den en succes, så stiger sværhedsgraden med 1.

Mislykkedes konflikten før, så stiger sværhedsgraden 2.

Der er bokse til at notere sværhedsgraderne på, på flowchart-kortet (side 13).



Eksempel:

Gruppen klarer konflikten i scene 1 (Jagthundene), hvor sværhedsgraden er 22. Det betyder, at sværhedsgraden i den næste konflikt (Den Forladte By) er 23. Hvis de havde fejlet i scene 1, ville Den Forladte By have sværhedsgrad 24.

Efter hver konflikt trækker spillerne et nyt kort. De trækker til hånden, og hvis de i den overståede konflikt har spillet kort fra bordet, må de selv vælge, hvilket af deres kort der skal ligge åbent på bordet fremefter. Hvis de har spillet fra hånden, forbliver det allerede åbne kort liggende på bordet.

Livspoint

Hver karakter har ved spilstart tre "livspoint" – symboliseret ved de tre billedkort i hver af spillernes kulør. Som spilleder lægger du kortene, så alle kan se dem.

Når spillerne taber en konflikt, mister den karakter, der har spillet det laveste kort i konflikten, et livspoint. Du fjerner som spilleder et kort – start med knægten, herefter kongen og til sidst dronningen i den spillers kulør.

Skulle to spillere have spillet ens, laveste, kort, mister begge et billedkort.

Eksempel.

Karaktererne bliver overrasket af et sneskred, sikkert startet af Arnold Veerman! Scenen spiller sig ud, og spillederen ender med at give spillerne sværhedsgraden 26.

Melodie starter og spiller sin 6er, fra hånden.

Fay spiller sin 9er, fra hånden.

Celia spiller sin 4er, fra bordet.

Eda spiller sin 5er fra hånden.

Det samlede resultat er 24. Konflikten er tabt og Celia, der spillede det laveste kort, mister et livspoint. Spillederen fjerner ♦ Knægt, som er Celias kulør.

Hvis konflikten tabes eftertrykkeligt, er tabene, naturligvis, større.

Hvis en konflikt tabes med mere end fem (5 >), koster det karaktererne med de to lavest spillede kort et hitpoint.

Hvis en konflikt tabes med mere end 10 (10 >), koster det karaktererne med de tre lavest spillede kort et hitpoint .

Eksempel

Karaktererne står ansigt til hjelm med en brutal Khorne-ridder. Sværhedsgraden er 27, og de kaster sig ind i kampen og spiller:

Celia: 7er

Fay: 9er

Eda: 2er

Melodie: 3er

Det samlede resultat er 21, altså seks lavere end sværhedsgraden. Både Eda og Melodie mister et livspoint, da de er karaktererne med de to lavest spillede kort.

Livspointene repræsenteret ved de resterende billedkort kommer i spil i scenariets klimaks (se side 12). Når karaktererne når frem til Stencirklen og indhenter Arnold Veerman, tæller hvert livspoint nemlig som et lod i trækningen om, hvem der overlever scenariet.

Her trækker du som spilleder tre kort.

Kuløren på de tre kort bestemmer hvilke karakterer, der overlever.

Det er altså muligt, at der kun er én karakter, der overlever (hvis en karakter ikke har tabt en konflikt undervejs, og det er karakterens tre billedkort der bliver trukket). Det er også muligt, at der overlever tre karakterer (billedkort i tre kulører trækkes).

Det eneste, der er helt sikkert er, at alle fire karakterer ikke kan overleve!

Skulle en karakter have mistet alle tre livspoint undervejs, er karakteren stadig med, og spiller kort som alle andre i konflikterne, men kan ikke overleve i finalen, da hun ingen lodder har tilbage.



Jokerne

Men det her er Warhammer, så der er altid en chance for at blive korrumperet af kaos. Skrev jeg lige 'chance for'? Jeg mente selvfølgelig 'frygtelig risiko for'. Det gælder ikke mindst, når man har Khorne-udsendinge i hælene.

Så når en karakter er taber i en konflikt og står til at miste et "livspoint", kan spilleren i stedet vælge at søge hjælp hos kaos. Se afsnittet *Fristerne*.

Spilteknisk betyder det, at spilleren fremfor at miste et livspoint/billedkort i konflikten, smider et Joker-kort ind i poolen af livspoint. Som spilleleder placerer du en Joker ved siden af spillernes livspoint på bordet.

Det kan gøres op til tre gange i scenariet – men kun én gang pr spiller. Sjæle kan ikke sælges flere gange.

Når vi når til finalen, optager jokerne plads i decket, hvorfra de overlevende trækkes. Hvis der spilles tre kaos-jokers i løbet af scenariet, er der altså en reel mulighed for, at ingen karakterer overlever – sådan er det, når man flirter med kaos.

Det er vigtigt, at du som spilleleder IKKE fortæller jokernes effekt på finalen undervejs. Spillerne må gerne gætte på, hvad de gør og betyder, men den egentlig effekt skal først afsløres, når I kommer til finalen.

Eksempel - Finale

Eda og Melodie har undervejs begge tabt én konflikt. Det har Celia også, men hun indgik en aftale med sin dæmon. Fay har tabt to konflikter.

Der betyder, at de ved scenariefinale har følgende mængder billedkort:

- ♠ Eda: 2
- ♣ Melodie: 2
- ♦ Celia: 3
- ♥ Fay: 1

Derudover er der en Joker i bunken, fra Celias handel.

Spillelederen blander kortene og trækker ♥,♠ og en Joker. Altså er det Fay og Eda, der overlever scenariet.

Havde spillelederen trukket tre gange ♦, ville kun Celia være i live ved scenariets slutning.

Fristerne

Når en spiller står til at miste et livspoint, fordi hun har spillet det laveste (eller et af de laveste) kort i en konflikt, fryser tiden, og fristeren fra kaos dukker op og tilbyder at hjælpe karakteren.

Hver karakter har en unik frister, der er koblet til rollens mål og personlighed og samtidig er et aspekt af en Warhammer-universets kaosguder. Det er dog ren bonus – man behøver ikke kende guderne for at forstå det/dem.

Eda (Khorne): En kvindelig ridder klædt i stor, brutal rustning. Ridderen håner Eda for at være svag. Hvordan kan hun være den, der bider i græsset i så tarvelig en flok? Har hun ingen styrke? Ingen vilje? Ingen gejst? Ridderen tilbyder Eda alt dét. Et boost styrke til at klare den. Viljestyrken til at rejse sig og kæmpe videre. Adgangen til det indre bæst, der aldrig giver op.

Fay (Slaanesh): En fedladen dværg, klædt i lyserøde og lilla gevandter. Hans ansigt er dæmonisk, med lysende øjne og små, sirligt snirklede horn i panden. Dværgen danser manisk rundt om Fay. Måske har han en lille, skinger fløjte, som han spiller lystigt på. Han tilbyder hende at vende det kedelige nederlag til en sejr. Hun skal bare på benene igen og så venter der spænding. Rus. Vilde gerninger. Ting, der vil få hendes blod til at rulle og pumpe. Men det sker jo ikke, når man ligger der i sneen.

