
Nydelsernes By

Et lille senarie af
Bo Hasle Nielsen
2001



Dette senarie blev til, for at en af mine spillere kunne skifte karriere til Assassin. Kemperbad og omegn danner kulise for scenariet, da vi var midt i »Death on the Reik« fra »The Enemy Within« serien.

Scenariet kort: Eventyrerne starter med at redde en lejemorder ved navn Henreik Sighoff, der udgiver sig for at være en Heksejæger på jagt efter en ond kaos troldmand ved navn Martin Voltmann. Da Sighoff er kommet til skade, får eventyrerne opgaven til gengæld for træning og penge. Eventyrerne vil på et tidspunkt opdage, at de er ført bag lyset, men vil de opdage det før de dræber en »uskyldig«?

Forhistorie

En mellemstor købmand ved navn Hermann Steinheim har gennem længere tid tilbed Kaosguden Slaanesh sammen med hans kone, hans sekretær, to sølvsmede samt en læge fra Kemperbad. For at undgå opdagelse, har de afholdt deres bizarre og perverse orgier i en hule udenfor byen. Det går også uden større problemer, endtil en dag Steinheim beslutter sig for, at gruppen skal opnå endnu større nydelse gennem selskab af en Slaanesh dæmon.

For at fremskaffe den nødvendige trylleformular, til tilkaldelse af dæmonen, må Steinheim trække på den griske storkøbmand Martin Voltmanns kontakter. Voltmann fornemmer, at Steinheim skjuler noget, og undersøger derfor det varer parti, som Hermann har bestilt. Der finder han trylleformularen, forseglet med et Slaanesh symbol. Voltmann griber chancen, og afpresser Steinheim. Som byrådsmedlem kan Voltmann få Steinheim i en slem knibe. Hermann vælger da også at betale Voltmann for at holde mund, men efterhånden bliver Voltmanns krav hårdere og hårdere. Steinheim ser sig nødsaget til at hyrer lejemorderen Sighoff med øgenavnet *Blod Øje* til at dræbe Voltmann.

Aftenen før scenariet begynder, mødes Steinheim og Voltmann ude i byen for at overdrage trylleformularen mod penge. Der opstår et skænderi, der udvikler sig til en kamp om formularen, da Voltmann kræver flere penge end først aftalt. De bliver opdaget af patrulje byvagter, der overhører noget af skænderiet.

Bege købmænd paniker, da byvagterne forsøger at anholde de to kaostilbedrer. Købmændene stikker af, og i forvirringen bliver trylleformularen tabt, og vagterne samler den op. Voltmann løber hjem ad med vagter i hælene. Det lykkes ham at hægte vagterne af kort før sit hjem.

Steinheim undslipper også sine forfølgere, hvor efter han tager ud til orgiehulen. Kultisterne afbrydes midt i deres orgie, da en mutantbande anført af to Beatmen trænger ind i hulen, og slagter dem. Banden blev tiltrukket af den kaotiske atmosfære stedet har. Mutanter iklæder sig kultisternes pastelfarvede tøj og Slaanesh symboler. Banden planlægger at bruge hulen, som base for overfald på rejsende.

Overfaldet på broen

Brug kort 1.

Scenariet begynder med at Eventyrerne kommer rejsende enten til eller fra Kemperbad. Hvor vidt de kommer ad vejen eller af floden er uden betydning. Rejser Eventyrerne syd på, har de en chance for at opdage den mutant, der sidder som vagt i et træ. Det kræver

et **I med -10**. De har to runder til at uskadeliggøre ham, før han opdager dem, og slår alarm. Han er mere optaget af overfaldet bag ham, end af sin vagtjeneste.

Rejser Eventyrerne nord på er det første de ser en mand til hest på en lille bro over en lille å, der er faldet i et baghold. To Beatmen og 8 mutanter, i pastelfarvet tøj, angriber ham fra begge sider af broen. Der ligger allerede to døde mutanter for hans fødder, (en med gedeansigt og en med en abehale med en hånd for enden) men han er tydeligvis i knibe. To armbryst pile stikker ud fra hans venstre ben og en fra hans ryg.

Reagere Eventyrerne hurtig kan de overraske mutanterne. Mutanten i træet kommer sine kammerater til hjælp efter 2 runder, hvis han ikke allerede er uskadelig gjort. Mutantbanden flygter ikke før de er nede på 2-3 overlevende, da de alle er høje på stoffer taget fra kultisternes hule.

