

# Jagten på Shu Horus

-et episk Werewolf-scenarie

Velkommen til dette scenarie. Det er lidt et eksperiment fra min side, så jeg håber ikke du bliver alt for skuffet. Scenariet ligner ikke den normale con-standard, men jeg startede med at lave et flowchart til scenariet, og besluttede mig for at prøve at holde det lidt i den form. Derfor består dette scenarie kun af et flowchart, som er udvidet med stikord. Jeg håber du som master er villig til at køre scenariet ud fra disse noter.

Men for at give dig lidt mere, så er meningen med kampene, at i starten skal det ikke være noget problem for spillerne at klare dem, men senere bliver de vanskelige, og det gør ikke noget, hvis en af spillerne dør. Men de bør dø, så det er helt modigt, for som du nok kan se, så har jeg i karaktererne beskrevet, hvordan de har det med at skulle ofre sig. Men hvis det er muligt, så må de gerne få lidt tid til at overveje det. Jeg overvejede også at ritualet krævede en mandlig og kvindelig varulv, som skulle ofre deres liv, så hjemlandet kunne genfødes af deres kroppe. Du vælger jo nok det du synes passer bedst.

En anden ting er Shu Horus. Hvis spillerne sidder fast, eller der er et stort hul, som jeg ikke har forklaret, så lad Shu Horus kontakte Bennu, og giv hende nogle hints. Det bedste ville være hvis spillerne klarer sig uden indblanding. Men han er et redskab du kan bruge.

Jeg har ikke sat stats på de setites der angriber spillerne, fordi jeg har tænkt at det skulle køre terningeløst. Det er derfor helt op til dig, hvor seje de skal være. Jeg har lavet et karakterark til hver spiller. Det er ment som en støtte til at give et billede af karaktererne, men det giver dig jo også muligheden for at bruge terninger. Så valget er helt op til dig.

Hvis du har spørgsmål eller kommentarer til scenariet vil jeg gerne høre fra dig. Specielt er jeg interesseret i, hvad du synes om den måde scenariet er skrevet på. Er det tåbeligt, eller kan det gå an? For det er selvfølgelig også lidt dovenskab fra min side, at jeg ikke skriver hele scenariet fuldt ud, som alle andre. Men nu vil jeg teste, om man kan nøjes med mindre, så det ikke er så stort et job at skrive scenarier.

Jeg kan kontaktes på følgende adresse.

Christian Nørgaard  
Gl. Strandvej 5, 3th.  
9000 Aalborg  
98 12 06 08

## Templet der gemmer krypten

- Spillerne bliver nødt til at grave sig ned gennem sandet, til de finde indgangen
- Finde vej gennem mørket (Fakler, fetish ?)
- Fare for overfald
  - Slanger
  - Lyde i mørket (Vind, ånder der klager sig, senere en messen nede fra dybet)
  - Paranoia
  - Wyrmtaint, over det hele, stærkere længere nede i mørket.

## Setites (2 stk.)

- Kamp
  - Prøver at overtage en af spillerne, gerne en der ikke har været så aktiv.
  - De er skjulte (Obfuscuate), måske i slange form. De bør ikke være en stor trussel.
- Tainten mindskes, når/hvis spillerne smadrer de onde.

## Krypten findes, og undersøges

- Setites angriber inden spillerne har undersøgt det hele (3stk)
  - Hvis spillerne ikke holder vagt bliver de overrasket, og vampyrene slår måske en enkelt varulv ned i et par runder.
  - Måske et dødsfald, Bennu paralyzeres af en af vampyrene, og en anden skyder en dødsenergi-bolt efter hende, (her er der mulighed for at nogen kan ofre sig), hvis du synes kan du gemme dette til vogteren..
- Ved at trykke på de øjnene i slangehovederne i hver ende af sarkofagen åbnes et hemmeligt rum.
  - Ritualet findes indeni i en æske.
    - Der er en fælde på æsken, og pile skyder ud. Der er dødelig gift.
      - Spillerne kan let finde fælden, hvis de gider at checke.
    - Ritualet kan kun vendes, hvis en mandlig og kvindelig varulv ofrer sig på det samme sted, som ritualet udførtes første gang. De skal gøre det af egen fri vilje, og ikke have ondt i hjertet. De skal drikke en speciel gift, som vogtes af vogteren. Samtidig skal en åndemaner påkalde sig stammens forfædre, som nu kan bryde den kunstige barrierer.
    - Pergamentet viser også at tilbage i sidste rum findes en hemmelig passage til vogteren.

## Den hemmelige passage findes.

- Symboler på væggen, der skal aktiveres
- Stenblokke der bevæger sig
- Spillerne kan nu drage ned i mørket, hvor de når ned i et gravkammer, hvor ritualet kan udføres.

