

Indholdsfortegnelse

Forord og præsentation	2
Tema og stemning	2
Plottetsynopse.....	3
Baggrund for scenariet	3
Sceneoversigt	5
Appendiks A - Hovedpersonerne	12
Appendiks B - Bipersonerne.....	16
Appendiks C - Byen	18
Appendiks D – Stereotyperne	19
Appendiks E – Flowchart.....	20
Appendiks f – systemoplysninger.....	21

Forord og præsentation

Scenariet du nu sidder med; "Aske" - er en selvstændig afslutning på Stahlbrüggetriologien, tre scenarier med det samme tema, sat i byen Stahlbrügge ("Nat over Stahlbrügge", "Skyggespil" og "Aske"). Visse dele af handlingen er en fortsættelse af de forrige scenarier, men det har ingen reel betydning for forløbet i scenariet, og er blot baggrundsmateriale til dem der kan lide at finde den røde tråd gennem de tre scenarier.

Aske er et warhammerscenarie, dvs. at det foregår i warhammerverdenen og trækker på de genretræk der traditionelt knytter sig til fortællinger i warhammeruniverset: tragikomiske parodier på vores egen verden, fortalt med masser af bidende sort humor, der dækker over en række rystende fortællinger om fortabte skæbner, fejlbarlighed og små håb i mørket. Men frem for alt er det en setting til dystre og foruroligende eventyr, der langt fra altid ender entydigt godt. Men bortset fra denne reference kunne scenariet lige så godt foregå i vores egen verden, da problemstillingerne er universielle, og derfor står det dig frit for i højere og mindre grad at inddrage såvel verdenen som systemet.

Tema og stemning

Er ild en særlig konstruktiv måde at løse vores problemer på? Der har der op gennem historien, helt op til dag i dag, været en sær tendens til at mene at ild var en glimrende problemløser - hvad end ilden kom i form af fakler, der holdt mørket og ulvene væk, ilden der brændte det oprørte Kartago, efterlivets skærsild, inkvisitionens hellige bål, der brændte såvel hekse som forbudte bøger, det rødglødende jern, der brændte modviljen ud af politiske modstandere, den brændende gas der fjerner de mennesker man frygtede, Hiroshimas infernale ild der brændte al modstand, kampgejst og liv bort, eller den skrigende napalm der fjernede de træer der gemte oprørsstyrkerne. Ja selv brænsstofsbomben, der fjernede alle spor af laboratorieskabte vira i et fjernt og glemt land.

Vi brænder sporene, der ikke er andet end symptomer på de egentlige problemer. Brænder man det skrevne ord, fjerner man ikke tanken bag, brænder man modstandsviljen ud af en modstander, brænder man ikke konflikten der skabte modviljen, og selv skærsilden der renser sjælen, fjerner ikke sårene fra de mennesker der har lidt under fortidens ugerninger. Men måske er det også godt nok. Måske er ilden en måde at håndtere de problemer på, der er så komplekse at vi ikke kan rumme dem og som truer med at kvæle os, hvis der ikke gøres noget nu. Det er som regel bedre at gøre et eller andet frem for at gøre ingenting.

Men af og til, er der folk der opgiver ilden og ødelæggelse og tør gøre noget andet. De tør gå til problemet i stedet for symptomerne, gøre det de mener er rigtigt, selvom de ikke kender alle konsekvenserne og selvom problemerne virker så store at de vil knuse os under deres fode, ja selv om de sætter selve deres sjæl og liv på spil. De vinder sjældent berømmelse, rigdom, og skriver sig sjældent ind i historien som problemløsere, men de har har for en gangs skyld forsøgt at løse problemet, frem for at brænde symptomerne.

Spillerne i dette scenarie står over for dette valg, og vil i ni ud af ti tilfælde nok vælge ilden, da det er nemmere at brænde heksen, baronen og det halve af byen, frem for at indse at vi alle bærer kujonens frø i hvores sjæl, et frø der spirer når vi er bange. Men måske er det netop forskellen på det ideale og reale verden. Vi kan brænde ukrudtet når det kommer, men sjældent forhindre det i at vokse, og dem der prøver kæmper en ulige kamp resten af livet.

Plottetsynopse

Aske starter i den lille by "Zebenstein", hvor byens magistrat og hans kone, mildest talt er gået skævt af hinanden. Denne konflikt sender de to i hver sin grøft: han begraver sig i arbejde og pligter, der langsomt kvæler hans sjæl og han ignorerer hendes klager og forsonende ord. Hun trøster sig i armene på en ung tempelridder, hun forfører da hun afprøver en kærlighedsdrik, hun i desperation vil bruge på sin mand.

Hendes aparte opførsel er noget han ikke forstår, og han tilkalder en heksejæger og en dusørjæger, for at undersøge om hun er besat af djævelen eller er forfaldet til heksekunst sådan som hun opfører sig.

Hun tages i starten af scenariet på fast gerning af Heksejægeren, Magistraten og Dusørjægeren, mens hun er ved at lave sin kærlighedsdrik (Dette re scene 1, en scene der udspilles med små, stereotype udgaver af karaktererne – se appendic D). Tempelridderen blander sig for at få afklaring over hendes og hans egen skæbne, og det ender med at de fem: Magistraten, Heksen, Heksejægeren, Tempelridderen og Dusørjægeren rejser til Stahlbrügge, til Baronens som er den eneste der kan afsige dom i sagen, fordi magistraten er personligt indblandet (Dette er det karakterdrevne kerneplot i scenariet).

Men det viser sig at Baronens har sine egne problemer. Ikke alene har han tabt et slag, han er også ved at tabe en krig (se baggrunden for scenariet). Noget mørkt hjemsøger ham og har lagt byen Stahlbrügge øde. Spillerne må undersøge og løse Baronens problem, før han er villig til at afsige dom over Heksen, og forhåbentlig vil de i forsøget på at løse Baronens dilemma, se deres eget tydeligere (dette er det eksterne plot i scenariet).

Scenariet er bygget simpelt op, bestående af to sideløbende handlingsforløb, et karakterdrevet handlingsforløb, der drejer sig om karakterernes indbyrdes konflikter, samt et eksternt plotforløb, hvor de skal løse Baronens problem. Scenariet er bygget op omkring en række Strategiske Knude Punkter (SKP) som binder kronologien sammen. Knudepunkterne er en slags narrative flaskehalse, således at et eller flere knudepunkter forudsætter hinanden, men mellem knudepunkterne er der frit spil.

Baggrund for scenariet

Som nævnt er der to sideløbende historier. Baggrunden for karakterernes indbyrdes konflikt fremgår af deres baggrunde, mens baggrunden for plottet derimod er som følger:

En konflikt over en halv hektar land med en lille landsby på, i grænseområdet mellem hertugdømmet "Vittfeldt" og Baroniet "Pumpundpragt" (Byerne Stahlbrügge og Zebenstein tilhører Baroniet Pumpundpragt) er igennem længere tid eskaleret fra en uoverensstemmelse til en blodig krig.