Undersøge eventyrerne de afdøde mutanter efter kampen, vil de opdage at en del af dem har medaljer med Slaanesh symbol på. Skulle eventyrerne ikke opdage disse symboler, skal Sighoff nok gøre opmærksom på dem.

To Beastmen

Den en har en geds hovede (+1 A). Den anden har meget langt hår over hele kroppen, samt en hale med en pig. (+1 A)

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	25	4	5	12	35	1(2)	30	40	25	29	24	10

Udstyr: Sværd, ringbrynje (+1 AP kroppen), hjelm (+1 AP hovede)

Mutanterne

1. Mutanten i træet har tommelfingre stikkende ud i hele hovedet.
2. Har et stort øje i stedet for normale øjne. (BS 16)
3. Har kenguru ben. Ud over det han normalt bevæger sig i en runde, kan han hoppe den halve distance udover.
4. Hans hovede er uden ansigt.
5. Har meget store ben. (M 12, T 4, W 14, I 55)
6. Er en kujon, der får æseløre og hale, når hun flygter. Skal slog **Cl** for at kunne angribe, hvis der er flere modstandere end venner. (Cl 16)
7. Denne mutant består mere af syrer end af blod. Han sveder så meget syrer ud, af folk i nærkamp med ham bliver ramt en gang i runden med **S 5**. Ting der rammer ham eller bliver ramt af ham, har 70% chance for at ætse væk. (Uha uha)
8. Han bliver til et vildsvin, hvis han misser et **Frenzy**. Banden har åbenbart ikke være vilde med vildsvinekød.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	34	32	3	3	7	35	1	25	37	34	32	27	37

Udstyr: Håndvåben af forskellig slags. Hjelm (+1 AP hovede), Læder for resten (+0/I AP), armbryst og 10 pile.

Mutant 8 som vildsvin

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
7	34	0	3	4	11	35	1	10	14	14	14	14	-

Som GM skal du være velkommen til at tilpasse bandens styrke og udstyr efter dine spillere.

Mutantbanden

Denne fredløse bande mutanter anført af to Beastmen, har klarret det vilde liv i de mørke skove ganske godt. To af dem har kun mutationer, der kommer til syne en gang imellem. Så det har været muligt for dem, at afsætte deres bytte fra dvs. overfald i civiliserede områder, mens resten af banden holdt sig skjult. Der igennem har de fået forsyninger og gode våben.

For nyligt blev banden tiltrukket af kultisternes tilholdssted (hulen på kort 1 og 1a), der slagtede de Slaanesh tilbederne. Banden har ikklædt sig det tøj og de genstande, der har en betydning for kaosmagten.

Heksejægeren tilbyder brandy

Rytteren er lejermorderen Sighoff på vej til Kemperbad. Han takker eventyrerne for at komme til undsætning. Han præsenterer sig som *Peter von Oxenberg, Heksejæger*. På trods af at han er hård såret byder han på brandy af mærket *Chateau Chartomap*. Han forestår, at de finder et andet sted, i tilfælde af der skulle være flere fjender i nærheden. Han vil bilde eventyrerne følgende ind:

1. Han hedder Peter von Oxenberg og er heksejæger med myndighed fra Aldorf.
2. Han er på vej til Kemperbad for at dræbe en ond kaostroldmand, der tilbeder Slaanesh. Da Kemperbad ikke er underlagt Imperiet, har han ingen bemyndigelse der.
3. Troldmanden må have fundet ud af, at han er på vej, og planlagt overfaldet med disse Slaanesh mutanter.
4. Efter som han er hårdt såret, og nu blive genkendt i byen, har han brug for eventyrernes hjælp til at dræbe troldmanden. Til gengæld kan han tilbyde træning og 100 GC pr. eventyrer. Det er muligt at skifte karriere til Assassin med denne træning.
5. Siger eventyrerne ja til opgaven, vil han fortælle at troldmandens navn er Martin Voltmann, og at han er købmænd.
6. Han vil hele sine sår på en kro udenfor Kemperbad, hvor han vil holde lav profil, endtil eventyrerne vender tilbage.
7. Han har brug for Voltmanns hovede som bevis, for at ville betale eventyrerne.