## Den sidste kamp

- Vogteren findes bag nogle gitre.
  - Spillerne kan se, hvordan en mørkerød væske løber ned i munden på vogteren.
  - Mens de febrilsk prøver at få åbnet gitteret kan de se, hvordan han langsomt får farve i kinderne, og rejser sig
  - Gitteret brydes, og de kan nu kæmpe mod vogteren.
- De overlevende kan udføre ritualet, og vende tilbage til deres folk med forhåbentligt godt nyt.

## Caern of Red Sands

- Benu bliver kontaktet af Shu Horus, som siger at hun kan finde hjælp hos dem der levede dengang, men som nu er draget bort.
  - Det ville være praktisk, hvis spillerne nu tager til dødsriget (Dark Umbra)

## Dark Umbra

Spillerne kan komme hertil vha. ritualet Descent into Dark Umbra, som Kis Ahn kender. Det kræver at der ofres noget levende. (Et dyr er nok).

- Ved Indgangen
  - Vogteren (Kridhvidt ansigt omgivet af mørke, Intetkøn, ingen følelser)
  - Spillerne bliver nødt til at komme forbi vogteren, enten ved forhandling eller ved kamp.
    - Spillerne kan godt tæske ham, selvom det ikke skal være let. Han sender nogle grønne energistråler ud fra øjnene, som lammer dem der bliver ramt. Men til sidst bør spillerne vinde.
    - Hvis de ellers kan overbevise vogteren om at de bør komme ind til dødsriget er det måske lettest.
      - Han sørger for at de døde bliver i dødsriget, og at kun døde kommer derind. Hvis spillerne gør et hæderligt forsøg lader han dem til sidst ind.
- Rejse gennem Dark Umbra
  - Masser af ting der vil lege med spillerne, en enkelt kamp KORT spillerne kæmper sig fri af arme der prøver at holde dem
- Ab'Kahesh
  - Kinfolk/Spirit, der kan huske dengang forbandelsen blev lagt
  - Forklarer at ritualet der blev udført var så mægtigt at Set ikke kunne udføre det uden at levne en mulighed for at det kunne ophæves, hvis der var nogen der kendte hemmeligheden
  - For at vende ritualet skal man først finde det originale ritual, som findes på en skriftrulle. På samme rulle står der også hvordan man ophæver effekten.
  - Set gemte rullen et sted, som han lige havde erobret fra varulvene.

## Silent Strider hjemlandet

Spillerne kan enten selv gætte på dette sted, ellers vil Shu Horus dukke op, og give spillerne tilstrækkelige mange hints til at de selv gætter det.

## Rejse gennem et tomt land

- Slaver der arbejder under en bagende sol, ingen ansigter
- Underlige vogtere på mystiske bæster der kontrollerer slaverne, ikke interesseret i spillerne. Hvis spillerne generer slaverne eller vogterne, så tilkalder de forstærkning, og angriber.
  - Slaver er ikke interesseret i at slippes fri, for de har ikke noget hjemland at tage tilbage til, det er stjålet fra dem.
- Skulpturer og gamle bygninger der er næsten begravet i sandet.
  - Pyramider og sphinxer, templer, mausoleer

# WEREWOLF

## The Apocalypse™

Name: Bennu  
 Player:  
 Chronicle:

Breed: Homid  
 Auspice: Philodox  
 Tribe:

Pack Totem:  
 Concept:  
 Battle Scars:

### Attributes

<b>Physical</b>	<b>Social</b>	<b>Mental</b>
Strength _____ ●●●●●	Charisma _____ ●●●●●	Perception _____ ●●●●●
Dexterity _____ ●●●●●	Manipulation _____ ●●●●●	Intelligence _____ ●●●●●
Stamina _____ ●●●●●	Appearance _____ ●●●●●	Wits _____ ●●●●●

### Abilities

<b>Talents</b>	<b>Skills</b>	<b>Knowledge</b>
Alertness _____ ●●●●●	Animal Ken _____ ●●●●●	Computer _____ ●●●●●
Athletics _____ ●●●●●	Drive _____ ●●●●●	Enigmas _____ ●●●●●
Brawl _____ ●●●●●	Etiquette _____ ●●●●●	Investigation _____ ●●●●●
Dodge _____ ●●●●●	Firearms _____ ●●●●●	Law <u>Garou</u> ●●●●●
Empathy _____ ●●●●●	Melee _____ ●●●●●	Linguistics _____ ●●●●●
Expression _____ ●●●●●	Leadership _____ ●●●●●	Medicine _____ ●●●●●
Intimidation _____ ●●●●●	Performance _____ ●●●●●	Occult _____ ●●●●●
Primal-Urge _____ ●●●●●	Repair _____ ●●●●●	Politics <u>Garou</u> ●●●●●
Streetwise _____ ●●●●●	Stealth _____ ●●●●●	Rituals _____ ●●●●●
Subterfuge _____ ●●●●●	Survival _____ ●●●●●	Science _____ ●●●●●