Hertugen af Vittfeldt rykkede for et par år siden ind på den lille halve hektar, da det gik op for ham at hverken han eller baron Pumpundpragt beskattede den lille landsby der lå på området. Der ud over mente hans lovmænd at det fremgik af gamle kort at området tilhørte ham. Dette så baron Pumpundpragt som en provokation, og undersøgelser gik i gang. Begge påstod at området tilhørte dem, og baron Pumpundpragt forsøgte at bestikke elektoren i Nuln for at se den anden vej, mens han med sin hær ville smide Herr Vitfeldt ud. Da pengene ikke nåede frem blev dette ikke til noget (Triologiens første del – nat over stahlbrügge), og konflikten eskalerede. En dæmonolog der udgav sig for at være en udsending af baron Pumpundpragts allierede overtalte baronen til at gå i krig for sin ret til det lille stykke land og lade slaget stå på Germanersletten, en gammel slette nær hertugdømmet Vittfeldt. Dæmonologen vidste at sletten var forbandet og blodet fra de faldne ville vække en gammel ondskab der hvilede under sletten. Kampen startede og ondskaben vågnede, men det lykkedes en lille flok uheldige helte, at stede den genopståede ondskab tilbage til hvile (triologiens anden del - skyggespil). Men selvom ondskaben blev stedt til hvile fortsatte krigen mellem hertugen og baronen. Baronen fandt ud af at han ikke havde sin allieredes støtte og måtte trak sine tilbageværende styrker tilbage til Stahlbrügge. Herr Vitfeldts tropper belejrede byen og sejrede og begyndte at plyndre byen, mens baronens tropper forskansede sig i baronens slot på klippefremspringet over byen, og overlod civilbefolkningen i fjendens vold. Mange bygninger blev ødelagt og mange døde.

Men pludselig fik Vitfeldts tropper kolde fødder og flygtede over hals og hoved ud af byen. Noget mørkt hvilede over byen og var begyndt at dræbe folk i byen, ven såvel som fjende. Dette "noget" skræmte dem væk. Men dette "noget", holdt også de få overlevende fanget i tågen der havde lagt sig omkring byen. Det er tid til at regnskabet gøres op, og Stahlbrügges skæbne afgøres.

Det "noget" der hjemsøger byen er en lille, fanatisk kult der er opstået som følge af Baron Pumpundpragt hovmod. En flok mennsker, anført af baronens rådgiver "Wagn Zuhrmann" har opbygget så meget vrede over Baronens handlinger, og måske som følge af desperation, at de er begyndt at se sig selv som en reincarnation af retfærdigheden. De iføre sig hvide kåber og masker, og gennem mystiske ritualer, lader de sig "besætte" af hævnens rensende ånd. Hvad der præcist sker under disse besættelser er uvist, men når retfærdighedens redskab kommer til sig selv, er han som regel smurt ind i blod, og byen en del personer færre. I starten kunne de ikke forstå at så mange skulle dø, med retfærdigheden er blind og kommer til dem der har fortjent den. Kultens mål (hvis de overhoved har et der giver mening) er at retfærdigheden sker fyldest. Problemet er at de ikke selv ved hvornår det er, det lader de retfærdighedens ånd om. Men de har en ide om at det har noget med baronen at gøre. For at holde folk inde i byen, har de omkring byen sat

en række fade, der konstant bænder mystiske urter af, der skaber tågen, og gør at de der bevæger sig ud i tågen bliver parnoide og bange. Noget andet er at de har dræbt en del mennesker, mange af Vitfeldt soldater og nogen af byens indbyggere, men de kan ikke huske at de har dræbt nær nok til at decimere byen til det indbyggertal der er lige nu, og der er en del lig som man ikke ved hvem der har slået ihjel. Måske er der aligevel noget "andet" på spil i byen end "retfærdighedens ånd".

Herr Pumpundpragt, der først havde troet at mareridtet var slut, så at det nu for alvor var startet. Fra sit slot kunne han se en by i ruiner, fanget i tåge, og han kunne mærke noget dystert vente på ham dernede. Dødstallet steg og han frygtede at noget ventede på at han kom ud.

Wilhelm Sehrschlupfrig en af byens købmand, der samtidig i hemmelighed tilbyder kaosguden Nurgle, har grundet sin forudseenhed og sine magiske egenskaber været i stand til at beskytte sit palæ fra krigens ødelæggelser. Der ud over havde han også kendskab til kultens opståen og dens aktiviteter, og ikke mindst hvor farlig den er, for han har en mistanke om hvad der egentlig besætter kultens medlemmer når de går amok i retfærdig harme. Det er med god grund at han frygter deres hævn tog. Derfor åbnede han sit palæ for de overlevende i byen og etablerede en slags flygtningelejr inden for palæets mure. Her kunne han holde øje med tingene og samtidigt agere den barmhjertige sameritaner imens han ledte efter en måde at løse dilemmaet på. Dog er det ikke alle der var plads til og der er stadig en del der overlever i små lejre rundt om i byens ruiner.

Triologiens tredje del starter hvor de fem spillere ankommer til Stahlbrügge for at få baronen til at afsige dom i anklagerne om heksekunstner mod magistratens kone.

Sceneoversigt

Scene 1

Denne scene starter med at du udleverer de korte karakterer (stereotyperne – se appendiks D) til spillerne. Karaktererne indeholder en kort introduktion til situationen og deres stereotype.

Situationen er den at vi befinder os i Magistratens hus i Zebenstein i baroniet Pumpundpragt. På førstesalen er Magistratens kone (Heksen) ved at lave sin trylledrik og uden for hoveddøren står Magistraten, Heksejægeren og Dusørjægeren. Heksejægeren og Dusørjægeren er lige ankommet, tilkaldt af Magistraten for at finde ud af om hans kone er heks. På vej over til huset er også Tempelridderen, han er på vej for at afslutte hans og Heksens affære.

Det er meningen at spillerne skal rollespille situationen, hvor de tre fanger Heksen på fast gerning, og at Tempelridderen midt i arrestationen skal ankomme. Den situation og dialog der opstår skal danne baggrund i den karakterdrevne konflikt i scenariet. Karaktererne er konstrueret sådan at Magistraten og Heksejægeren vil føre Heksen til Stahlbrügge og stille hende for Baron, mens Tempelridderen har så mange personlige interesser i sagen, at

han nødvendigvis må insistere på at følge med. (Ellers må du sikre dig at han tager med). Denne scene er en prolog, og skal være den situation som de alle har forskellige opfattelser af og som de kan inddrage i de senere diskussioner. Desuden skal den gerne etablere karakterernes roller i gruppen, ud fra den måde de umiddelbart opfattes i deres stereotype. Der skal jo netop først etableres en facade før kan krakelere. Scenen skulle gerne slutte med at spillerne gør sig klar til at tage til Stahlbrügge. Når scenen er slut udleverer du de komplette karakter.

Scene 2

Denne scene foregår på vejen mod Stahlbrügge. Vejen løber langs Reikens vestlige bred, og løber ind og ud af skoven. Vejen er mudret og det småregner konstant. Grene hænger nøgne og krogede ud over vejen. En halv dags rejse fra Stahlbrügge støder spillerne på en militærlejr, der ligger i en lysning inde i skoven. Det er en deling af Hertugen af Vitfeldts soldater, der ligger og venter på ordrer der aldrig kommer. De ved ikke at krigen er slut og at de andre af Vitfeldts tropper er flygtet tilbage til hertugdømmet.

Lejren ledes af kaptajn Theodorus Keisen, og består af 12 kavalerister og 24 fodfolk, en kanon, to kanonérer og 12 skytter med armbrøster. Der ud over er der væbnere til kavaleristerne og forsyningsfolk til at tage sig af forsyningerne til styrken. De er trætte af krig og regn og vil bare gerne hjem, men tør ikke gøre noget uden ordrer. Kaptajnen undrer sig lidt over hvorfor de ikke har hørt noget endnu.