Hvis Sighoff vil prøve at undgå at betale, og samtidig få det beskidte arbejde udført. Det er meget muligt, at han på afstand vil følge eventyrernes fremskridt. Bliver det nødvendigt vil han drikke en kraftig helbredelses drik, der vil fjerne alt skade på 2 runder.

Kemperbad

Byen er en selvstændig handelsby, som ligger på nogle høje klipper, der hvor floden Reik møder floden XXX. Man kan enten bruge elevatorer eller trapper for at komme ned til havnen. Kejseren er interesseret i skatter fra byen, og har derfor sendt en repræsentant, for at finde en mulighed at indlemme byen under tronen.

Der vil være forskellige rygter og informationer i omløb, når eventyrerne kommer til byen. Et krus øl er en god måde at hører dem på. De er følgende:

1. Byvagterne har jagtet kultister rundt i byen, men de korrupte vagter lod dem med vilje slippe væk. Eller Byvagterne

- er underbemandede, og kunne derfor ikke fange kultisterne.
2. Det var ikke kultister, men spioner for kejseren. Dette rygte er sat i omløb af Voltmann, og kan hovedsagelig høres fra købmænd.
3. Byvagterne fandt en trylleformular, som nu befinder sig på Rådhuset, hos vagtkaptajnen eller hos troldmanden Ragnar Wunderbaum.
4. Voltmann familien har et dårligt rygte blandt de normale borgere i byen. En del er blevet taget ved næsen, ved handler eller tilbud på arbejde. Andre er bare blevet behandlet dårligt af familien.
5. Efter hånden som tiden går, vil de forskellige kultmedlemmer blive savnet. De vil først blive savnet, af deres kollegaer i deres forskellige fag.

Verena templet

Præstinden Patrisca vil gerne hjælpe eventyrerne med at finde informationer i tempelets bibliotek. Hun vil naturligvis blive glade for en donation til templet. Et klart **Int** slag vil frembringe en af følgende informationer, hvis der ledes efter dem.

1. En Heksejægers dagbog: »De forpester borgerskabet, med deres perverse ideer, og for det, vil de ikke blive vist nåde. Tallet 6 er tydeligt i deres nærhed, og jeg nærer ingen tvivl mere.«, »... orgiet var mere bizart og perverst, end kan forestilles af nogen mand. Lord Slaanesh har taget deres forstand i dette, deres sidste forpestedes ritual.«
2. Et gammelt brev til en hærfører: »... hårde kampe. Vi har endeligt fundet det befægte tempel. I går spærrede vi de sidste perverse tjenerer og tilbedere inde i den forpestedes bygning, og antændte. De skreg og skreg, men ikke af smerte. De skreg af ekstrem nydelse. Jeg kan ikke vente med at få mine folk væk fra området øst for Kemperbad.« Løjtnant Konrad
3. Et gammelt kort, hvor der mangler et stykke øst for Kemperbad. **Hand Out 1.**

Rådhuset

Her kan eventyrerne finde ud af at Voltmann er menigt byrådsmedlem. Ingen på rådhuset, vil sige noget dårligt om Voltmann.

Håndværkere

De fleste håndværkere er ikke særlig vilde med at arbejde for Voltmann, da penge sidder tæt på ham. Et par håndværkere kan dog huske et enkelt job, hvor betalingen var meget rundhåndet. Det var da de bygge, hans skovhus oven på nogle gamle ruiner.

Byvagten

I byvagtens hovedbarrak, vil eventyrerne ikke kunne få oplysninger om kultister og trylleformular. Kaptajn Francis Beckner har fået ordre på ikke at sige, andet end at myndighederne undersøger sagen. Henvender eventyrerne sig på en fornuftig måde til byvagter udenfor hovedebarraken, kan de godt få lidt nyheder.