### Advantages

<b>Backgrounds</b>	<b>Gifts</b>	<b>Gifts</b>
_____ 00000	<u>Truth of Gaia</u>	_____
<u>Past life</u> ●●●●●	<u>Persuasion</u>	_____
_____ 00000	<u>Sense Wurm</u>	_____
_____ 00000	<u>Speed of thought</u>	_____
_____ 00000	<u>The great leap</u>	_____

### Renown

Glory \_\_\_\_\_  
 Honor \_\_\_\_\_  
 Wisdom \_\_\_\_\_

### Rank

### Combat

Weapon	Damage	Difficulty

### Rage

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Gnosis

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Willpower

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Health

X if aggravated

Bruised □ □  
 Hurt -1 □ □  
 Injured -1 □ □  
 Wounded -2 □ □  
 Mauled -2 □ □  
 Crippled -5 □ □  
 Incapacitated □ □

### Experience

\_\_\_\_\_

Homid (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. Glabro (Near Man): Str. +2, Sta. +2, App. -1, Man. -1; Diff.: 7. Crinos (Wolf Man): Str. +4, Sta. +3, Dex. +1, App. 0, Man. -3; Diff.: 6. Hispo (Near Wolf): Str.+3, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 7. Lupus (Wolf): Str. +1, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 6. Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level 1 from breed, auspice and tribe; Backgrounds: variable by tribe; Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

# WEREWOLF The Apocalypse™

Name: Becca  
 Player:  
 Chronicle:

Breed: Homid  
 Auspice: Ahrour  
 Tribe:

Pack Totem:  
 Concept:  
 Battle Scars:

## Attributes

### Physical

Strength \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Dexterity \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Stamina \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Social

Charisma \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Appearance \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Mental

Perception \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Wits \_\_\_\_\_ ●●●●●

## Abilities

### Talents

Alertness \_\_\_\_\_ 00000  
 Athletics \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Brawl \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Dodge \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Empathy \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Expression \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Intimidation \_\_\_\_\_ 00000  
 Primal-Urge \_\_\_\_\_ 00000  
 Streetwise \_\_\_\_\_ 00000  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Skills

Animal Ken \_\_\_\_\_ 00000  
 Drive \_\_\_\_\_ 00000  
 Etiquette \_\_\_\_\_ 00000  
 Firearms \_\_\_\_\_ 00000  
 Melee knife ●●●●●  
 Leadership \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Performance \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Repair \_\_\_\_\_ 00000  
 Stealth \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Survival \_\_\_\_\_ ●●●●●

### Knowledge

Computer \_\_\_\_\_ 00000  
 Enigmas \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Investigation \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Law \_\_\_\_\_ 00000  
 Linguistics \_\_\_\_\_ 00000  
 Medicine \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Occult \_\_\_\_\_ 00000  
 Politics \_\_\_\_\_ 00000  
 Rituals \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Science \_\_\_\_\_ 00000

## Advantages

### Backgrounds

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

### Gifts

Persuasion  
sense w/orm  
spirit of the frav.  
Blissful ignorance  
speed of thought

### Gifts

Trouble Seeker  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Renown

Glory \_\_\_\_\_  
 Honor \_\_\_\_\_  
 Wisdom \_\_\_\_\_

### Rank

\_\_\_\_\_

### Combat

Weapon	Damage	Difficulty

### Rage

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Gnosis

●●○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Willpower

●●●●●●●○○○  
 □□□□□□□□□□

### Health

X if aggravated  
 Bruised    
 Hurt -1    
 Injured -1    
 Wounded -2    
 Mauled -2    
 Crippled -5    
 Incapacitated

### Experience

\_\_\_\_\_

Homid (Human): No Stat Adjustments: Diff.: 6. Glabro (Near Man): Str. +2, Sta. +2, App. -1, Man. -1; Diff.: 7. Crinos (Wolf Man): Str. +4, Sta. +3, Dex. +1, App. 0, Man. -3; Diff.: 6. Hispo (Near Wolf): Str.+3, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 7. Lupus (Wolf): Str. +1, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 6. Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level 1 from breed, auspice and tribe; Backgrounds: variable by tribe; Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

# WEREWOLF The Apocalypse™

Name: *Siim*  
 Player:  
 Chronicle:

Breed: *Lupus*  
 Auspice: *Galliard*  
 Tribe:

Pack Totem:  
 Concept:  
 Battle Scars:

## Attributes

### Physical

Strength        
 Dexterity        
 Stamina

### Social

Charisma        
 Manipulation        
 Appearance

### Mental

Perception        
 Intelligence        
 Wits

## Abilities

### Talents

Alertness        
 Athletics        
 Brawl        
 Dodge        
 Empathy        
 Expression *Body language*        
 Intimidation        
 Primal-Urge        
 Streetwise        
 Subterfuge

### Skills

Animal Ken        
 Drive        
 Etiquette        
 Firearms        
 Melee        
 Leadership        
 Performance *Howls*        
 Repair        
 Stealth        
 Survival

### Knowledge

Computer        
 Enigmas        
 Investigation        
 Law        
 Linguistics        
 Medicine        
 Occult        
 Politics        
 Rituals        
 Science

## Advantages

### Backgrounds

### Gifts

*Beast speech*  
*Heightened senses (G)*  
*sense w/m*  
*call of the w/m*  
*mindspeak*

### Gifts

*Blissful ignorance*

### Renown

Glory        
 Honor        
 Wisdom

### Rank

### Combat

Weapon	Damage	Difficulty

### Rage

### Gnosis

### Willpower

### Health

X if aggravated  
 Bruised    
 Hurt -1    
 Injured -1    
 Wounded -2    
 Mauled -2    
 Crippled -5    
 Incapacitated

### Experience

Homid (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. Glabro (Near Man): Str. +2, Sta. +2, App. -1, Man. -1; Diff. 7. Crinos (Wolf Man): Str. +4, Sta. +3, Dex. +1, App. 0, Man. -3; Diff.: 6. Hispo (Near Wolf): Str.+3, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 7. Lupus (Wolf): Str. +1, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 6. Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level 1 from breed, auspice and tribe; Backgrounds: variable by tribe; Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

# WOLF The Apocalypse™

Name: Kris Ahn  
 Player:  
 Chronicle:

Breed: Homid  
 Auspice: Theurge  
 Tribe:

Pack Totem:  
 Concept:  
 Battle Scars:

## Attributes

### Physical

Strength ●●○○○  
 Dexterity ●●●○○  
 Stamina ●●●○○

### Social

Charisma ●○○○○  
 Manipulation ●●●○○  
 Appearance ●●○○○

### Mental

Perception ●●●○○  
 Intelligence ●●●○○  
 Wits ●○○○○

## Abilities

### Talents

Alertness ●●○○○  
 Athletics ○○○○○  
 Brawl ○○○○○  
 Dodge ●●●○○  
 Empathy ●●●●●  
 Expression ○○○○○  
 Intimidation ●●●○○  
 Primal-Urge ○○○○○  
 Streetwise ○○○○○  
 Subterfuge ●●●○○

### Skills

Animal Ken ○○○○○  
 Drive ○○○○○  
 Etiquette ●●○○○  
 Firearms ○○○○○  
 Melee ○○○○○  
 Leadership ●●○○○  
 Performance ○○○○○  
 Repair ○○○○○  
 Stealth ●●○○○  
 Survival ●●●○○

### Knowledge

Computer ○○○○○  
 Enigmas ●●●○○  
 Investigation ○○○○○  
 Law ○○○○○  
 Linguistics ○○○○○  
 Medicine ●●●○○  
 Occult ●●●○○  
 Politics ●●○○○  
 Rituals ●●●●●  
 Science ○○○○○

## Advantages

### Backgrounds

Rites ●●●●●  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### Gifts

Mothers touch (G)  
 Sense Wurm  
 Spirit Speech  
 Command spirit  
 Name the spirit

### Gifts

Exorcism  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

### Renown

Glory \_\_\_\_\_  
 Honor \_\_\_\_\_  
 Wisdom \_\_\_\_\_

### Rank

\_\_\_\_\_

### Combat

Weapon	Damage	Difficulty

### Rage

●●○○○○○○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Gnosis

●●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Willpower

●●●●●○○○○○  
 □□□□□□□□□□

### Health

X if aggravated  
 Bruised □□  
 Hurt -1 □□  
 Injured -1 □□  
 Wounded -2 □□  
 Mauled -2 □□  
 Crippled -5 □□  
 Incapacitated □□

### Experience

\_\_\_\_\_

Homid (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. Glabro (Near Man): Str. +2, Sta. +2, App. -1, Man. -1; Diff.: 7. Crinos (Wolf Man): Str. +4, Sta. +3, Dex. +1, App. 0, Man. -3; Diff.: 6. Hispo (Near Wolf): Str.+3, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 7. Lupus (Wolf): Str. +1, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 6. Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level 1 from breed, auspice and tribe; Backgrounds: variable by tribe; Freebie Points: 15 (7/5/2/1)