Celia (Nurgle): En gullig-gylden tåge – der ind imellem tager en svagt-humanoid skikkelse. Tågen omslutter Celia. Lyden af mønter, der drysser fra tågen, er den eneste lyd. De mønter, der lander i sneen, bliver til små gule biller, der krabber væk. Tågen hvisker, at hun ikke kan ligge der. Der er et rygte, der skal opretholdes og en betaling, der skal indhentes. Og tågen skal nok hjælpe. Den kræver kun en lille bid. Af kagen. Eller af noget andet.



Melodie (Tzeentch): En skikkelse klædt i en lang grøn kappe. Ansigtet er skjult af hætte, og det er, som om skikkelsen flimrer som i en varmedis. Med en stemme, der skiftevis virker til at komme meget langt væk fra til at være lige ved Melodies ører, spørger skikkelsen, om ikke den skal hjælpe hende med at fokusere. Sine kræfter. Sine evner. Sit potentiale. Alt flagrer jo nu. Det er derfor, hun ligger på jorden nu. Hvis hun derimod tager skikkelsens hånd, vil alt stå mere klart.

Når fristerne er i aktion, har de maksimalt et minut til at overtale karakteren til at sige ja til kaos. Lad dem lokke, snakke og forhandle, men det skal gå hurtigt og intet sker, medmindre spilleren klart ytrer et ja til hjælp.

Herefter starter tiden igen og alt efter karakterens valg, bliver spillerne ramt eller reddet, måske på en facon, der virker en smule dystert og dæmonisk. Giv spillerne mulighed for at komme til orde og beskrive, og vær selv parat til at understøtte og give den ekstra gas.

Herefter kan du som spilleder, hvis ikke spillerne selv griber konsekvensen af en aftale med dæmoniske magter, indflette små beskrivelser af, hvordan aftalen påvirker karakteren. Celas sår begynder måske at bløde gulligt, stinkende pus, Melodie kan undergå små forandringer i hår og øjenfarve, Edas muskler vokser og Fays træk bliver mere katte- eller hundeagtige.

Små ting, der kan sætte stemning.

Vær samtidig opmærksom på, at Tzeentch og Khorne er de to dæmoner, der er mest til stede i scenariet. Tzeentch i sin forbindelse til Arnold Veerman og karakteren Melodie, og Khorne som forfølgeren og til dels som et aspekt af Edas personlighed. Det er dog ikke noget, der betyder noget i forhold til fristerne - kaosguderne kan sagtens fungere på forskellige niveauer.

På side 14 finder du et oversigtsark med overblik over regler og scener.

Husk: Spillernes beskrivelser er hjertet af scenariets action.

Sørg for at gøre det klart for spillerne, inden I starter, at de gerne må slå sig løs og kan tage udgangspunkt i de kort, de spiller i de enkelte konflikter.

Og så støt op om dem og giv den gas, når du afrunder konflikterne og serverer resultatet på dramatisk facon.

De fire Kaosguder dækker forskellige områder og dyrkelse:

Slaanesh er den tvekønnede panteon for smerte, lyst og dekadence.

Nurgle repræsenterer forfald, sygdom, ødelæggelse og død.

Khorne er Blodguden. Gud for vold, blod, kranier og vrede.

Tzeentch er gud for magi, forandring og manipulation.

De fire Kaosguder ligger i konstant intern konflikt. Det kan forklare, hvorfor den ene dæmons tjenere her jager den anden, med spilpersonerne fanget i midten.



Scenerne

Scenariet består af syv scener. De kommer i fastlagt rækkefølge, men indenfor dem er der rig mulighed til at slå sig løs og være kreative. Alle har de én konflikt – tre med en kampkonflikt, tre uden kamp og så finalen, der er lidt mere åben.

Scene 1 - Jagthundene

Scene 2 - Den forladte by

Scene 3 - Kaosmongolerne

Scene 4 - Lejr

Scene 5 - Spidsrod gennem bjergene

Scene 6 - Den blodsorte Ridder

Scene 7 - Finale: Stencirklen

Men inden I starter...

Forklar reglerne kort for spillerne, så de har styr på deres kort (Først 2 kort fjernes – hemmeligt. Derefter 1 kort på bordet og 2 på hånden).

Forklar, hvordan livspoint virker, og slå fast, at ikke alle karakterer overlever.

Og så lav et rids af stil og stemning – sørg for, at spillerne ved, at de har ret frie hænder til at være vilde og seje og så ellers bare afsted ud over de frose stepper...

Cut 1

Arnold Veerman pisker sin hest fremad. Han er ude på sletten. Hesten har fråde om munden og blodige sider fra den skarpe pisk. Langsomt, meget langsomt, kommer bjergene tættere på.

Scene 1: Jagthundene

Hvad er situationen?

Karaktererne er på vej ud i ødemarken. Vejen er stoppet bag dem. Det er koldt. Jorden er dækket af frost og rim. Der er helt stille. Foran dem fortsætter sletten i noget, der minder om det uendelige. Helt, helt ude i horisonten kan man lige skimte en bjergtinde.

Lad spillerne introducere deres karakterer, gerne med en beskrivelse af udseende og fremtoning, og småspille lidt internt så længe, det er interessant.

Sæt også gerne stemningen af ensomhed, ødemark og vildskaben i landskabet. Herefter...

I det fjerne kan man høre en lyd. En glammen. Lyden af mange struber, der gør i samlet flok. De nærmer sig.

Hvad er konflikten?

Karaktererne er ved at blive indhentet af et koppel af Khornes hunde. Blodtørstige og frådende bæster, der i bølger kaster sig over de fire jægere. Det er svært for hestene at holde hundenes tempo på ujævn grund. Nogle hunde vil nå op. Kamp virker uundgåelig.

Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: De overvinder koblet. Forpustede, smurt ind i blod og med masser af skrammer, men i nogenlunde god stand. Omkring dem ligger skrigende, døende køtere.

Hvis karaktererne taber: Karaktererne trænges voldsomt tilbage. En karakter modtager et modbydeligt sår. En hest dræbes bestialsk. Lige som karaktererne virker omringede, ryg mod ryg, omgivet af snappende tænder lyder en dyb tone fra et jagthorn. Det kommer fra et sted ude i ødemarken. Modvilligt og snerrende trækker hundene sig tilbage og forsvinder.

HUSK: Sværhedsgraden er 22 i denne scene.

I efterfølgende skifter den, alt efter om den foregående konflikt blev vundet eller tabt.



Cut 2

Arnold Veerman trækker sin hest ind mellem nogle huse. Han hvisker for sig selv. Han kigger op på en bygning med et tårn. Solen rammer ham i øjnene, og han trækker hættten op over sit fedtede, sorte hår.

Scene 2: Den Forladte By

Hvad er situationen?

Det er midt på dagen. Ødemarken ligger kold og gold hen. Hestenes tunge åndedræt og raslen fra våben og rustninger, er alt, der bryder stilheden. Langsomt dukker et bygningsværk op i horisonten i den retning, karaktererne rejser. Langsomt kommer flere og flere bygninger. Forude ligger i en by, men stilheden er stadig øresønderrivende.

Hvad sker der?

Byen har ikke noget navn. Den består af en 10-15 huse, der ligger omkring et lille torv, hvor landsbyens brønd er, og et lille Sigmartempel rager op, som eneste bygning med mere end én etage.