Aften før overfaldet render vagterne ind i to personer, der højlydt skændes om en trylleformular. Personerne flygter og taber formularen. Den ene person forsvandt i nærheden af Voltmann hus. Vagterne spurgte, husholdningerne i område om de havde set noget. En vagt kan huske at det var Martin Voltmann, som åbnede døren hos Voltmann familien. Vagten fik en overfusning,

for at forstyrre. Hvis spurgt, kan vagten huske at Voltmann trak vejret tungt. Den anden person forsvandt i nærheden af byporten. I byporten kan de fortælle, at Hr. Steinheim tog ud af byen den aften, og at han ikke havde set nogen. De ved også, at Hr. Steinheim regelmæssigt tog ud af Kemperbad om aften, og var derfor ikke mistænksomme overfor ham. Hvis spurgt, kan de bekræfte at det skete en til to gang om ugen. (Hver 6. dag)

Med hensyn til trylleformularen, så bliver den opbevaret på rådhuset, hvilket undre vagterne. De ville forvente, at den skulle opbevares hos Vagtkaptajnen eller Sigmar templet.

Efter nogen tid i byen vil de forskellige kultmedlemmer blive savnet. Det kommer naturligvis også vagterne for ører. Sjovt nok er de alle forsvundet samme dag.

Underverdenen

Med *Secret sign - theif* kan man komme i kontakt med tyven Viktor. Mod 1 GC vil han fortælle, at eventyrerne skal spørge efter Fede Ursula, hvis de søger informationer. For endnu 1 GC fortæller han, at de kan finde hende på kroen Slusestuen.

Fede Ursula er let at få øje på i den meget snuskede krostue. Hun sælger informationer for 2 GC stykket, og hun ved følgende:

1. Voltmann har igennem de sidste to år ofte hyret »Glædes piger«, gerne flere af gangen.
2. Pigerne samles op i Voltmann familiens karet, og køres ud af byen i østlig retning. De kommer meget opstemte tilbage.
3. Voltmanns tjener køber en gang imellem stoffer på det sorte markede.
4. Mange mennesker føler sig snydt efter handler med Voltmann.
5. En tyv pralede med, at han ville tømme Voltmanns hus, og han er ikke blevet set siden.
6. Lommetyvene siger, at Voltmanns bodyguards er meget voldsomme.

Steinheims hjem og kontor

Et ældre ægtepar klarer husholdningen i Steinheims hus. Ud over dem er der kun en enkelt vagt. Det er ikke unormalt, at Steinheim er væk længere tid ad gangen, så tjenestefolkene vil ikke blive bekymret lige med det samme.

Det mest interessante hos Steinheim er regnskabsbøgerne. Hvis man forstår sig på regnskab, kan man se at der hver uge gennem de sidste tre måneder bliver udbetalt store beløb, men der er ingen modtager. I starten er det 150 GC, tilsidst er det 300 GC. For 14 dage siden er der udbetalt 600 GC til udgiftbesparelser. Dagen for overfaldet, er det sidste der er indført 400 GC til fornyelse.

Voltmanns skovgrund

Brug kort 2

1. Muren stammer fra det gamle tempel. De værste skader er blevet udbedret med mursten. Muren er 3 m høj de fleste steder.
2. Ved porten ligger en vagtstue med et opholdsrum og et soveværelse. Der er 3 bodyguards, der ofte spiller terninger om små penge.
3. Hestestald og garage til Voltmanns karet. Over stalden holder staldknægten til i et lille kammer.

4. Voltmanns skovhus.
5. Stenskrede fælder. Forsøger man at kravle op af bakken her, der er 40% chance for at udløse fælden, som tager **1d3 S3** hits. Med et **I** kan man undgå de nedfaldende sten.
6. Bjørnefælder. Der er 25% chance for at træde i en sådan og få et **S3** hit i benet.

Voltmanns skovhus

Brug Kort 2a

Huset er bygget på fundamentet af et gammelt tempel (rum 8), og der er en tydelig overgang fra kampesten til mursten. Alle vinduer har træskoder forstærket med jern, til at yde beskyttelse i tilfælde af angreb. Tjenestefolkene i skovhuset er afhængige af