# WEREWOLF

## The Apocalypse™

Name: *Sha'a'kan*  
 Player:  
 Chronicle:

Breed: *Homid*  
 Auspice: *Ahroun*  
 Tribe:

Pack Totem:  
 Concept:  
 Battle Scars:

### Attributes

#### Physical

Strength \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Dexterity \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Stamina \_\_\_\_\_ ●●●●●●

#### Social

Charisma \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Manipulation \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Appearance \_\_\_\_\_ ●●●●●●

#### Mental

Perception \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Intelligence \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Wits \_\_\_\_\_ ●●●●●●

### Abilities

#### Talents

Alertness \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Athletics \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Brawl *claws* ●●●●●●  
 Dodge \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Empathy \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Expression \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Intimidation \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Primal-Urge \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Streetwise \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Subterfuge \_\_\_\_\_ ●●●●●●

#### Skills

Animal Ken \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Drive \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Etiquette \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Firearms \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Melee \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Leadership \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Performance \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Repair \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Stealth \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Survival \_\_\_\_\_ ●●●●●●

#### Knowledge

Computer \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Enigmas \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Investigation \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Law \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Linguistics \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Medicine \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Occult \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Politics \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Rituals \_\_\_\_\_ ●●●●●●  
 Science \_\_\_\_\_ ●●●●●●

### Advantages

#### Backgrounds

\_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000  
 \_\_\_\_\_ 00000

#### Gifts

*Stare down*  
*sense w/m*  
*Razor claws*  
*spirit of the frog*  
*True Fear*

#### Gifts

*Speed of thought*  
*Dam the Heart flood*  
*Gate of the moon*  
*Reach the umbra*

#### Renown

Glory \_\_\_\_\_  
 Honor \_\_\_\_\_  
 Wisdom \_\_\_\_\_

#### Rank

#### Combat

Weapon	Damage	Difficulty

#### Rage

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Gnosis

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Willpower

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### Health

X if aggravated  
 Bruised □ □  
 Hurt -1 □ □  
 Injured -1 □ □  
 Wounded -2 □ □  
 Mauled -2 □ □  
 Crippled -5 □ □  
 Incapacitated □ □

#### Experience

\_\_\_\_\_

Homid (Human): No Stat Adjustments; Diff.: 6. Glabro (Near Man): Str. +2, Sta. +2, App. -1, Man. -1; Diff.: 7. Crinos (Wolf Man): Str. +4, Sta. +3, Dex. +1, App. 0, Man. -3; Diff.: 6. Hispo (Near Wolf): Str. +3, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 7. Lupus (Wolf): Str. +1, Sta. +3, Dex. +2, Man. -3; Diff.: 6. Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level 1 from breed, auspice and tribe; Backgrounds: variable by tribe; Freebie Points: 15 (7/5/2:1)



## Kis Ahn

Du er en ung mand midt i tyverne, og du står over for det der sikkert bliver dit livs største prøvelse. Benu har udvalgt dig til at følge med hende, for at finde stammens hjemland. Du har kendt Benu i lang tid. Du ved ikke helt hvad du skal sige om hende. Hun er vel ikke værre end alle mulige andre. Hun blev jo udvalgt af Shu Horus. Du har aldrig helt forstået hvorfor. Du har ofte studeret hende, for at finde et eller andet specielt ved hende, så du kunne få et svar. Men der er intet. Hun er helt klart meget smuk. Nok en af de smukkeste du nogensinde har set. Men ellers er der ikke noget specielt ved hende. Ingen specielle evner. Det eneste hun har er det bånd hun har til Shu Horus.

Faktisk har dine studier også affødt en bieffekt. Hun er nu overbevist om at du er forelsket i hende, fordi du har studeret hende så meget. Du kan godt lide hende, men der skal vist lidt mere til, før du bliver forelsket. Men hendes veninde derimod, hun er meget mere tiltalende. Becca har ambitioner. Hun er en fantastisk kriger, og med hendes alder kan hun blive noget meget stort. Samtidig er hun nok også den eneste i gruppen der ikke er angst for dig, fordi du taler med ånderne. Det er jo for pokker dit job. Hvorfor kan folk ikke bare acceptere det?

Men du er ikke glad for denne mission. Du har ikke noget mod nogen af dem du skal af sted med. Du har været i kobbel med de fleste, og Sha'a'kan er en mægtig kriger. Men problemer er mere det, at du ikke aner hvad I skal møde. Det er let nok for krigerne. De skal bare beskytte Benu, mod alt der angriber os. Men på et eller andet tidspunkt kommer I til et sted, hvor det bliver op til dig. Du er den eneste der har forstand på ånder, og på åndeverdenen. Det værste af det hele bliver nok, at du ikke får tid til at planlægge det i forvejen. Du er genial, hvis du lige får tid til at overveje det, men de beslutninger der skal tages lige nu og her, de bliver aldrig særligt gode. Men det siger jo også sig selv. Hvem kan løse noget som helst i løbet af et par sekunder?