Fra disse soldater kan spillerne høre lidt om baggrunden for scenariet (hvor meget er op til dig) men de kan finde ud af at der er en konflikt mellem Vitfeldt og Pumpundpragt, og at der skulle være et slag på Germanersletten. Kaptajnen ved evt. Også at der er tale om grænsestridigheder, og de kan måske få indtrykket af to adelsmænd der ikke vil give sig en tøddel. Det er meningen at spillerne kan spille deres roller og samtidig få noget baggrundsviden om situationen.

Efter yderligere en halv dages rejse ankommer de til Stahlbrügge. Byen er indehyldet i en tyk, uigennemsigtig tåge, der ligger tungt og klamt over alt og kun tillader et synsfelt på 5 til 10 meter. Tågen begynder at indkapsle spillerne, og de begynder at se syner, skygger og skikkelser, og det er svært at følge vejen, men endelig ser spillerne Stahlbrügge.

Byen ligger i en dal ved Reiken, og nede i dalen er tågen let og ligger nærmest kun som en forsigtig dis over jorden. Vejen fra nord løber fra et højedrag ned i dalen og ned gennem byen, for at stige til vejrs igen, syd for byen, hvor Baron Pumpundpragt har sit slot på et klippefremspring.

Der hvor nordvejen går ned i dalen ligger der en forladt og hærget bygning. Et skilt hænger smadret og skævt fra sine hængsler over det der engang var døren. På skiltet står der: "Der Wunderbaum". Overfor bygningen på den anden side af vejen står der de forkullede rester af et æbletræ.

Nede i dalen, kan man se resterne af det der engang var muren om en mellemstor by. Muren er nu faldet sammen flere steder og kun få bygninger står spredt tilbage, langt de

fleste er brændt ned til grunden. I midten af byen kan man se resterne af byens nok engang imponerende torv, med det nu sortsvedne og forkullede tempel, og de før så livlige gader er nu fyldt med ådselsfulgle på jagt efter rester. Men fuglene finder ikke mange lig. Flere steder i byen ulmer ligbålene stadig, hvor man har brændt de døde. I den sydlige del af byen, op mod slottet er der et større palæ der synes urørt. En mur omkranser en stor have, hvor man kan se adskillige telte der er slået op. Rundt omkring i de bygninger der stadig står, er der små lejre af folk der varmer sig ved små bål.

Ved floden kan man se en stor bro af stål, der stolt krydser floden, og midt på broen er der lavet en eller anden form for barrikade af tøndes.

Rundt omkring i byen kan man se tiggere, forhultede skikkelser og herreløse hunde, kravle og krybe i mudderet, mens de forsøger at finde læ for regnen og nysgerrige blikke.

Byen er en spøgelsesby. Når spillerne ridder igennem vil tiggerne flokkes om dem og bede om frelse, mange af dem har friske sår og et vildt udtryk i øjnene. De er alle sultne, tørstige og bange. Alt i Stahlbrügge smager af asken fra de mange ligbål. Fra det befæstede palæ kan de se vagtsomme øjne kigge over muren, og fra Stålbrossen kan de se små, skæggede dværghoveder, og store armbrøste stikke frem. Over byen på slottets mure vejrer baronens vimpel, og man kan se siluetter af vagter på brystværnet.

Scene 3

Baron PumpundPragts borg ligger på et klippefremspring, hævet over byen som en høg, umiddelbart syd for byen. Det er mere en fæstning, hvor den centrale bygning er lavet om til en slotsignende bygning. Borgen er gammel og det er tydeligt at baroniet er grundlagt med militærmagt. Borgen er hermetisk lukket, og trætte vagter patruljerer murene i meget stort antal. Dog kan spillerne efter lidt brok og parlementering blive lukket ind for at få en audiens hos Baron. De vil blive eskorteret hele vejen. Baron sidder på sin trone i sin hermetisk lukkede riddersal, som var han med i en novelle af Edgar Allan Poe. Omkring sig har han en række rådgivere og tjenere: Butleren Wiedfrig, hans hoflæge: Viktor Ullmann og hans lovmand Gilbert Pontonius (Se appendiks B). Der ud over er der også baronens personlige rådgiver: Wagn Zuhrmann (Se appendiks A) der også er leder af retfærdighedskulten. Det er tydeligt at den ellers så stærke og handlekraftige Baron Pumpundpragt (se appendiks A) er en rystet mand, men ikke mere rystet end at han er herre i sin egen lille isolerede verden. Han er urokkelig, hård og konsekvent, og det faktum at han ikke tør forlade sit slot forholder han sig overhovedet ikke til. Han vil forlange at spillerne løser hans problem før han vil afsige dom i deres sag, og han vil gøre det klart for magistraten at han ikke tolererer at man underminerer hans autoritet. Det som han vil have spillerne til at finde ud af hvad der er sket nede i byen. Han ved at hans styrker på en eller anden måde led et nederlag ude på Germanersletten og trak sig tilbage til byen, og at Herr Vittfeldts tropper angreb byen. Hvad der der efter skete skal spillerne finde ud af, og hvad det end er der er problemet, for et problem det er der, det er han klar over. Nogen eller noget har slået en masse folk ihjel, skræmt resten fra vid og sans og forhindre folk i at forlade byen.

Scene 4

Heksejægeren er oprindeligt fra Stahlbrügge og genser sin fødeby for første gang, hvilket viser sig at være en blandet fornøjelse. I den engang fattige del af byen nede ved floden ligger hans udbrændte barndomshjem, et sted der er fyldt med både gode og dårlige minder. Et par af de dårlige befinder sig i ruinerne af de gamle havnebygninger, i form af to hærgede skikkelser der kommer for at tigge mad. Det er to af heksejægerens gamle plageånd, Jan Shultz og Heinrich, to mænd på alder med heksejægeren. Dengang var de en del af de bedre stillede i byen, Jans fader var tømrer og Heinrichs sergent i Baronens vagtstyrke. Nu er de forhutlede og slidte, sultne, udmargrede og kæmper for at overleve i ruinerne af Stahlbrügge. De kan ikke genkende ham, men han genkender dem straks.

Scene 5

Den af de overlevende i byen der utvivlsomt er bedst stillet er Wilhelm Sehrschlupfrig. Har du stiftet bekendtskab med triologiens to første scenarier kender du ham, men ellers er her en lille introduktion. Wilhelm er en købmand, en djævlens advokat, glat som en ål og så venlig og behjælpesom at han kun kan være en skidt fyr (se appendiks A for nærmere beskrivelse).

Wilhelm bor i et større indhegnet palæ, ikke langt fra den klippe hvorpå slottet ligger. Han har i sin fantastiske barmhjertighed oprettet teltlejre inden for sine mure på græsplænen, da det lader til at hans hus er gået helt fri for den skade og de rædsler der har ramt resten af byen. En del af byens indbyggere, mest kvinder og børn bor i telte inden for murene, og har det efter omstændighederne godt. De får masser af frisk vand og mad. Dog er der problemer med nogle der udvikler betændelse i deres sår, får kraftig feber som følge af deres sår og får andre mystiske sygdomme, men det er få og Wilhelm der er en ganske ferm sygepasser plejer deres sår hver dag.

Hvis spillerne opsøger palæet vil de blive vist ind til Wilhelm af hans rigide og meget mistroiske butler. De vil blive ført op i et overdådigt kontor, hvor dette enorme bjerg af en mand sidder bag et ligeså stort skrivebord.

Det er så heldigt at Wilhelm kan hjælpe dem med at løse deres problemer hvis de hjælper ham lidt. Han har nogle små magiske evner der har gjort at han har overlevet så længe og er i sikkerhed, og han vil meget gerne "hjælpe" spillerne.