1. Entre. Porten er af kraftigt egetræ med en metal overflade.
2. Vagtrum. Der er plads til 6 bodyguards, men der er normalt 3-4 stykker. De sidste går vagtrunder på grunden.
3. Køkken.
4. Depot. Der står mange lækkerier på hylderne. Der er en lem i gulvet, som fører ned til en lille vinkælder.
5. WC
6. Opholdsrum. Der er forskellige musikinstrumenter i et hjørne. Det store spisebord er dækket op med sølv service og bestik. Der er 12 sæt af 10 GC værdi. Der hænger nogle flotte landskabsmalerier på væggene. Normale gæster bliver vist ind i dette værelse.
7. Kontor. Væggene er prydet af forskellig våben. Der er en hemmelig dør i ildstedet til orgiesalen. Hvis man trykker på den rigtige sten, svinger døren op. Under bjørneskindet er der en hemmelig lem til pengeskabet **Lock Rate -30**. Der er 293 GC, 176/-, et par øreringe a 20 GC stykket, en guld halskæde a 35 GC. Voltmann uofficielle regnskabs og dagbog, med afprægnings penge og andre fuske ting. Bogen synes at være skrevet til hans afdøde kone Isabelle. Kommer denne bog i de rigtige hænder, vil Voltmann blive dømt til livstid i retten i Kemperbad. Hvis Voltmann får fingrene i trylleformularen, så vil den også være at finde her.
8. »Festsalen«. To jernbeslåede døre fører ind til salen **Lock Rate -20**. Vinduerne sidder 3 meter oppe. På væggene hænger erotiske vægtæpper. Statuerne forestiller erotiske kvinder. På scenen spilles der musik, eller opføres erotiske shows. I et hjørne ligger der puder og skind, hvor man rigtig kan hygge sig. I midten af rummet ligger gæsterne i bedste romerstil og fylder sig med mad og drikke, mens de bliver opvartet af let påklæde kvinder. I mens brandes parfumeret røgelse. Klarer eventyrerne ikke et **T** får de **Fel +20** og **I -10**. Den hemmelige dør i ildstedet aktiveres også på denne side ved et tryk på en sten. Temperaturen i salen er næsten subtropisk, så er man i tungt udstyr, er det ulideligt.
- 8a. Der er et hemmelig dør til et lille rum. Ved et skub på det rigtige sted på en kampesten, får den til at glide til side. Rummet er meget støvet, og det er tydeligt at rummet er ukendt af beboerne. Der ligger to indbagte lig, fra den gang templet blev brændt, og fik rummet til at virke som en stor ovn. Begge har en Slaanesh tatovering, der gløder rødt.
9. Gæsteværelser
10. Voltmanns soveværelse. Værelset er fyldt med portrætter af hans afdøde kone. I en skuffe ligger modgiften til røgelsen i orgiesalen.

- 11. Gangen bruge også som vaskerum.
- 12. Tjenestefolkenes soverum. Tjenestefolkene i huset er afhængige af stoffer, som Voltmann skaffer.

Voltmann og familie

Det er kun de rigeste eller betydningsfulde folk, der har noget godt at sige om Voltmann, muligvis fordi familieoverhovedet Martin Voltmann fedter for dem. Stort set alle andre bliver behandlet dårligt. Så der en del historier, om handler med Voltmann, hvor folk er blevet snydt, men ikke har kunne bevise det. Han har da også rigeligt med fjender i byen, og de ville ikke savne ham, hvis han forsvandt.

Familien består af enkemanden Martin og to sønner, der begge er sendt på universitetet i Nuln. Konen Isabelle døde for to år siden ved en rideulykke, og siden da har Voltmanns dårlige sider fået frit spil. Martin har boet alene siden, dog med selskab af forskellige glædespiger. Disse piger er han også begyndt, at bringe med ud til hans skovhus, hvor han underholder en lille logé af betydningsfulde folk med orgie lignende selskaber. Det fremmer handlen, og så har man jo noget på folk. Med Voltmann er de 5 i logéen. Skovhuset er bygget oven på ruinen af et gammelt Slaanesh tempel kort efter konens død. De øvrige logémedlemmer er:

- 1. Købmand og byrådsmedlem Allan Becker
- 2. Købmand og byrådsmedlem Torstein Brackmark
- 3. Købmand Jan Jungburg
- 4. Købmand Anders Pitzberg

Voltmann vil prøve at få fat i trylleformularen på rådhuset, da han ikke ved at Steinheim er død. Han regner stadigvæk, med at kunne få en meget god pris for den.

Martin Voltmann, Købmand

Udseende: Han har et kraftigt overskæg, der dækker overlæben. Håret og skæget har en gylden-brun farve. Han er middel af bygning med undtagelse af en stor vom. Bær tøj i grønne farver, med pelskant af eksotiske dyr.