**Benu:** Det irriterer dig lidt at hun er blevet så vigtig. Du synes ikke helt hun har fortjent det. Det er din pligt at hun overlever før dig og alle andre. Hun er selvfølgelig flink, men du ville hellere have en normal ven, på dit niveau.

**Sha'a'kan:** Han har i lang tid været Benu's læremester. Det glædede dig alligevel lidt, da du hørte at han også skulle med. Han er en mægtig kriger, og han er vist nok også en udmærket leder.

**Becca:** Hun er kriger ligesom Sha'a'kan, og en dag bliver hun sikkert lige så god som ham. Hun har i hvert fald fortjent det. Hun er også din bedste veninde. Hun har altid støttet dig, selvom der ikke er mange der har bidt mærke i det. Du er hende taknemlig, og føler at du skylder hende en tjeneste

**Siim:** Han er ulv, og dermed den yngste i koblet. Du ved ikke helt, hvad du skal mene om ham. Han holder lidt afstand til dig, men han har aldrig sagt eller gjort noget imod dig. Han er Galliard og snakker derfor ofte om fortidens helte, men om han selv har styrken til at blive helt, det bliver et spørgsmål.

### Udvalgte Ritualer (du har flere)

Rite of Cleansing

Du kan rense et område for wyrmtaint

Gathering for the Departed

Et begravelsesritual for varulve

Rite of Questing Stone

Du kan bruge dette til at spore personer eller ting

Rite of Binding

Du kan binde ånder til ting med dette ritual

Rite of Summoning

Du kan tilkalde ånder med dette ritual

Descent into Dark Umbra

Du kan bringe jer til dødsriget. Dette kræver en ofring

Siim

Du er glad. Du får nemlig snart enhver Galliard's ønske opfyldt. Du er blevet udvalgt til at komme med på den her mission. I er hele stammens håb, og I kan blive de største helte i nyere tid. Når I kommer hjem og du beretter om jeres bedrifter, så vil I aldrig blive glemt. Der vil sikkert blive opkaldt børn efter jer. Det er vidunderligt. Du har altid elsket de store heltesagn. Dem hvor Shu Horus kæmpede mod Set og alle hans undersåtter. Eller historierne om Vic Stryker, som kæmpede mod Nazisterne i 30'erne og 40'erne, og reddede mange folk og kunstgenstande fra Nazisternes klør. Du har altid håbet på en eller anden chance for at give dit liv for Gaia, og blive optaget i nogle af de store heltesagn. Nu har du chancen. Men der er lige et enkelt problem... Det der med at give sit liv for Gaia, det betyder jo at du vil dø. Din sjæl vil selvfølgelig leve videre, og måske kan du en dag blive genfødt. Men det ville være meget sjovere, hvis du kunne blive en stor helt uden samtidig at skulle ofre dit liv. På den anden side, så kan du jo heller ikke håbe på at en af de andre offer sig, hvis det er nødvendigt. Faktisk er det ikke så let at være en stor helt, som du havde håbet. Men i de bedste heltesagn, så har helten jo også tit en masse moralske kvaler, og har svært ved nå sit mål, så det skal nok være sådan.

Måske kunne du forsigtigt finde ud af om der er en chance for at de andre vil ofre sig først. Det bliver nok svært at finde ud af det uden de opdager, hvad du egentligt har gang i. Så hvis du engang imellem kunne få samtalen ind på at en af jer måske ikke kommer tilbage. Måske endda blande det sammen med de heltesagn du skal fortælle bagefter, og noget med at dem der giver sit liv bliver rigtigt store helte.

Mon alle store helte har det på den her måde? For du kan egentlig godt føle, at det her ikke er den helt korrekte måde at tænke på for en stor helt.

**Bennu:** Du kan godt lide hende, men på en eller anden måde ville du hellere at det var en anden der havde fået hendes evne. Du er glad på hendes vegne, men du synes det har ændret hende. Du kunne bedre lide hende før. Da var hun mere naturlig.

**Sha'a'kan:** Han er en gammel kriger, der har oplevet meget. Du er sikker på at han ikke vil svigte jer. Kan du måske håbe på at han vælger at ofre sig, hvis det bliver nødvendigt?

**Becca:** Hun er en rigtig god ven. Du har lagt mærke til at hun holder øje med dig, specielt, når du bruger menneskeformen. Hun ved ikke at du har opdaget. Det kan være at hun er lidt forelsket i dig.