Wilhelm ved at der i det forladte Mohr tempel syd for byen ligger en sten, der kan holde hvileløse og udøde sjæle, og ved at holde sjælene på Germanersletten, kan de lade dem møde Baron, og sjælene der ellers vandrer hvileløst på slagmarken kan få mulighed for at fremføre deres anklager mod baronen og vil dermed få forløsning for de emotionelle bånd der holder dem. Dermed vil mørket slippe sit tag om Stahlbrügge, for det er spøgelsesernes vrede der er skyld i byens ulykke. Wilhelm kan give dem nogle rødder de skal tygge på når de går gennem tågen. Han siger at det er magiske talismaner så mørket ikke kan røre dem.

Dette er selvfølgelig en gang øregas. Wilhelm ved godt at der render en psykopatkult rundt, og han skal ikke nyde noget af at gå uden for sine mure for han ved ikke hvad de kan finde på, og mildest talt frygter han at han er den næste. Derfor er der to ting han ønsker. Han vil gerne udnytte denne situation til at give baronen i nurgles vold. Det kan han opnå fordi at det der vil ske, hvis spillerne fører stenen med de udøde til baronen, er at de udøde vi tage bo i baronens krop og hjemsøge ham og torturere ham til evig tid. Det er en god deal for Wilhelm. Der ud over vil han gerne have denne psykopatkult under kontrol, og det bedste er jo at de tror at han er en af dem. Derfor vil det jo fremstå som om at han Wilhelm har bragt retfærdigheden til baronen, og så vil kulten måske se på ham med milde øjne, og hvis ikke har han via stenen vist dem at han er farlig. Så alt i alt skal spillerne bare være hans redskab.

Wilhelm er ikke en truende eller farlig mand som sådan. Hvis spillerne ikke tager imod hans tilbud er der ikke noget at gøre ved det. Han vil selvfølgelig prøve at lokke med guld og andet, men vil kun vise sig fra sin bestemte og meget farlige side hvis spillerne truer eller angriber ham. Han vil ud over at tilbyde spillerne at kunne løse deres konflikt, tilbyde dem den nette sum at 5000 guld stykker (hvilket er en del), fordi han selv vil nyde godt af at mørket løftes, og så får spillerne jo også lidt for deres ulejlighed.

Sidetrack – scene 5b

Hvis spillerne følger Wilhelms råd, ligger der syd for byen et forladt Mohr tempel, der har stået tomt det sidste stykke tid, siden krigen startede. Templet er nu hjemsted for udøde der går igen i den tidlige så hellige bygning hvor de døde kunne hvile i fred. Grave er åbnet, af enten gravrøvere eller lig der har rejst sig fra grevene, og det er generelt et uhyggeligt sted, svøbt i tåge, med regnen silende ned om ørene på dem. Her er der mulighed for at lave en lille dungeon, da stenen ligger i en sakroflag tilhørende en gammel præst i en af katakomberne under kirken.

Det er op til dig hvor meget du vil gøre ud af det, men det kan være rart med lidt hack 'n Slash hvis det er yngre spillere, men det kan også være ren systemløs horror hvis det er ældre spillere. Der bag i scenariet et forslag til hvilke væsner der befinder sig i templet (3 ghosts).

Scene 6

Fra de forskellige personer de møder kan de høre om slaget der er foregået på Germanersletten. Det var her at blodet fra baron Pupmpundpragts styrker og Herr Vitfeldts styrker vækkede en oldgammel ondskab, og hvor 5 heltemodige skikkelser gav deres liv for at mane den i jorden (der er dog ikke nogen i byen der hved hvad der egentligt skete, andet end at det var fælt). Men ondskaben nåede at dræbe mange og det er de sjæle der nu vandrer hvileløst og hadske rundt på Germanersletten der ligger en dagsrejse fra byen. De skulle have været sendt til Kains rige men da Mardragg døde kom de til at sidde fast i dette limbo.

Germanersletten er et sted der emmer af krig og nederlag. En tyk tåge ligger over stedet og skikkelser anes hele tiden i tågen. Stønnen og klageråb høres fjernt gennem tågen, uden at de umiddelbart har nogen afsender. I tågen vandrer de hvileløse sjæle, der er hadske og vrede. De kan berette om hvordan Baron Pumpundpragts grådighed førte dem i døden, og at det var hans handlinger der førte til dette helvede. De hader ham og ønsker ham straffet. (De er ensidige hadske minder der ikke lytter, tager imod fornuft eller andet. De fremstiller deres klager).

Scenen er til at give spillerne en side af sagen på. Det er også disse sjæle de kan fange i sjælestenen, hvis de følger Wilhelm Sehrschlupfrigs plan.

Scene 7

Byen har fået sit navn fra den bro der i længere tid har været under konstruktion (se appendix C).

Dværgene der var hyret til at bygge broen er blevet færdige, og har taget ophold på den anden side af broen, hvor de har forskanset sig bag tønder af krudt og alkohol. De har placeret en række krudttønder midt på broen med en detonator til så de kan sprænge alt i luften hvis der er nogen der prøver at komme over. De er ikke helt friske (da de har fordrevet ventetiden med det alkohol der var i tønderne), men har deres egne bud på hvad der skete og hvad der burde gøres. De er rimeligt mugne på Baronens fordi de ingen penge har fået for arbejdet med broen. Derfor er han en kæltring og er selv ude om den suppedas han sidder i. Men de mener ikke at der er baronens skyld det der sker. De har set nogle mærkelige ting i tågen. Spøgelser, eller i hvert fald skikkelser i hvide kåber. (Det de har set er kultens medlemmer i deres rituelle kåber med hætter). Dværgene er ikke særligt hjælpsomme og vil ikke snakke med noget før de har fået deres penge, så for at komme over broen til dem må spillerne skaffe de 1000 guldstykker baronen skylder dværgene. Dværgene vil også gerne "snakke" lidt med Baronens.

Scene 8

Tågen omkring byen som måske er en del af "mørket" har en sjov virkning på dem der bevæger sig ud i den. De vil blive desorienteret og paranoide (og skæve). I tågen vil de få en række drømmesyn hvor de vil møde dem selv, hvad de har været, hvad de er og hvad de kan blive. Her må du gerne arbejde med deres baggrund, bruge scenen til at løsne op for nogle af de hemmeligheder spillerne har i deres baggrunde og lirke ved deres konflikter. Det er svært her at give specifikke scener, men et forslag er at lade heksejægeren blive en lille dreng og møde bøllerne, og så lade en anden af spillerne overvære hans reaktion. Et andet forslag er at lave en kærlighedsscene i universitetsparken i Nuln mellem magistraten og hans kone og lade tempelridderen se på. Det er vigtigt at drømmesynene afslører det spillerne ikke allerede har fået frem i lyset. Det der laver tågen er en række røgelseskar som kulten har sat op rundt om byen, hvori der brænder nogle hemmelige urter, der er meget euforiserende, og faktisk kan få en voksen mand til at sove hvis han er for længe i det. Har

spillerne ikke regnet ud at der står en kult bag det, kan du lade dem finde et røgelseskar. De bruger røgen til at holde byen fanget i dens egen frygt og til at forhindre folk i at undslippe retfærdigheden. Spillerne kan godt hente forstærkninger i form af soldater fra militærlejren de mødte på vejen, hvilket ikke vil falde i god jord hos baronen.

Beslutning

I denne scene må de beslutte hvad der skal ske med Heksen og med Baronen. Dette er ikke så meget en scene som en proces.