Byen er forladt. Der er ikke en levende sjæl tilbage. Husene står som pludseligt forladte. Der er ikke tegn på kamp eller vild flugt. Det er som om, beboerne er forsvundet ud i det blå.

Hvad er konflikten?

Når jægerne bevæger sig igennem byen, enten for at lede efter spor efter beboere eller Veerman eller blot rejser igennem, falder byens skygger over dem. Ensomheden. Byens mystiske skæbne. Tzeentch-symbolet ridset på gulvet i templet.

Skridt for skridt begynder karakterernes syn at skeje ud. Vinkler bliver skæve. Lyset ændrer sig. Mystiske skikkelser dukker op i udkanten af synsfelterne. En tåge flyder langsomt ind og dækker jorden.

Medmindre spillerne er meget specifikke omkring det, går der kun få øjeblikke, før alle jægerne er alene i byen. Famlende og tumlende rundt blandt de tomme huse.

Her render de på mareridt og dæmoner. Giv den fuld gas med mistet kontrol,

skræmmende skabninger i øjenkrogen, væsner i deres fristers farver, der danser rundt i udkanten af deres synsfelt og karakterer, der ikke kan genkende hinanden. Alting er psykedelisk, vendt på hovedet og virkelig skræmmende.

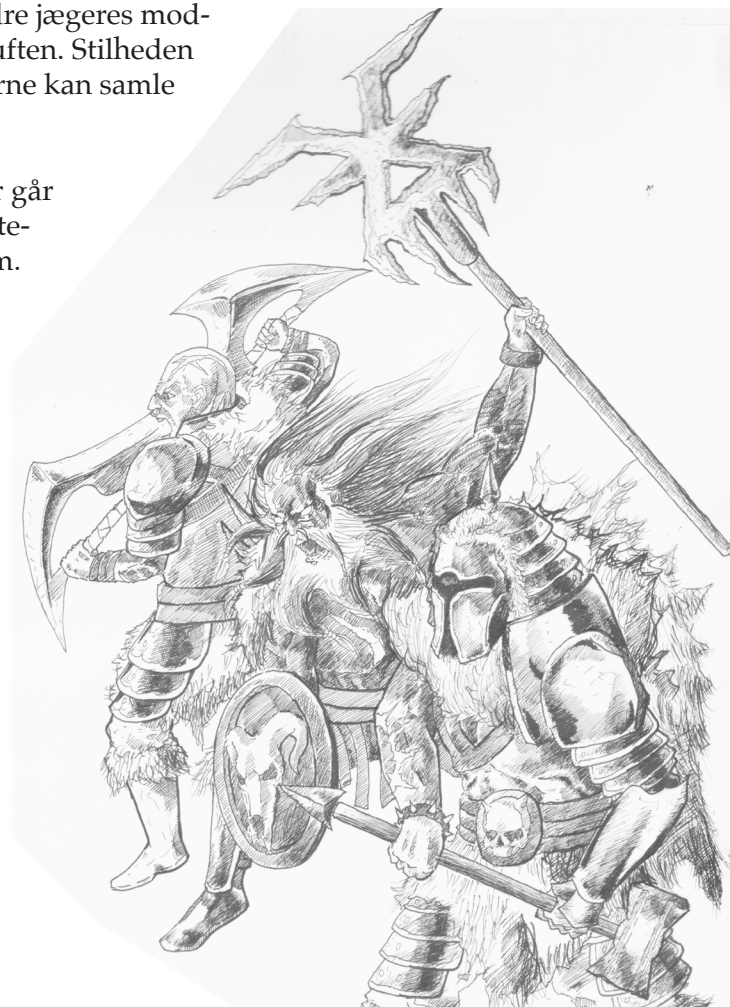
Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: Jægeren med det højest spillede kort tumler ind i Sigmartemplet. En skikkelse står over det pulserende mærke på gulvet. Lad jægeren fortælle, hvordan hun vil gå i in fight med skikkelsen og eventuelt hvem, der gemmer sig under den grønne hætte. Langsomt fader de andre jægers modstandere og forsvinder i luften. Stilheden breder sig i byen, og jægerne kan samle sig og drage videre.

Hvis karaktererne taber: Der går mange timer, inden karaktererne udmattede dejser om. Fyldt med (selvpåførte) skrammer, med dundrende hovedpiner og med mindst én bortløbet hest, vågner de op i udkanten af byen.

Cut 3

Ude i mørket er der flere bål tændt. Der sidder en del skikkelser omkring bålene. Store, brutale skikkelser. Mellem dem lusker flere af de kaoskøtere, der overfaldt gruppen tidligere. Grove stemmer runger ud i nattemørket, og skikkelserne rejser sig.



Scene 3: Kaosmongolerne

Hvad er situationen?

Det er er sidst på dagen. Karaktererne er enten ved at slå lejr eller ved at sadle af. Mørket falder på. Hurtigt.

Hvad sker der?

Ud fra mørket, fra alle sider, kommer tatoverede og frådende krigere væltende ind mod karaktererne. Jagthundenes ejermænd er nået op på siden af dem og de bersærker-lignende kaosmongoler charger ned mod gruppen.

Hvad er konflikten?

Der er mange kaosmongoler, men hvis spillerne har mod på det, kan man godt tage kampen op. Det er også muligt at forsøge at stikke af, men mørket gør det svært at udnytte eventuel hesteryg. Det vil ende med en eller anden form for træfning.

Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: Karaktererne holder stand mod mongolerne. Skrammede og forpustede står de tilbage. Deres lejrplads er smadret. Der ligger døde kaosfodsoldater overalt, og jorden er smurt ind i sort blod. Enkelte mongoler er stadig i live og ligger frådende og snerrende tilbage – så sårede, at de ikke kan komme væk. Selv i denne stand, vil de slå ud efter og forbande karakterer, der vil ende deres lidelser.

Hvis karaktererne taber: Det er med det yderste af neglene, at karaktererne slipper væk. Blødende, med ødelagte våben, døde heste og smadrede ressourcer formår de enten at lægge afstand til horden, få nok tempo på til at slippe væk eller komme gennem en smal slugt eller over et pas, hvor fjenden ikke kan følge efter. Men det skal have været dyrt!

Cut 4

Det er nat. Det er isnende koldt, og Arnold Veerman står på jorden. Bag ham står hans hest og pruster. Det er den eneste lyd i natten. Han holder et sextant-lignende apparat op i mod himlen og måler en kurs frem i stjernerne. Foran ham tårner skarpe bjergtinder sig op.

Scene 4: Lejr

Hvad er situationen?

Der er gået en dag. Mindst. Karaktererne må stoppe op og slå lejr. De har måske ikke mere mad eller også er de forfrosne, fordi tidligere træfninger har smadret deres udstyr, dræbt deres heste eller noget lignende.

Hvad sker der?

Det er nødvendigt at sætte en interimistisk lejr op, skaffe mad, få varme og andre helt basale ting. Lad det stå helt tydeligt, at karaktererne ikke kommer videre, medmindre de får hvilet ud og fyldt batterierne. Der skal skaffes mad. Der skal skaffes brænde. Der skal sættes lejr op.