Baggrund: I Martins unge år rejste han Bretonnia, Tilea og The Border Princes rundt som udsendinge for familie forretningen. Især i Bretonnia fik Martin gode handelsforbindelser, mange med adelige titler. Nogle af disse adelige tilbød Slaanesh, hvilket Voltmann griskhed var ligeglad med bare pengene kom i store mængder. Som tiden gik blev Voltmann mere selvcentret og pengeficeret, og han ville være blevet en rigtig krimiel, hvis han ikke havde mødt sin kommende kone Isabelle. Martin elskede hende over alt på jorden, og det holdt hans dårlige sider i skak. Han var på vej til at blive en helt hæderlig mand, men så døde Isabelle i en rideulykke. Martins dårlige egenskaber sprang frem med fornyet styrke i hans ulykkelige sindstilstand. Alle Isabelles egendele bliver passet og pleje, som om hun stadigvæk var i live, på Voltmanns ordre. Nogle gange undskylder han sin opførsel over for en ikke synlig Isabelle. Andre gange skriver han i sin dagbog, der også fungerer som regnskabsbog for de lyssky forretninger.

De seneste to år har Voltmann kun haft for øje at skrabe så mange penge sammen som muligt uanset metode. I hans øjene er man nogle gange nød til at bruge penge for at tjene penge. Muligvis er blev der sået et lille kaos frø i Voltmann i hans dage i Bretonnia.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	45	30	3	3	9	50	1	38	55	50	36	36	50

Skills: Consume Alcohol

Udstyr: Guld ringe og smykker, Dyrt tøj, Sværd og andet du mener han bør have.

Kultisternes tilholdssted

Brug Kort 1a

1. Foran hulen er der en lysning med to spor der fører væk fra lysningen. Der gror en del planter og buske op af klippevæggen, og de skjuler noget af indgangen.
2. Her er et lille vagtrum, hvor man kan se ud, uden selv at blive set. Nogle buske dækker hullet. Hvis der er nogen overlevede mutanter fra overfaldet, vil en være på vagt her med en armbryst. Der ligger en af Steinheims bodyguards i hjørnet, han er død og ser ætset ud.
3. Denne hule blev brugt til heste af kultisterne. Nu bruges den som opholdsrum og soveværelse af mutanterne. Der en ny lavet bålplads i midten.
4. Kultister morede sig med forskellige dyr, og når de ikke blev brugt var de her. Der er to hunde, to geder og en lille pony. Der har været et par grise også, men de er blevet spist af mutanterne. Der står foder i et hjørne.
5. Rummet blev brugt til opbevaring af stoffer, klædedragter, øl, vin med mere. Nu ligger ligene af kultisterne her strippet for alle ejendele. Undersøges ligene, finder man Slaanesh mærke tatoveret et sted på hver krop.
6. Det Slaanesh tempel er hugget ud som et 6 kantet rum, med 6 lamper på væggene. Flotte sølv Slaanesh symboler pryder væggene. Alt i rummet er luksusøst. Der er mønstrede puder, nu ødelagt af kultisternes blod og sekreter. Der er 6 sofa-senge også blodfyldte. Det flyder med halvspist mad, og der er en del smadrede vin flasker. I 6 sølvstager brander der eufocerende stoffer. Eventyrerne skal slå et **T** for ikke at blive sagelige og sløve, hvilket giver **-15 til alle stats**. Der er en statue, som er halvt mand og halvt kvinde (Slaanesh). Den er lavet af en underlig grøn sten, der synes at bevæge sig. Stenen synes at skifte konsistens. Under Statuen er der et lille hemmeligt hul, hvor Steinheim har lagt en pose med 800 GC i mønter og ædelstene. Det kræver et **Search -10** for at finde hullet. Der er yder mere en fælde som udløses, hvis man ikke trykker det ene øje på statuen ind. Det kræver også et **Search -10** at finde fælden. Udløses fælden svinder en stor stenblok ned fra loftet og rammer med **S 6**, med et **I** tager man kun halv skade. Slår man 30 under ens **I** stat, undgår man stenen helt. Bag ved en sofa-seng gemter to beastmen sig, endtil eventyrerne har været i rummet en runde.

To Beastmen (mere)

Disse fæle bæster er blevet høje af røgelsen, men ikke sløve. Den ene har et kohovede, og den anden har tre arme.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	52	25	4	5	12	42	2	30	40	25	29	24	10

Udstyr: Hånd våben og skjold.