Afslutning

I denne scene skal beslutningerne føres ud i livet. Det er op til spillerne og dig at finde ud af hvilken løsning der giver mening for dem. Der er flere muligheder: Brænde hele byen af eller sprænge den i luften, udføre Wilhelms plan, hvorved baronen tilsyneladende har fået sin straf, de kan vælge at flygte og selv afsige dommen over heksen. De kan også afsløre kulten, eller være rigtigt heldige at afsløre kulten og Wilhelm Sehrschlupfrig, og så tage stilling til baronen. Den mest rosenrøde er at samle alle dem de kan af folk omkring baronen, og sammen finde ud af at der er blevet begået fejl, men at det ikke hjælper noget at blive ved at straffe og brænde. Hvis de kan få folk til at indse at det er på tide at starte på en frisk, vil kultens medlemmer forsvinde. Der vil være en enkelt episode med Baronens rådgiver der i vandvid angriber spillerne, men når de har affærdiget ham, kan de sammen se at det er bedre at gøre noget ved problemerne frem for at brænde dem. Det er en tilnærmet happy ending, og det skal kun være hvis spillerne virkeligt spiller deres røv af og giver den fuld skrue med indsigt og renhed og anger. Der skal være tudescener, tilgivelse og forsoning, og en lille diskussion af hvor meget der egentligt kan tilgives.

Appendiks A - Hovedpersonerne

Wilhelm Sehrschrüpfrig auf dem Unterhosen Ganz Swarts

Han er en meget rig købmand, og Chaos-Champion of Nurgle. For nogle år siden på en rejse, begyndte han at få nogle temmelig store vorter på ryggen. I starten var det lidt belastende, men nu har han indset at disse vorter, og andet godt, er den eneste sande ekstase, især hvis man tager en pind og kratter i dem. Ekstasen består i den fuldkomne forståelse af menneskets forgængelighed, og derfor er man bedre i stand til at leve uden illusioner. Dette budskab vil han selvfølgelig gerne dele med andre da han på ingen måde er egoistisk, men han er godt klar over at uforstående reagerer meget voldeligt på hans forkyndelser, så han har besluttet at gøre sin mission hemmelig, og velsigne sine medmennesker i hemmelighed.

Hans evner som købmand er uovertrufne og han er en meget indflydelsesrig mand, der dog aldrig selv forlader sit hus. Han har modtaget mange gaver af sin gud, blandt andet vorterne og hans enorme korpus, og som tak, putter han af og til små sygdomme i de madvarer han sælger, men ikke for tit! Det skal jo ikke gå ud over forretningen. Han har også fået en række tjenere af sin gud. 4 Små Nurglings, små dæmoniske tjenere der ligner små udgaver af kaosguden Nurgle. De holder sig skjult i huset, men vimse rundt som små nisser og er klar til at forsvare Wilhelm hvis der er nogen der vil ham noget ondt.

Han er en urimeligt stor og meget fed mand med fedtet, sort hår og små griseøjne. Han er opulent, og bærer tunge guldsmykker der nærmest er kilet ind i fedtet på hans fingre og omkring hans fede hals. Oven i det bærer han tøj af den fineste kvalitet, lige fra hvide skjorter med kalvekrøs, silkeveste og jakker med pufærmer, knæstrømper og en meget grim fløjlschat. Han bærer selvfølgelig også lidt sminke, pudder, kinderødt og lidt læbestift for at være med på moden, og dette kombineret med hans groteske størrelse gør ham meget bizar at skue. Han sveder konstant og går rundt med en svedklud i den ene hånd og i den anden en stok, hvorpå der er en hånd. Ud over at være Nurgles symbol, er hånden god til at kratte i vorterne han har på ryggen. Ser man ham bagfra, vil skjorten altid være plettet af materie.

Rollespil: Du er lækker, du er smuk, ufatteligt intelligent og besidder en indsigt som ingen andre forstår, men som gør livet vidunderligt. Vi skal alle dø og kun i omfavnelsen af vores forfald og forgængelighed se vi livets sande lykke. Vorter, bylder og koldbrand, den meste ekstatiske smerte, og hvor er det dejligt at klø i! Og den herlige lyd af en byld der smældende åbner sig og udgyder sit indre. Men de små dødelige tåber fatter ikke storheden i dette og for det ynker du dem, men de er farlige i deres enfoldighed, så du går stille med dørene. Men fra din højborg må du vide alt. Bag dit skrivebord beordrer du tjenere og små marionetdukker rundt så du kan vide alt. Du bliver verdens hersker det er du ikke i tvivl om, og du smitte hele verden med de mest farvestrålende sygdomme og overdrage Nurgle

denne sprudlende herlighed. Men det kræver tålmodighed, og da du jo besidder alle dyder til overflod er det ikke noget problem.

Wilhelm har alle de træk man forbinder med den franske adel, usmagelighed i sit overdrevne forbrug af mad, sminke, tøj og luksus, til en grad så det bliver helt kvalmt. Træk hagen ind og sid med et fornærmet ansigtsudtryk som om du lige havde smagt noget ganske forfærdeligt når spillerne besøger Wilhelm. Han trækker vejret tungt og kan tilsyneladende næsten ikke bevæge sig for fedt (men han er til gengæld vanvittig stærk). Finder han behag i spillerne kan de få lov at kysse en af hans ringe eller måske vil han kigge grådigt på deres kroppe og slikke sig om munden. Han er gennemført ubehagelig, men stinkende rig.

Wilhelm vil gerne have løst situationen, men vil pga sin nature forsøge at bringe så mange l fordærv som muligt undervejs. Han er dog afhængig af spillerne da han ikke har lyst til at gå ud af huset, så han vil prøve at manipulere dem og slå handler af med dem hvis de bliver vanskelige. Hans ultimative mål er selvfølgelig at overleve.

Baron Ludvig Von Pumpundpragt

Han er en rank, slank mand midt i fyrrerne med betragtelige rynker i det markerede ansigt. Han har høgenæse og intense blå øjne, og bærer sig selv med en usædvanlig værdighed. Han bærer dyre, men simple klæder.

Ludvig er en intelligent og streng mand, med grandiose visioner om fremtiden og sin egen betydning for denne. Han er ambitiøs og ærgerrig og meget konsekvent, men han er en dygtig leder, strateg og forretningsmand. Dog er han nu bange og rystet og er begyndt at opføre sig irrationelt. Han har sindslidelsen: Megalomani, men er samtidig manisk depressiv og har opbygget en irrationel frygt for tåge.

Baronen vil det der er bedste for hans baroni forstået som det der giver flest penge, mest præstige, og ikke mindst hæder og ære. Han vil ikke være en kujon og trække sig i et slag, men kan man forklare ham at der ikke er nogen der kan tjene penge hvis alle dør er han til at overtale. Desuden mener han at Hertugen af Vittfelt må besejres. Koste hvad det vil.

Wagn Zurmann

Wagn er Baronens personlige rådgiver. Han er en lille, dystre mand, med en alvorlig mine under et par buskede, grå øjenbryn. Han har altid en misbilligende mine, og virker altid som om han gerne ville sige noget, men vurdere at det ikke er det værd. Wagn er meget andet end baronens rådgiver. Han er også leder af den kult, der står bag drabene i byen. Han ser sig selv som inkarnationen af retfærdighedens gud(inde), og må nu bringe straffen til baron Pumpundpragt og hele hans korrupte Baroni. Dette gør de ved at tilbede retfærdigheden gennem mystiske ritualer, hvorved de lader sig besætte af retfærdigheden. Under disse besættelser spreder de død og ødelæggelse omkring sig. Wagns overser retfærdighedens indvirkning på baronen og holder øje med hans lidelser i retfærdighedens navn. Der ud over

er han der for at sikre kultens medlemmer, og personligt sikre sig at baronen får den fulde straf for sine gerninger.