Hvad er konflikten?

De er midt ude i ingenting, har haft træfninger med kaos og (formodentlig) tabt en eller flere runder kampe. De er tyndslidte og enhver ressource, der bliver brugt i gruppens navn, vil man selv savne, når man skal igennem bjergene. Lad dem tackle opgaverne, som de vil.

Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: Den næste morgen står solen op bag bjergene og sender nogle enkelte varme stråler ned for at vække gruppen. De har hvilet. De har spist. De føler sig faktisk i nogenlunde stand til at krydse Sharguns Tinder.

Hvis karaktererne taber: Ingen har sovet godt. Maver rumler. Karaktererne bliver vækket af sjasket sne, der først gør alting vådt og derefter fryser. Bjergene foran dem ser fuldstændig ufremkommelige ud.

Lejr-scenen er et godt sted, hvis Fristerne skal have lidt mere plads i scenariet. Lad eventuelt fristeren komme vandrende ind lejren, slå sig ned ved bålet, eller mangel på samme, og så bruge lidt mere tid på at tale sin sag, ridse de umulige odds op og være rigtig lokkende.



Cut 5

En kaosmongol forklarer noget til en rustningeklædt skikkelse. Han er tydeligvis bange. Uden at svare eller reagere, svinger ridderen sig op på sin hest og ridder mod nord.

Scene 5: Spidsrod gennem bjergene

Hvad er situationen?

Spillerne skal igennem bjergene, der danner Sharguns Tinder. En smal, men høj, samling bjerge med skarpe skråninger, masser af is og sne og kun en enkelt sti, der fører igennem.

Hvad sker der?

Når karaktererne er godt halvejs gennem passet, starter et større sneskred. Is, sne og sten kommer væltende ned mod gruppen.

Hvad er konflikten?

Hvad gør spillerne for at undgå den voldsomme naturkraft på vej ned i mod dem. Forsøger at ride fra den? Finder en hule eller fordybning mellem klipperne, som de kan gemme sig bag? Noget tredje?

Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: Det kan altså lade sig gøre at besejre en lavine. Med minimale tab og skader kan de fire forlade bjergene og komme ud på sletterne på den anden side.

Hvis karaktererne taber: Heste dør. Våben og udstyr bliver smadret. Timer tabes på at grave sig fri, lappe skader sammen og finde ting, der stadig kan bruges. Sporet er også koldt og dækket af is og tager tid at genfinde.

Cut 6

Arnold Veerman står ved liget af sin hest. Han skriger og råber. Han har fråde om munden. Han smider alt, han har i sin taske og i sine lommer og begynder, væltende, at løbe i gennem sneen i samme retning, som han rejste før.

Scene 6: Den Blodsorte Ridder

Hvad er situationen?

Karaktererne er kommet igennem bjergene. Kort tid efter de har forladt passet, kommer de til kadaveret af en hest. Arnold Veermans hest. Redet i graven af deres bytte. Ude i horisonten kan de se en skikkelse, der tumler fremad.

Hvad sker der?

Som de står, parat til at indhente deres bytte, lyder der tunge hovslag bag dem. Med Morrslieb, kaosmånen, i ryggen, kommer en rustningeklædt klædt skikkelse dundrende imod dem. Hjelmen har horn, og hele rustningen skinner unaturligt rødt.

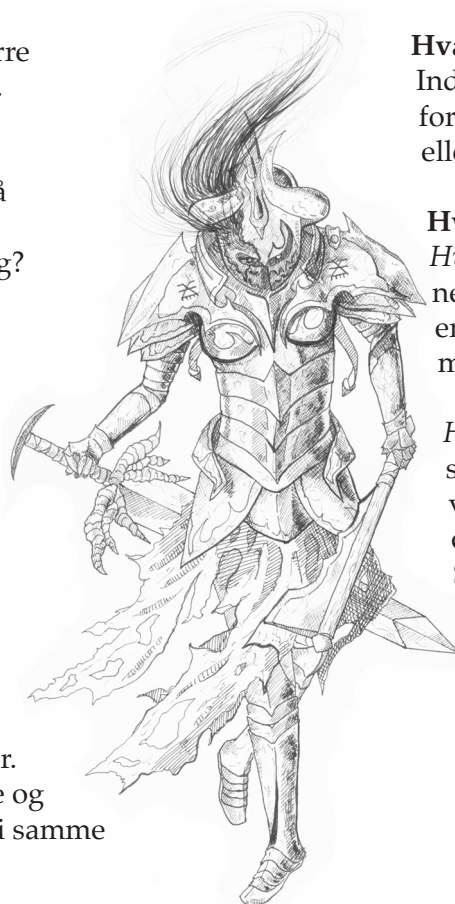
Hvad er konflikten?

Inden de kan nå Veerman, når kaosridderen dem. Nogen kan forsøge at holde ridderen tilbage, imens andre pisker efter Veerman, eller der kan gøres samlet front. Den her kamp skal være vild!

Hvad er resultatet?

Hvis karaktererne vinder: Efter en modbydelig hård kamp, får de nedkæmpet ridderen. Hvis hjelmen trækkes af, viser det sig, at det er en kvinde, godt påvirket af kaos og måske med en vis lighed med Eda?

Hvis karaktererne taber: Grinende kaster ridderen de kæmpende til side. Brækker et par knogler og skridter derefter over dem, som var de uværdige til at blive slået ihjel. Særligt bliver der hoveret overfor Eda, både hvis hun har ladet sig friste eller ikke. Spyttende vil ridderen grine af hende og håne hende for, overhovedet at kunne tro at, hun var stærk nok til at kunne repræsentere Blodguden.



Cut 7

Stencirklen står og sender et grønligt lys op i mod nattehimmelen. Lyset er en ledestjerne. Et fyrtårn. Og det virker som om, Morrslieb, kaosmånen, næsten pulserer lidt med i takt.

(NU har spillerne kun to kort tilbage. Hvis de i den foregående scene har spillet deres åbne kort, behøver de ikke placere et nyt på bordet – de må godt køre med to skjulte i sidste scene)

Scene 7: Stencirklen

Hvad er situationen?

Oppe på en bakke står samlingen af sten, og det virker til, at de pulserer og kaster et grønligt lys op i mod himlen. Arnold Veerman er, halvt løbende, halvt kravlende, på vej op i mod den.

Hvad sker der?

Alt efter hvordan gruppen klarede den foregående scene, kan det være, at der også er en kaosridder på vej hen i mod stenene og Veerman.

Hvad er konflikten?

Alt er konflikt nu. Sørg for, at scenen bliver tacklet på episk og tilfredsstillende vis for spillerne. Der er flere muligheder, og det vigtigste er, at du får flettet mekanikken om, hvem der overlever, så elegant ind i scenen som muligt. Det kunne være...

- Spillerne fyrer deres kort af, overkommer konflikten, og dermed indhenter Veerman, inden han når frem til stenene. Den, der spillede det højeste kort, får lov til at komme først og kan gøre, hvad end proces hun vil med Veerman. Foran dem ligger nu det pulserende kraftfelt.