**Kis Ahn:** Han er underlig. Han snakker med ånder, og er jeres åndemaner. Du er ikke bange for ham, men nærer mere en sund respekt for ham. I har ikke rigtigt noget specielt venskab, men I er i samme koppel, så I passer alligevel på hinanden.

Becca

Du er en smuk ung kvinde først i 20'erne. Du har været i samme koppel som Benu i et par år nu. Det har ikke været let. På den ene side, kan du godt se, at hun besidder en fantastisk evne. Du har selv set enkelte beviser på at hun er blevet kontaktet af Shu Horus. Det er noget ingen af jer nogen sinde har turdet drømme om. Men på den anden side, så kan du ikke helt forstå at Gaia har udvalgt netop hende. Hvad er det hun har, som du ikke har? Indrømmet hun er da meget køn, men hun kan næsten ikke forsvare sig selv. Hun har da ingen specielle evner der gør hende til et oplagt valg. Du har da kæmpet for Gaia så længe du kan huske. Hvis Gaia nu havde besluttet sig for at det skulle være en ung kvinde der skulle føde dette nye håb, hvorfor så ikke dig. Benu er da bare en fjollet teenager, som bruger al den her opmærksomhed til at score de smukke unge mænd. Hun tager slet ikke sin opgave alvorligt.

Okay, indrømmet du er jaloux. Det er måske ikke pænt, men det var altså heller ikke pænt af Benu at snuppe din kæreste. Teknisk set var I jo ikke kærester, men hvis Benu ikke havde blandet sig, så var I blevet det. Han hedder Cha`Khatt, og du elsker ham stadigvæk. Men nu er han jo helt håbløs. Han er helt forgabt i hende, bare fordi "stammens store nye håb" har udvalgt ham til at fornøje hende.

Du har det faktisk lidt skidt med at Benu valgte dig til den her mission. Hun kender åbenbart ikke til dine følelser. Men det hjælper jo ikke så meget. For hvis det kommer til et punkt, hvor du skal redde Benu, så er du ikke helt sikker på dig selv. Det rigtige er selvfølgelig at redde hende. For hun er jo vigtigere end dig. Det er hende der har kontakten til Shu Horus. Du er jo bare en af dem der skal beskytte hende. Men på den anden side, så ved du at du ikke ville kunne leve med at du lader hende i stikken. Du vil ikke være den der er skyld i at stammen ikke kan få kontakt med sine forfædre igen. Du vil aldrig mere kunne kigge din familie i øjnene igen. Så nu håber du blot at du ikke behøver at træffe det valg, og hvis du bliver nødt til det, at du træffer det rigtige.

**Benu:** Tja, en af dine "gode" veninder...

**Sha'a'kan:** Han er en ældre kriger, og du håber på at han kan lede jer, når Benu ikke længere kan finde ud af det. Han kom med, fordi han har været hendes læremester i lang tid.

**Siim:** Han er ulv, og lidt primitiv. Han tager det ikke så tungt, om han hele tiden har tøj på, og da han ikke ser helt kedelig ud, så er det jo i orden. Du kan lide ham, som en god ven, og er glad for han er med.

**Kis Ahn:** Han er åndemaner, og har altid været en du kunne snakke med. Men du har kunnet mærke på ham, at han ikke er helt tilfreds med situationen. Han plejer nemlig altid at have orden i tingene. Du har besluttet dig for at støtte ham, så godt du kan, for du har på fornemmelsen, at I kommer til at få brug for ham.

## Sha'a'kan

Du er den ældste i den gruppe der skal ledsage Bennu. Du er glad for at du blev udvalgt. Hun kunne godt have fundet bedre kriger, men du kan godt forstå hendes valg. Du har kendt hende i lang tid. Mange kunne ikke forstå at hun ikke valgte de største helte til denne mission. Det er jo trods alt stammens fremtid der står på spil. Men du var egentligt ikke særligt overrasket. Hun ville til enhver tid vælge nogle folk hun kan stole på, og tidligere har kæmpet med, fremfor nogle fremmede. Du har dog ikke selv kæmpet så meget med hende, men har fra starten været en slags mentor for hende, og har forsøgt at hjælpe hende igennem livet.