Wagn er ikke længere et rationelt tænkende menneske. Han er skingrende sindsyg, men har psykopatens klare og brillante sind. Han kan lade som om han er logisk, men en almindelig rationel slutning er for længst holdt op med at give mening for ham. I hans verden er alle ord svigfulde løgne og han kan se tvedelte tunger komme ud af selv den uskyldigste dreng. Bag enhver gestus ser han en nederdrægtighed, og han har for længst mistet evnen til at se andre motiver hos folk end ren og skær ondskab, løgnagtighed og svig. Han er verdenens sidste håb i en storm af utugt, og uanset hvad han gør, er det en sand helgengerning for ingen straf er for hård, ingen tortur for slem og ingen massenedslagting af bønder så meget som upassende, for de er kaotisk, djævelyngel spyttet ud af helvede selv. Dæmoner og trolde hele bundet, og kun ikklædt menneskehus, som sminke for at skjule deres vederstyggelighed.

Wagn kender udemærket til Herr Sehrschlupfrig nede i byen og ser ham som den værste af alle næst efter baronen. Men han har også fået at vide af retfærdighedens ånd at han er farlig. Wagn har bare ikke lige regnet ud hvad det er der gør ham farlig, men han vil vældig gerne vide det, så han kan bringe retfærdighedens glødende stykke jern til hans små stikkende griseøjne.

Kulten

Kulten ser sig med Wagn i spidsen som reincarnationen af retfærdigheden. De har fået en åbenbaring om at de må bringe hævn og retfærdigheden til byen og især baronen. Kulten ledes af Wagn Zuhrmann, baronens rådgiver. Der er 6 medlemmer af kulten. De 5 andre medlemmer er forskellige af byens indbyggere, og det er primært dem Wagn lader retfærdighedens ånd besætte. Dette har medført at de mentalt er i en væsentlig dårligere forfatning end Wagn. Ingen af dem kan efterhånden huske deres navn eller hvor de kommer fra. Deres verden er en stor rød tåge af hævnfølelse og retfærdig harme, holdt nede af en kold, psykopatisk determinisme. Der vil i den endelige udgave tilgå forslag til profiler for dem. De har forladt byen og bor ude i skoven i en lille lejr, der også er der hvor de udfører deres ritualer. De passer ildfadene med urter og sørger for at holde lav profil. De er gode til bevæge sig rundt usete i tågen. De bærer hvide rober og masker under deres ritualer. Hver anden nat tager Wagn Zuhrmann ud til de andre, hvor de med ham som ypperstepræst udfører deres ritualer, hvor en tilfældig af de 5 lader sig besætte af et eller andet, og derefter går i en slags trance og forsvinder ud i tågen og ind til byen (der vil i den endelige udgave være forslag til en profil for en besat). Næste morgen vender han tilbage og så er der som regel døde en del mennesker inde i byen. Præcist hvad der sker under disse sceancer er uvist. Måske er besættelsen en undskyldning for at lade psykopatien få frit løb, eller også er der noget der besætter dem, enten godt eller skidt. Lad det være op til stemningen at afgøre hvad der præcist er på færde. Kultens tilholdssted er en lille teltlejr, godt gemt en times gang uden for byen. Du kan bruge kulten på forskellige måder alt efter hvad spillerne gør. Du kan

lade spillerne følge Wagn Zuhrmann ud i skoven og lade dem se et ritual, du kan også lade en af besættelserne ske en af nætterne og lade retfærdigheden komme efter spillerne, og der igennem lade spor falde om at der er noget på færde.

Appendiks B - Bipersonerne

Viktor Ullmann

Viktor er en ubehageligt udseende mand, høj, tynd og senet, i slutningen af halvtredserne, med solbrændt, læderagtig hud. Han har et langt ørneagtigt ansigt med frygtindgydende, intense øjne. Hans hår og øjenbryn er barberet af og han går altid klædt i en lang, sort dommerkjole. Han er Baronens lovmand, advokat og rådgiver i lovmæssige gøremål. Det var ham der afsagde dom over heksejægerens moder, og han hader hekse, dvs. Han hader alle kvinder der ikke knæler i støvet foran ham og med bævrende stemme spørger sin hersker hvad hun kan tjene ham med. Han er glad for igen at blive lyttet til af Baronen (da han var sat ud på et sidespor under det meste af krigen). Grunden hertil var at han ikke mente at baronen havde krav på det stykke land der blev kæmpet om og derfor ikke havde ret til at gå i krig. Det mener han stadig ikke og gøre gerne alle opmærksom på det, på en bedrevidende og temmeligt irriterende måde. Han er en forstokket og menneskeangst regelrytter der tager afstand fra alt han ikke forstår og som ikke opfører sig som han forventer, men samtidig er han en pendantisk regelrytter der ikke forstår begreberne lyve, stjele, snyde eller tage den lette vej.

Wiedfrig

Er en gammel, forstokket og stout butler, der har tjent baronens fader såvel som han var en tjenestedreng under baronens faders fader. Han er sygeligt loyal, meget tør og fuldstændig humorforladt, og har en horisont der går præsisst til borgens mure. Han har ikke mange meninger om situationen andet end at det er noget skidt. Han nægter at udtale sig om hvad han mener eller hvad han ved, da han mener det er et udtryk for en mands ære at han er loyal og blander sig uden om. Han skulle gerne bidrage til at irritere spillerne med hans ligegyldighed, virkelighedsfjernhed og små stikkende kommentarer om deres opførsel.

Gilbert Pontunius

Han er en let fedladen, rødmooset mand i slutningen af fyrrene, med fedtet, langt gråt hår og farverige klæder. Han er Baronens livslæge og har ansvaret for at holde baronen rask og sund, hvilket indebærer urtemedicin, åreladninger, grødomslag og andre eksotiske behandlingsmetoder såsom hypnotisme, røgelseskar og en meget grov og primitiv form for akupunktur han har lært i Nipon (Ifølge ham selv). Han er en særling af rang, der faktisk har en lægeuddannelse, men videnskaben er ikke særlige spektakulær, og giver derfor ikke så mange penge. Desuden er det ikke alt lægevidenskaben kan kurere, hvilket den alternative heller ikke kan, men den er mere fancy og uforklarlig, og derfor imponerer det folk meget mere end diagnoser. Han er en charlatan på den måde at han vil tjene penge og gør hvad der skal til for at beholde sit job, tjene masser af guld og blive omgivet med respekt, også

selvom det betyder at bruge spektakulære metoder der ikke virker frem for enkle ting der virker. Han er godt klar over at den er helt galt nede i byen, og mener at hans største chancer for at overleve er at holde baronen i live og holde sig inde på slottet. Han er rimeligt sikker på at han ikke kan gøre noget ved det, men han spiller på baronens frygt og uvidenhed og prøver at tjene så mange penge på situationen som muligt. Derfor holder han fast i sit healershow så længe det kan betale sig, eller indtil det ser ud til at spillerne faktisk kan løse situationen. Han er absolut ikke upåvirkelig over for fornuft.

Appendiks C - Byen

I år 2060 fik ridder Hildebrand Pumpundpragt tildelt et gods og noget jord lang Reiken af den daværende kejser, for tro og loyal tjeneste. Hildebrand, der var velhavende, slog sig ned og samlede hurtigt en del bønder under sig. Dette blev fundamentet til byen Wassermund.