- Veerman når frem til stenene først og gennemrystes og –lyses af Tzeentchs forandrende energi. Den sidste konflikt står nu mellem gruppen og Veerman, enten som magikastende superskurk eller spontan-muteret dæmonskabning. Hvis spillerne fejler konflikten, udsletter Veerman de karakterer der taber livspointsloppet. Det kan også være, han tilbyder de overlevende, at de kan slutte sig til ham, eller måske ignorerer han dem blot, fordi han er nået det avancerede niveau™.

- Frem mod stenene falder karaktererne hinanden i ryggen, fordi alle vil først frem til Veerman, eller der er tydelig uenighed om, om Veerman skal dø eller overleve eller om stenenes energi skal udnyttes eller smadres.

- Veerman når frem til stenene, bliver indhentet af kaosridderen og de to dæmoniske skabninger, den ene for Khorne og den anden for Tzeentch, kaster sig mod hinanden. Spillerne kan enten vælge side eller tackle vinderen (eller blive blæst bagover, skulle de fejle konflikten).

- Karaktererne står til sidst, med alle modstandere nedkæmpet, på kanten af det imponerende kraftfelt. Hvordan reagerer de, og hvordan reagerer de på, hvad de andre gør?

Når det passer ind i finalen, så gør livspointregnskabet op, og bestem, hvem der overlever og hvem der dør. Prøv at time det hele, så det forløber flydende og sammen med scenariets handling.

Er der brug for en spiller-mod-spiller tie breaker, så har alle spillere på dette tidspunkt ét kort tilbage – lad det være afgørende. Ellers må spillerne tolke på deres resultater og spillede kort – med dig som endelig dommer over, hvad der kan, og skal, ske.

Lad spillerne være medfortællere til deres egen (og de andres) død og overlevelse – sigt efter, at alle føler deres karakter forløst eller i det mindst udslettet på god og grim facon – Warhammer-style – og at det bliver fedt, selvom de fejler den sidste udfordring.

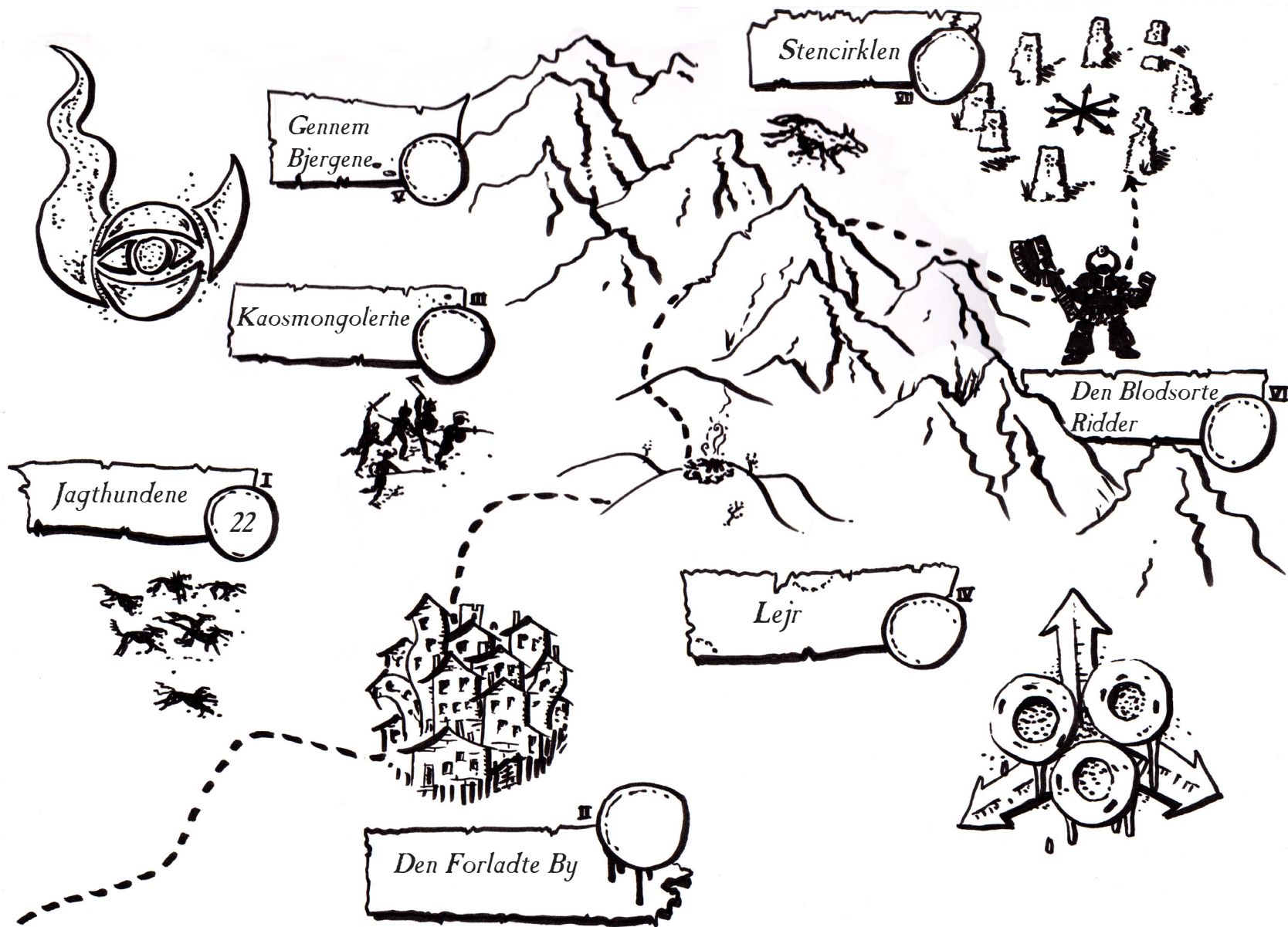
Lad det samtidig være tydeligt, at lige meget om karaktererne har tabt eller vundet, er der virkelig langt tilbage til civilisationen...

◉ Hvis Melodie leder efter bøgerne Veerman havde stjålet, er de der ikke. De ligger smidt et sted i ødemarken, hvor blæsten flår dem side fra side og sender dem sejlene på vinden.

◉ Hvis spillerne undervejs får mistanke om, at Veerman måske slet ikke er en skurk ("hvis Khorne jager ham, så er han måske en good guy?"), så kan du eventuelt lade en skrammet Sigmar-medaljon glide ud under hans jakke, når han ligger død i sneen...



Flowchart-kort



Scenarieoverblik

Reglerne

- Hver spiller får alle kort fra 1-10 i én kulør. Fjern to, hemmeligt, før spilstart.
- Billedkort tæller som livspoint – tre pr karakter.
- Alle spillere har altid ét kort liggende åbent foran sig og to skjult på hånden.
- Alle kort kan kun spilles én gang og samles, når de er spillet, af spillederen.

En konflikt forløber som følger:

- Spilleleder forklarer konflikt og fortæller sværhedsgrad.
- Spillerne afleverer på skift ét kort – fra bordet (åbent) eller fra hånden (skjult). Det går på skift mellem spillerne, hvem der spiller først – Melodie starter i Scene 1. De beskriver, med udgangspunkt i det spillede korts værdi, hvad de gør for at tackle konflikten.
- Spillederen samler alle fire kort og tæller sammen. Start med de åbne kort.
- Hvis kortenes værdi tilsammen er lige med eller højere end sværhedsgraden, er konflikten vundet.
- Hvis kortenes værdi tilsammen er under sværhedsgrad, er konflikten tabt og karakteren der spillede det laveste kort mister et livspoint. (Hvis konflikten er tabt med mere end 5 eller 10, mister karaktererne med henholdsvis de to og tre lavest spillede kort et livspoint)
- Spillere og spillere beskriver udfaldet.