Du ved dette sikkert bliver din sidste kamp for Gaia i dette liv. Men du har også levet længe, og er tilfreds med dit liv. Din datter Sheila er allerede begyndt at vise de første tegn på at hun også bliver varulv, og du er sikker på at hun en dag vil tage din plads. Din ældste søn blev ikke varulv, men din yngste har stadig muligheden. Du elsker dem alle sammen, men du blev udvalgt, og har derfor sagt farvel til dem og til din kone Druidas. Det var svært at sige farvel, men hvis du kan give dit liv, for at dine børn, og deres børn en dag kan få et sted, som de rigtigt kan kalde deres hjem, så er det et let valg. Du håber selvfølgelig at overleve, men du er ikke den vigtigste på denne mission. Dit formål er at sørge for at Bennu overlever. Hvis hun dør er alt tabt. Hele stammen har fået en fantastisk chance, for første gang i mange tusinde år kan I måske bryde forbandelsen.

**Bennu:** Hun er som en datter for dig. Du var en af dem, der hjalp hende gennem forandringen, og lige siden har du passet på hende. Du kender hende meget godt, og står klar til at hjælpe hende

**Becca:** Hun er kriger ligesom dig, og er meget ambitiøs. Hun blev udvalgt, fordi hun er en af Bennu's veninder. Du er lidt usikker på hende, og føler at du bør holde øje med hende, du ved ikke helt hvorfor. Men du er glad for at hun er med. Hun er en god kriger.

**Siim:** Han er ulv. Han er Galliard, og du er glad for ham. Han får dig til at smile, og du synes han ligner dig lidt, dengang du var yngre.

**Kis Ahn:** Han er jeres åndemaner, og du har aldrig helt forstået dem. Du kan bedre forholde dig til ren kamp. Men han bliver sikkert vigtig. Du ved man ikke kan undvære dem, så det er nok god nok han er med.

## Bennu

Det er næsten ikke til at klare. Alle taler om dig, og alle tror de ved hvordan du tænker, og hvad du vil. Faktisk er der nogen af dem der er klar til at tage beslutningerne for dig. En gang imellem ville det nu være rart at være normal igen. Det virker ikke rigtigt som om der er nogen der kan forstå hvor svært det egentligt er at være udvalgt af stammens største forfader.

Der er selvfølgelig nogle fordele. Du har siden du kom gennem dit Rite of Passage haft en plads ved alle møder. Din stemme er blevet hørt. Du har fået tingene som du vil, men det er da også kun retfærdigt. Du skal jo redde stammen, og det er ikke let. Du bliver jo nødt til at være klar til at modtage råd fra Shu Horus, og derfor kan du ikke bruge tid på alle de trivielle ting. Det er da også lykkedes dig at opnå det her på det sidste. Der er enkelte der brokker sig lidt engang imellem, men heldigvis behøver du bare at kigge på dem, og se lidt forbavset og bekymret ud, og så plejer de at gøre tingene alligevel.

En anden god ting ved at du plejer at få din vilje, er at du har scoret en lækker kæreste. Det var måske ikke helt fair, men du spillede lidt kraftigt på at du var udvalgt, og det var en stor ære for ham, at blive udvalgt af dig, men du skal jo også have lidt ud af det her, nu har du jo ofret dit liv for stammen, og det er kun rimeligt at stammen ofrer lidt for dig. Han hedder Cha'Khatt, og han gør lige hvad du siger. Du elsker ham ikke rigtigt, men det er da meget praktisk at have ham som kæreste.

Men nu skal du jo ud på den her mission. Du blev kontaktet af Shu Horus, og han forklarede dig at der var en mulighed for at I kunne tilbage erobre jeres hjemland. Men først skulle forbandelsen brydes, så I endnu engang kunne komme i kontakt med jeres forfædre, og genfinde hjemlandet i Umbraen. Du har selv udvalgt de folk der skal rejse med dig. Du har tænkt meget over det, men kom frem til, at du helst ville have nogle folk med som du kendte, så du valgte de folk du har været i kobbet med de sidste par år.

**Sha'a'kan:** Han er en god kriger, og var en af dem der hjalp dig gennem din forandring. Efter det har han altid stået klar til at hjælpe dig, så han var et af dine første valg. Han har ellers en familie, som han holder meget af, men du var glad for at han sagde ja.

**Becca:** Hun er en af dine bedste veninder. Hun har været i samme kobbet som dig, lige fra starten. Hun er et par år ældre. Men I har altid været meget enige. Hun har også den samme smag som dig mht. mænd, så hun plejer at være god at snakke med.

**Siim:** Han er ulv, og derfor ikke så gammel, men han er meget flink, og du var en overgang lidt forelsket i ham. Men det kunne jo ikke blive til noget. Det siger loven. Så du blev nødt til at finde en der ikke var varulv. Men du kan stadigvæk blive blød i knæene, når du ser på ham.

**Kis Ahn:** Han er åndemaner, og han altid har styr på alting. Du har aldrig rigtigt forstået det der med at tilkalde ånder og snakke med dem, så du er glad for at han gør det. Du har også mistænkt ham for at være lidt vild med dig.