Byen der lå midt mellem Altdorf og Nuln voksede stødt, og snart var der både købmænd og håndværkere i byen.

For et årti siden påbegyndte den nuværende herrer, Ludvig von Pumpundpragt et ambitiøst projekt. Han tilkaldte et hold dværge der skulle bygge en bro over Reiken, under sloganet: "Coach over Reiken", hvorefter byen blev døbt: Stahlbrügge.

Den store stålbro blev paradoksalt nok færdig under krigen der nu har lagt byen øde.

Byen rummede godt 4000 indbyggere, men der er kun knap 100 overlevende samt soldaterne oppe på baronens slot.

Castle von Pumpundpragt:

Slottet blev opført i 2062 og har siden huset familien Pumpundpragt. Slotte er omgivet af en stor mur, der sammen med den stejle bakke, gør slottet godt befæstet. Ud over familien bor tjenestefolkene og baronens rådgivere på slottet.

Slottetsbarakkerne:

Her plejer Stahlbrügges hær at bo, alle 400 mand. Nu er der knap 75 soldater tilbage, der konstant bevogter baronens fæstning.

Der Stahlbrügge:

Her har et arbejdshold på 15 dværge været ved at bygge en kæmpemæssig stålbro over Reiken. Byggeriet er færdigt men dværgene har ikke fået deres penge og er meget sure. De har fyldt broen med krudt og forskanset sig på den anden side med masser af alcohol. Der har de tænkt sig at blive til de får penge. De har ofte truet med at springe broen i luften, og ingen tør se om de bluffer. Dværgene, ledes af sjakboss: Fimbur Greybeard, og er, for at sige det mildt, en flok fordrukne håndværkere, med tendens til slagsmål.

Appendiks D – Stereotyperne

Heksen

Dit navn er Miriam, og du elsker din mand Viktor Karlstein, en kærlighed der ikke er gengældt, en uforløst kærlighed der har drevet dig i armene på en anden mand, en tempelridder ved navn Michael, for at få hævn over din mand. Din mand er byens magistrat, og nu vil du have hans kærlighed tilbage. I en bog har du læst hvordan, og du har prøvet det en gang før, på tempelridderen. Alt det kræver er en død høne, en alrunerod, noget stormhat og et hår fra ham du vil fortrylle. Nu mangler du bare at tilsætte håret, så er kærlighedsdrikken færdig.

Magistraten

Dit navn er Viktor Karlstein, du er byens magistrat, baronens stedfortræder og repræsentant for lov og orden, når det angår de dødeliges affære. Du elsker din kone Miriam, en kone der er blevet besat af en dæmon og som har besnæret en af kirkens tjenere, en tempelridder. Hun er opsætsig og trodsig og rygterne går at hun har tyet til sort magi. Du har ikke kunnet se nogen anden udvej end at tilkalde heksejægeren, for at han kan hjælpe dig med at bringe hende for baronen i Stahlbrügge. Ham og hans hjælper går ved din side, og om lidt vil du vide om rygterne taler sandt.

Heksejægeren

Dit navn er Ragnar, og du er heksejæger. Med bål, brand og gudernes ord jager og fanger du mørkets yngel, dæmoner, troldkarle og hekse. Dit fanatiske blik og dine flammende ord brænder med retfærdighedens harme, i hævnens navn. Du er tilkaldt af byens magistrat, han tror at hans kone er besat og forsøger at besnære folk med sin sorte magi. Du går ved hans side, bag dig går dusørjægeren du har hyret til at hjælpe dig, med at pågribe troldkællingen på fast gerning.

Dusørjægeren

Din navn er Werner, du er dusørjæger, lejesoldat under møntens banner. Du jager dem der har en pris på sit hoved, og der er flere af dem end rotter i Altdorf. Du er hyret af heksejægeren, til at hjælpe med at fange en troldkælling og bringe hende for baronen. Du hader troldvæsen, næsten lige så meget som du frygter dem, men pengene er gode. Magistraten og heksejægeren går foran dig, om lidt sker det, du forsøger at tænke på pengene og tager en tår mere af lommelærken for ikke at pisse i bukserne.

Tempelridderen

Dit navn er Michael og du er tempelridder. Du har helliget dit liv til Sigmar, Emperiets frelser og beskytter, men din kærlighed er delt. Miriam, magistratens kone sværmer i dit hoved, gør dig ør og savnets tåre brænder i dit øje. Men du har aflagt ed ved Sigmar at det må være slut, Jeres kærlighed er for farlig for jer, og du må være stærk. Nu er du på vej hen for at slutte den forbudne lidenskab, så ingen af jer lider skade.

Appendiks E – Flowchart

Prolog:

Scenen i

Zebenstein,

stereotype

karakterer (små),

heksen fanges

på fast gerning,

karakterplot

grundlægges

Rejsen til

Stahlbrügge:

Møder deling af

Hertigen af

Vittfelts tropper,

Ledet af

Theodorus

Keisen, mødet

med ruinby

indhyllet i tåge.

Dværgene

Møde med Ledet af

fortiden Fimbur

Jan Shultz og Greybeard,

Heinrich, to vrede over

overlevende ikke at have

plageånder fra fået penge,

heksejægerens dværgene vil

fortid. have 1000

guldstykker

Tågen omkring byen
Drømmesyn/hallucinere,
fremhæve baggrunde.

Baron Pumpundpragt:

Den lukkede fæstning, til

stede: Butleren Wiedfrig,

hoflæge: Viktor Ullmann,

lovmand Gilbert Pontonius,

baronens personlige

rådgiver: Wagn Zuhrmann

(også leder af

"retfærdighedskulten".

Wilhelm

Sehrschlupfrig

Den fede købmand,

flygtningelejren,

forslag om handel

(5000 guld), hvis de

vil finde sjælesten

og fange ånder på

Germanerslette.

Sidetrack: Wilhelms

opgave

Mohrtemplet og

Germanersletten,

hvileløse og vrede

ånder.

Beslutning og

afslutning

Appendiks f – systemoplysninger

Her er systemoplysningerne hvis du ønsker at køre scenariet ud fra et system. Reglerne er d20 regler, men er meget low powered for at tilpasse sig warhammer verdenen. Der er vedlagt karakterark bagerst i scenariet, men der er her en oversigt over karaktererne samt stats på npc'er og encounters du kan bruge.

Heksen 4 lvl aristocrat, 1 lvl sorcerer

Abil: Str 10, dex 13, con 10, int 14, wis 10, cha 15, *Base att:* +3, *Saves:* Fort: +1, Ref: +2, Will: +6, *Hp:* 14, *Skills:* Bluff +7, Diplomacy +12, Gather information +7, Knowledge (nobility and royalty) +7, listen +5, sense motive +10, craft (alchemy) +3, spellcraft +3, heal +5, spot +2, search +3, *Feats:* Negotiator (+2 diplomacy and sense motive), spell focus (enchantment), silent spell, summon familiar

Spells: 5/3 (known: read magic, resistance, mage hand, message, charm person, protection from evil), dc: 12+lvl (13+lvl for enchantment). *Equipment:* Expensive clothes, Dagger (masterworked). *Attack:* Dagger +4 (d4 19-20/*2), *Ac:* 11, *touch:* 11, *flat foot:* 10

Magistraten 5 lvl aristocrat

Abil.: Str: 12, dex: 10, con: 12, int: 14, Wis:14, cha: 12, *Base att:* +4, *Saves:* Fort: +2, Ref: +1, Will: +8, *Hp:* 20, *Skills:* Diplomacy +14, Gather information +9, intimidate +9, Knowledge (history) +9, Knowledge (nobility and royalty) +9, profession (magistrat) +9, perform (oratory) +9, *Feats:* Iron Will, Skill focus (diplomacy), negotiator (+2 diplomacy and sense motive). *Equipment:* Expensive clothes, 150 gold pieces, dagger (masterworked), Rapier (Masterworked), Signet ring (magical protection +1). *Attack:* Rapier +6 (d6+1, 18-20/*2), Dagger +6 (d4+1, 19-20/*2), *Ac:* 11, *touch:* 11, *flat foot:* 11.