Sværhedsgraden er 22 i Scene 1. Efterfølgende stiger den med 1, hvis den foregående konflikt er lykkedes og med 2, hvis den foregående konflikt er fejlet.

- Spillere, der mister livspoint, får med det samme mulighed for at annullere tabet, ved at slå en handel af med deres dæmon/frister. Siger de ja til aftalen, mister de ikke livspointet, men i stedet placeres en joker ved siden af livspointene.

- Spillerne kan kun sige ja til den aftale én gang i scenariet, men kan godt blive fristet flere gange. Der kan maksimalt laves tre af disse dæmoniske handler i løbet af scenariet.

- I scenariets finale samles tilbageværende livspoint, plus jokere, de blandes og spillederen trækker tre kort. De kulører der trækkes, er de roller der overlever. Jokere tæller som nitter.

Rollerne

- ♥ Fay er stifinderen og den dyriske jæger. Hendes dæmon er Slaanesh (lyst).
- ♠ Eda er lejesoldaten og den spændingsafhængige jæger. Hendes dæmon er Khorne (blod).
- ♦ Celia er dusørjægeren og er den professionelle jæger. Hendes dæmon er Nurgle (forfald).
- ♣ Melodie er magikeren og den ufrivillige jæger. Hendes dæmon er Tzeentch (forandring).

Scenerne

- 1 - Jagthundene (Kamp mod dæmoniske køtere)
- 2 - Den Forladte By (Psykedelisk sanseekspllosion i øde by)
- 3 - Kaosmongolerne (Overfald af vilde barbarer)
- 4 - Lejr (Jagt på ressourcer og hvile)
- 5 - Spidsrod gennem bjergene (Nærkontakt med lavine)
- 6 - Den Blodsorte Ridder (Showdown med Khorne-ridder)
- 7 - Stencirklen (Finale og byttet indhentes)





EDA

Eda jager, fordi hun ikke kan lade være.

Hun er ikke rigtig i live, hvis hun ikke kan mærke adrenalinen pumpe i kroppen og mærke den flygtige duft af sved og

frygt i luften, fra dem hun er i hælene på.

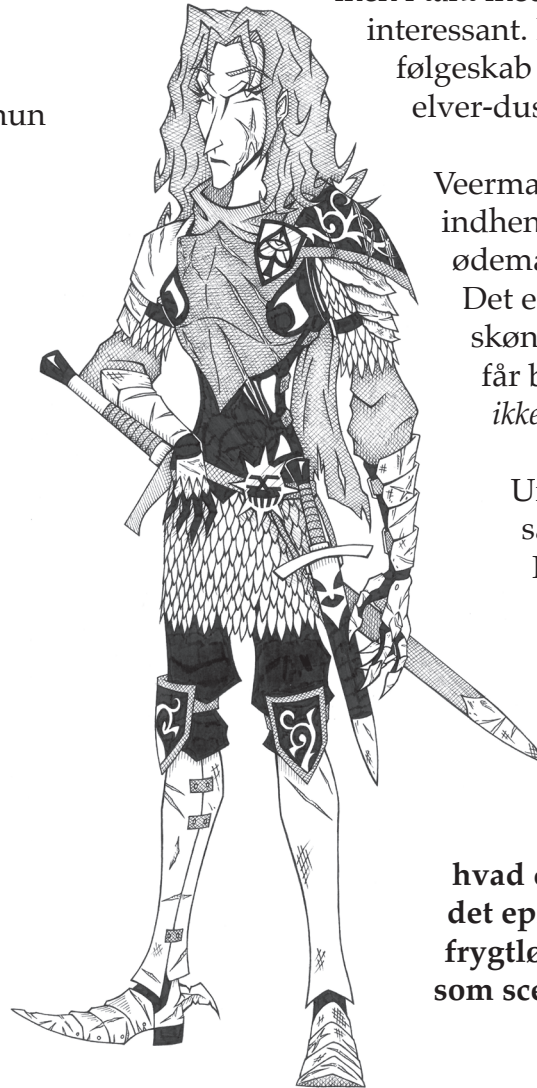
Lige nu hænger stanken af Arnold Veerman i luften, og hun skal nok indhente og give ham, hvad han har fortjent.

Du står og vipper på fødderne. Kradser på dit sværdskæfte. Mærker den iskolde vind rykker i dit tørklæde. Du står side om side med de to andre, imens jægeren undersøger sporet hun fandt et par meter foran jer i det begyndende snetæppe. En skikkelse i mørkrød rustning dukker op i dine tanker. "Videre!" brøler skikkelsen, så det giver et sæt i dig. "VIDERE!" runger det i dine ører.

Eda er en ung lejesoldat fra byen Altdorf. Som barn var hun en rigtig drengepike og som 14-årige stak hun af hjemmefra med en ambition om at lade sig hverve under Imperiets faner og bekæmpe grønheder og kaos.

Årene gik. I militærtjeneste og senere i forskellige kompagnier af lejesoldater. På mere og mere farlige og risikofyldte opgaver. I kampen mod monstre. I jagten på tyve, røvere og kultister.

Da den seneste gruppering faldt fra hinanden, slog Eda følgeskab med Melodie, en magiker fra Marienburg, der var på jagt efter en forbryder. Arnold Veerman. Til at starte med, var det en rutineopgave for Eda, men i takt med, at Veerman gang på gang undveg dem, blev det mere interessant. En udfordring. Også selvom Eda og Melodie fik følgeskab af kompetente kræfter som stifinderen Fay og elver-dusørjægeren Celia, smuttede han fra dem, gang på gang.



Veerman er blevet en besættelse. Eda glæder sig SÅ meget til at indhente ham. Skidt med, at hun lige nu er på vej ud i ødemarken, kun sammen med tre andre rejsekammerater. Det er jo vanvittigt, skriger stemmen i Edas hoved. Men også skønt, spændende og vildt, hvisker den anden stemme, der får blodet til at bruse i hendes krop. *Afsted. Afsted. Kig dig ikke tilbage. Hvæl ikke før, at Arnold Veerman er dræbt.*

Under sin løsthængende klædedragt er Eda iklædt et sammensurium af mindre dele fra andre rustninger. Ringbrynje, skrammede armbeskyttere i metal og enkelt ringforstærket handske. Hendes korte, mørke hår er delvis dækket af tørklæde, og på ryggen har hun et mindre rundt skjold. I bæltet har hun et kort og et langt sværd siddende.

Du skal spille lejesoldaten Eda i "Vinterulvene".

Under scenariet vil du få rig mulighed for at beskrive, hvad der sker, når hun slår sig løs i kamp. Sørg for, at gøre det episk og spændende og meget gerne så afspejler hendes frygtløse og (over)modige stil. Og eskaler det meget gerne, som scenariet skrider frem.