Heksejægeren 2 lvl commoner, 3 lvl rouge

Abil.: Str 10, dex 14, con 10, int 15, wis 8, cha 12, *Base Att:* +3, *Saves:* Fort: +1, Ref: +5, Will: +0, *HP:* 16, *Skills:* Bluff +12, diplomacy +7, disguise +6, escape artist +7, forgery +7, gather information +6, intimidate +8, knowledge (religion) +3, perform (oratory) +6, sense motive +5, silent move +5, hide +5, *Feats:* Persuasive (+2 bluff and intimidate), weapon finesse, exotic weapon proficiency (whip), sneak attack +2d6, trapfinding, evasion, trap sense +1. *Equipment:* Chainshirt, heavy mace, heavy wooden shield, saltet leather whip, holy bible, miscellaneous religious items, horse, dagger, 20 gold pieces, backpack, bedroll and travelling equipment, sap. *Attack:* light mace +5 (d8 20/*2), whip +5 (d3 20/*2) nonlethal against armored opponents, can trip and disarm, has 15 ft reach). Dagger +5 (d4 19-20/*2). *Ac:* 16 (18 with shield) , *touch:* 12, *flat foot:* 14 (16 with shield).

Dusørjægeren 1 lvl rouge, 2 lvl warrior, 2 lvl ranger

Abil.: Str 13, dex 14, con 13, int 10, wis 14, cha 8, *Base Att:* +4, *Saves:* Fort: +6, Ref: +6, Will: +3, *HP:* 20, *Skills:* hide +5, silent move +5, survival +5, listen +6, spot +6, search +4, gather information +4, use rope +6, bluff +3, sleight of hand +3, *Feats:* point blank shot, precise shot, rapid reload, sneak attack +1d6, trapfinding, track, favored enemy (humans), wild empathy. *Equipment:* heavy crossbow, light crossbow, dagger, longsword, sap, studded leather armor, backpack, bedroll, travelling equipment, iron manacles, rope, travelling equipment. *Attack:* heavy crossbow +6 (1d10 20/*2), Light crossbow +6 (d8 20/*2), dagger +5 (d4+1 19-20/*2), longsword +5 (d8+1 19-20/*2), sap +5 (d6+1 20/*2, subdual damage, can knockout), *Ac:* 15, *touch:* 12, *flat foot:* 13

Tempelridderen 1 lvl aristocrat, 4 lvl fighter

Abil.: Str 15, dex 13, con 13, int 8, wis 8, cha 15, *Base Att:* +4, *Saves:* Fort: +5, Ref: +2, Will: +2, *HP:* 28, *Skills:* Knowledge (religion) +2, knowledge (nobility and royalty) +2, intimidate +5, ride +5, diplomacy +5, *Feats:* exotic weapon proficiency (bastard sword), weapon focus, weapon specialisation, power attack, improved initiative, cleave. *Equipment:* breastplate, heavy steel shield, bastard sword (masterworked), dagger, expensive clothes, horse, holy symbol of sigmar, holy bible. *Attack:* bastard sword (one handed) +8 (d10+4 19-20/*2), bastard sword (twohanded) +8 (d10+5 19-20/*2), dagger +6 (d4+2 19-20/*2). *Ac:* 16 (18 with shield), *touch:* 11, *flat foot:* 15 (17 with shield)

Wilhelm Sehrschrüpf 10 lvl cleric of Nurgle

Abil.: Str 19, dex 8, con 16, int 14, wis 16, cha 15, *Base att:* +7/+2, *Saves:* Fort: +10, Ref: +2, Will: +10, *Hp:* 70, *Skills:* Concentration +10, Diplomacy +15, Heal +13, Knowledge (religion) +12, Knowledge (local) +12, profession (merchant) +12, Spellcraft +8, bluff +8, Intimidate +8, sense motive +15, *Sq:* Immensely fat (+2 natural armor), *Feats:* Rebuke undead, Spell focus (conjuration), Argumentet summoning, power attack, Weapon focus (mace), Negotiator (+2 on diplomacy and sense motive), *Spells:* 6/4/4/3/3/2 dc: 13+lvl (14+lvl for conjuration).

Memorized: Insect plague (5), Break Enchantment (5), Lesser Planar Ally (4), Discern lies (4), poison (4), Bestow curse (3), 2*Contagion (3), Summon monster 3 (3), Zone of truth (2), Inflict moderate wounds (2), 2*bulls strength (2), Bane (1), Divine favor (1), doom (1), inflict light wounds (1), 0 lvl as you see fit. *Equipment:* Expensive clothes, jewelry worth 1000 gold pieces, 5000 gold pieces in cash, Staff of Nurgle (works as a mace +1, can cause contagion 3/day with a melee touch attack, caster lvl 5). *Attack:* Staff of Nurgle +13/+8 (1d8+5, 20/*2), *Ac:* 11, *touch:* 9, *flat foot:* 11

Encounters Mohr templet

3 Ghosts – medium sized undead

Hp: 29, *init*: +3, *spd*: 30 ft., *ac*: 17, *touch*: 12, *Flat footed*: 14, *attack*: bite +5(1d8+3+paralysis) and 2 claws +3(d4+3+paralysis), *special attacks*: ghoul fever, paralysis, stench, *special qualities*: darkvision 60 ft, undead, turn resistance +2.

Ghoul fever: disease (bite) fortitude dc 15, incubation 1 day, dam: d3 con and dex.

Paralysis: Fortitude dc 15, 1d4+1 rounds.

Stench: 10 ft, fortitude save dc 15, or be sickened (-2 to hit, dam, save, ability check and skill check) 1d6+4 minutes

Wagn Zuhrmann – Human male, Aristocrat lvl 8

Abil.: Str 12, dex 10, con 10, int 16, wis 16, cha 12, *Base att*: +6/+1, *Saves*: Fort: +2, Ref: +2, Will: +9, *Hp*: 32, *Skills*: Bluff +12, Diplomacy +11, Knowledge (local) +11, profession (advisor) +11, sense motive +13, *Feats*: Negotiator (+2 on diplomacy and sense motive), skill focus (bluff), weapon focus (rapier).

Equipment: Expensive clothes, Rapier (masterworked), magical amulet of justice (+2 protection), equipment as you see fit. *Attack*: Rapier +9/+4 (1d6+1, 18-20/*2)

Ac: 12, *touch*: 10, *flat foot*: 12

Kultist – 1 lvl human, male warrior

Hp: 6, *init*: +1, *spd*: 30 ft., *ac*: 11, *touch*: 11, *Flat footed*: 10, *attack*: Sword or mace +2 (d8+1 20/*2), *Skills*: spot +2, listen +2.

Besat kultist

Hp: 52, *init*: +1, *spd*: 30ft. *ac*: 15 (+1 dex, +4 natural), *touch*: 10, *Flat footed*: 14, *attack*: 2 claws +9 (d6+5) and bite +4 (d6+2), *saves*: fort: +9, ref: +5, will: +2, *Skills*: listen +8, spot +8, *sq*: Darkvision 60 ft.