CELIA

Celia jager, fordi hun er god til det.

Hun kan opspore ethvert bytte, mod betaling, naturligvis. Og prisen er høj, for Celia er blandt de bedste.

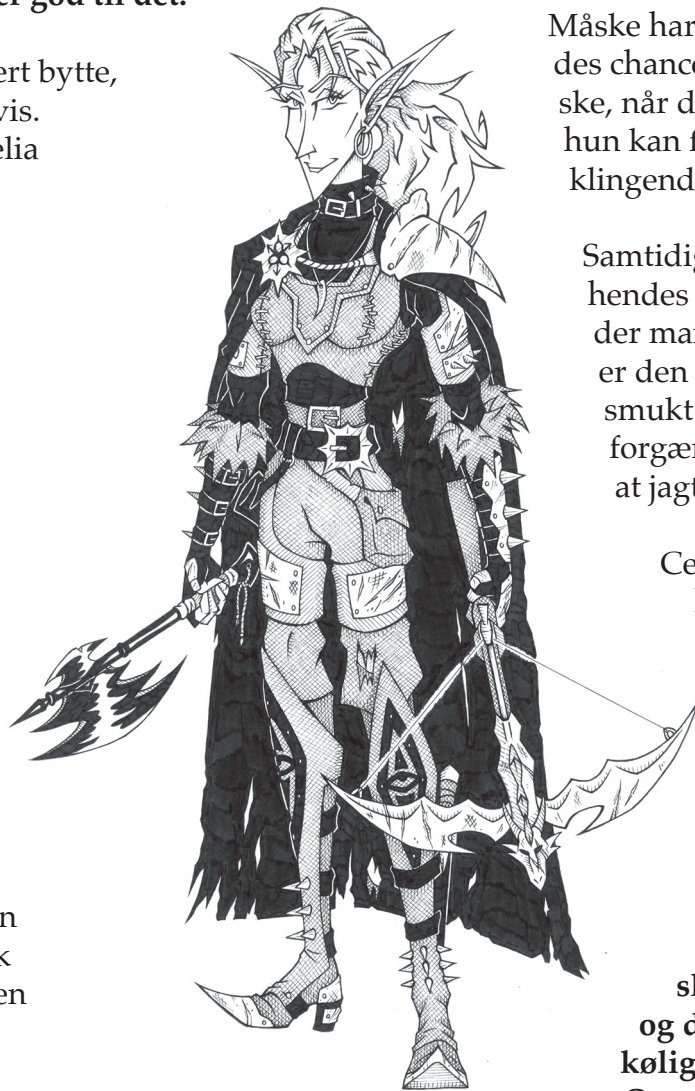
Og lige nu hedder målet Arnold Veerman og ved Sigmar, du skal nok fange ham. Om du skal forfølge ham helt til kanten af ødemarken. For når først Celia har påtaget sig en opgave, så stopper hun ikke.

Fay roder rundt med ansigtet tæt på jorden. Snusende som en hund. De andre står ved siden af dig og tripper og vipper på støvlehælene for at holde varmen. Ikke dig, du står stille som en statue og kigger mod horisonten. Du ved, at han er derude.

Celia er elver og levede en omtumlet tilværelse i Marienburg i sine yngre år. Hendes bror døde og hun hustlede sig igennem tilværelsen så godt hun kunne. Efter en episode, hvor hun solgte alt for meget, alt for billigt til en gusten købmand i en gul kappe, indså Celia, at byen trak hende ned i sølet, og den unge elver drog af floden Reik mod Imperiets hjerte.

Efter en årrække som lejesoldat, slog Celia for et par måneder siden følgeskab med tre andre kvinder.

Stifinderen Fay, troldkvinden Melodie og dusørjægeren Eda. Ligesom Celia var de ude efter Arnold Veerman, en slyngel og falskmønter fra Marienburg.



Måske har de andre planer med ham, men Celia ved, at hendes chance for succes forbedres af at være flere. Hvad der vil ske, når de indhenter misæderen, ved Celia ikke. Men hvis hun kan få ham bragt levende til Middenheim, vil der være klingende Middenmark og grænseløs ære og respekt.

Samtidig gnaver hendes elverblod. De andre tre spejler hendes udødelighed. Celia ser ned på dem, for hun vil være der mange år efter, at de er glemt og visnet bort. Samtidig er den næsten uendelige livsbane et åg. Er der ikke noget smukt i flygtigheden? Celia savner næsten forgængeligheden og følelsen af hast, når det kommer til at jagten. Både på byttet og på meningen med livet.

Celia er bevæbnet med en let armbrøst og en solid håndøkse. Derudover har hun naturligvis en daggert i den ene af sine høje støvler. På ryggen sidder der et lille rundt skjold. Under sin tykke, grå kappe er hun iklædt en læderrustning med forstærkning af nitter og hendes lange hår hænger ud under den dybe hætte.

Du skal spille dusørjægeren Celia i "Vinterulvene". Under scenariet vil du få mulighed for at beskrive, hvad der sker, når hun slår sig løs i kamp. Sørg for, at gøre det levende og dramatisk, og meget gerne så det afspejler hendes kølige og professionelle stil. Og eskaler det meget gerne, som scenariet skrider frem.





FAY

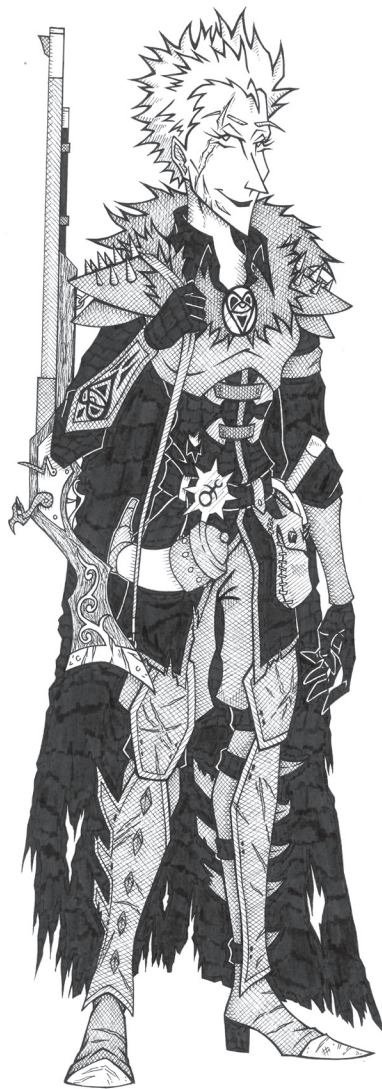
Fay jager, fordi det er i hendes blod.

Når blodet bruser og sporene folder sig ud foran hendes øjne, som smukke mønstre, der peger mod byttet, da lever Fay.

Lige nu er det duften af Arnold Veerman, der hænger i luften, og som flygtige, lysende pile peger i den retning, han er løbet. Fay skal nok indhente ham.

Du har ansigtet helt nede ved den kolde jord. Snuser omkring det svage spor. Snuser som et dyr. De andre står nogle favne bag dig. Forventningsfulde. Afoventende. Du kigger igen på de vage aftegninger i det stive græs. Du er ikke tvivl. Han er kommet her forbi. I er på rette vej.

Fay er drevet af instinkt. Lige siden hun var helt lille, har hun jaget. Ude i skoven mødte hun en dværg, der åbnede hendes øjne. Den lille figur fortalte hende om naturen og det vilde. Ekstasen, der kommer gennem jagten. Hun lærte lynhurtigt at følge dyreveksler, spotte næsten usynlige spor og finde frem til sit bytte, uden nåde – også efter dværgen forsvandt. Fra den lille flække Torfenheim fulgte hun sporene ud i verden og fandt hurtigt folk, der gerne ville have en pige med hendes jægertalenter i deres sold.



Efter at have tjent som stifinder og jæger i en periode, slog Fay for et par måneder siden følgeskab med lejesoldaten Eda og troldkvinden Melodie. De var på jagt efter Arnold Veerman, en voldsmand, morder og ikke mindst et svært bytte. En der kunne matche Fays evner. Endelig en værdig udfordring. Senere kom også dusørjægeren Celia med i gruppen og sammen har de halet ind på Veerman. Mil for mil. Skridt for skridt.

Samtidig kæmper Fay med sin vilde side. En side, der ligger mellem instinkt og blodtørst. Det er både siden der gør hende til en fantastisk jæger og siden, der gør, at hun indimellem bliver bange for sig selv, når hun ser sig i spejlet. Når hun knækker halsen på et dyr, fordi hun ikke kan lade være. Når hun ikke har lyst til at vaske blodet af sine hænder. For der er noget smukt i det dyriske. Er det ikke det, jagten handler om? De helt basale, vilde og inderste drifter. Jagten på ekstasen og tilfredsstillelsen.

Fay har en lang og kunstfærdigt udsmykket riffel over skulderen. Under sin tykke kappe er hun ikklædt læder i mørke farver. Under kappen sidder krudthorn, pose med kugler og en skarp, tung kniv i bæltet. Hun har sit lyse hår samlet i en stram hestehale og nedover hendes ansigt løber et tyndt, men tydeligt, ar.

Du skal spille stifinderen Fay i "Vinterulvene". Under scenariet vil du få rig mulighed for, at beskrive, hvad der sker, når hun slår sig løs i kamp og jagt. Sørg for at gøre det actionfyldt og intenst og meget gerne så det afspejler hendes vilde og dyriske stil. Og eskaler det meget gerne, som scenariet skrider frem.





MELODIE

Melodie jager, fordi hun er tvunget til det.

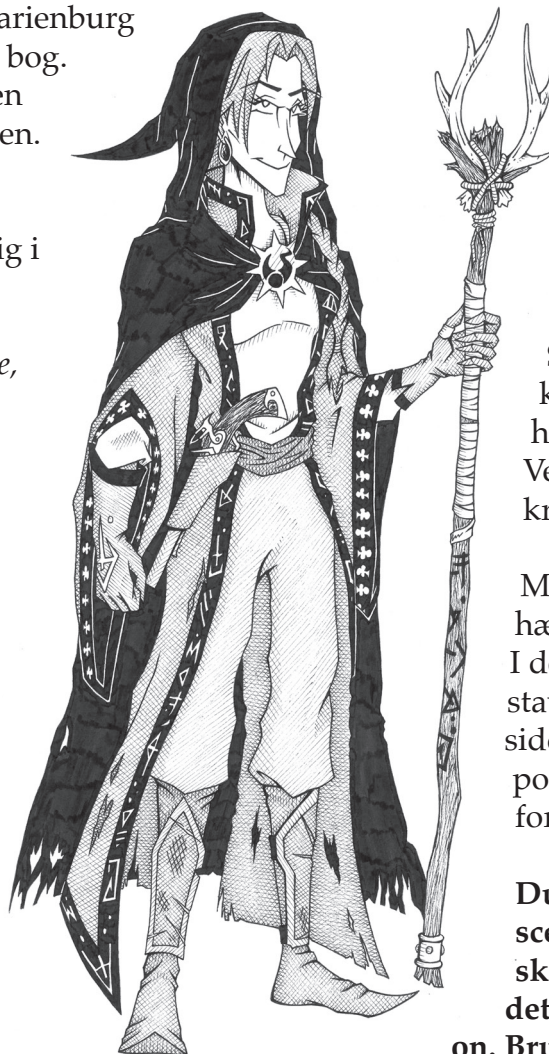
Helst sad hun hjemme i Marienburg med hovedet begravet i en bog. Skærmet for vindens rusken og regnens ubønhørlige silen. Men hun er tvunget ud i

ødemarken, for Arnold Veerman skal fanges. Hvis ikke han bliver stoppet, får han en magt, der er farlig i hans hænder. En magt kun Melodie bør have.

Du står sammen med de andre. Du skutter dig i dit tykke, men ikke varme nok, tøj. Selvom jægeren er i gang med at undersøge det næsten usynlige spor, så ved du at I er på rette vej. Du kan mærke magien bølge i luften. Den vibrerer og summer. Kalder på dig.

Melodie studerede oprindeligt magiens væsen i byen Marienburg. En dygtig studerende ved byens universitet, der diskret blev trukket ind i en forunderlig verden af en professor, der spottede den unge kvindes talent.

Som medlem af Forandringens Hjul, en af byens hemmelige intellektuelle loger, fik hun adgang til esoterisk viden og udviklede hurtigt sit talent for trolddom og magiens væsen.



Da et andet medlem af gruppen, Arnold Veerman slog gruppens leder ihjel og stak af med potente magiske tekster, viste den enigmatiske leder sig for Melodie i en drøm. En skikkelse med ansigtet skjult i en dybgrøn kappe tiggede hende om at finde ham. Stoppe ham. For enhver pris. Siden har hun ledt efter Arnold Veerman i hele Imperiet med hjælp fra dygtigere jægere. Først lejesoldaten Eda og siden stifinderen Fay og dusørjægeren, og elveren, Celia. Side om side har de klaret udfordringer, overvundet modstandere og træfninger og langsomt trængt Veerman op i en krog.

Samtidig lurer usikkerheden. For i takt med at gruppen er kommet tættere på Veerman og hans destination langt mod nord, kan Melodie mærke magiens styrke. Skræmmende styrke. Forude venter noget stort. Noget, der kan ryste Imperiet i sine grundvolde og vil være farligt i hænderne på den forkerte person. En person som Arnold Veerman. Men ikke Melodie. Hun vil kunne tøjle disse kræfter, vil hun ikke?

Melodie er iklædt en tung og tætsiddende kappe med hætte. Hendes ansigt er ofte dækket af det lange pandehår. I de behandskede hænder har hun en solid stav, der ligesom staven er udstyret med diskrete symboler. Inde under kappen sidder en solid pistol klar i hendes bælte. Der sidder også de poser og beholdere med de remedier, hun skal bruge til sine formularer.

Du skal spille magikeren Melodie i "Vinterulvene". Under scenariet vil du få rig mulighed for at beskrive, hvad der sker, når hun slår sig løs med magi. Brug din fantasi og gør det spændende, dramatisk og episk, når din karakter er i aktion. Brug elementer og omgivelser og giv den gas. Og eskaler det meget gerne, som scenariet skrider frem.