Henreik Sighoff “Peter von Oxenberg”, “Blod Øje”
Assassin, ex. Bounty Hunter

Udseende: Sighoff er let genkendelig, da han har et rødt ar omkring sit venstre øje efter en ætsning. Aret ligner blod, der løber ned fra øjet. Han er slang, men muskuløst bygget. Han har halvlangt sort hår, sat op i en hestehale.

Baggrund: Sighoff voksede forældreløs op i Middenheims slumkvaterer, hvor han hurtigt fik en kriminel løbebane i en bande. I en alder af 16 slog han bandelederen ihjel, fordi Henreik følte sig snydt for sin andel af et røveri. Jagtet af venner og fjender, blev Sighoff lettere paranoia. Han overlevede ved at dræbe sine fjender i baghold, hvilket skaffede ham et navn i den kriminelle verden. Det blev muligt at leve som snigmorder, hvilket han har gjort siden.

Ætsningen i ansigtet fik han i kamp mod en alkymist, der opdagede Henreik i et indbrud, og smed syrer på ham. Sighoff påstår selv, at han har fået aret i kamp mod en mindre demon.

Han stræber efter optagelse i de højre sociale lag, men hans paranoia og ar kommer altid i vejen. De seneste tre år har Henreik rejst rundt i the Empire til forskellige jobs. Ligeegyldigt hvor han rejser hen, bliver han altid tilbudt et job. Det er hans skæbne.

Andet: Henreik er gerne halv-fuld, og drikker helst brandy af mærket *Chateau Chartomap*.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	67	50	5*	6**	13	67	4	42	55	51	55	59	44

Skills: Ambidextrous, Consume Alcohol, Disguise, Follow trail, Markmanship, Prepare Posion, Shadowing, Silent Move Rural, Silent Move Urban, Strik Mighty Blow*, Very Resilent**
Special Weapon: Blowpipe, Fist Weapon, Flail, Lasso, Net, Parry Weapon, Throwing knife, Two-Handed Weapon.

Udstyr: To håndssværd I -10 Dam +2, sværd, Sværdbrækker Dam -2 Parry -10 sværdknæk på S, 4 kaste knive, 20 meter reb med kastekrog, 600 GC, 3 flasker Brandy, Kraftig Helbredelsesdrik, Hjem (+1 AP hovede), Ringbrynje (+1 AP krop-arme-ben), Brystpanser (+1 AP krop), Et bemyndigelse brev fra Aldorf (Han har købt det af korupte Embedsmænd).

Voltmanns Bodyguards

Disse mænd får mange penge for deres loyalitet.

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	50	40	5*	4	10	45	2	35	42	34	39	38	35

Skills: Consume Alcohol, Silent Move Rural, Silent Move Urban, Strik Mighty Blow*,

Udstyr: Sværd, Kniv, 1d6 GC, 2d10 SS, Hjem (+1 AP hovede), Ringbrynje (+1 AP krop-arme-ben), Skjold (+1 AP alt)

Voltmanns hunde

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	50	40	4	3	10	45	1	35	42	34	39	38	35

Nogle erfaringer rigere

Som afslutning på det hele vil sikkert kræve at deres personer får Experience Points, så det må vi hellere give dem.

- 15 points** til hver for at redde Sighoff fra mutant overfaldet.
- 5 points** for at få informationer hos håndværkere og byvagter, samt for hver information fundet i Verena tempel.
- 10 points** for at få informationer i underverden.
- 10 points** for at dræbe Voltmann.
- 20 points** for ikke at dræbe Voltmann og opdage, at Steinheim var troldmanden.
- 30 points** for at bringe Voltmann for retten med beviser.
- 0-50 points** for rollespil.

Forløbet af mit scenarie

Det var meningen, at dette scenarie skulle være færdig spillet på 2 timer, og så skulle Bounty Hunter Keizer være blevet Assassin. De 2 timer var hurtigt brugt med den drejning spillet tog.

Efter overfaldet åd spillerne Sighoffs løgne rå med udsigten til at Keizer kunne skifte til Assassin. Alle spillere på nær en skulle bruge tid til træning, så Voltmann blev løst skygget i en månedes tid, til resten af spillerne var klar til eventyr igen.

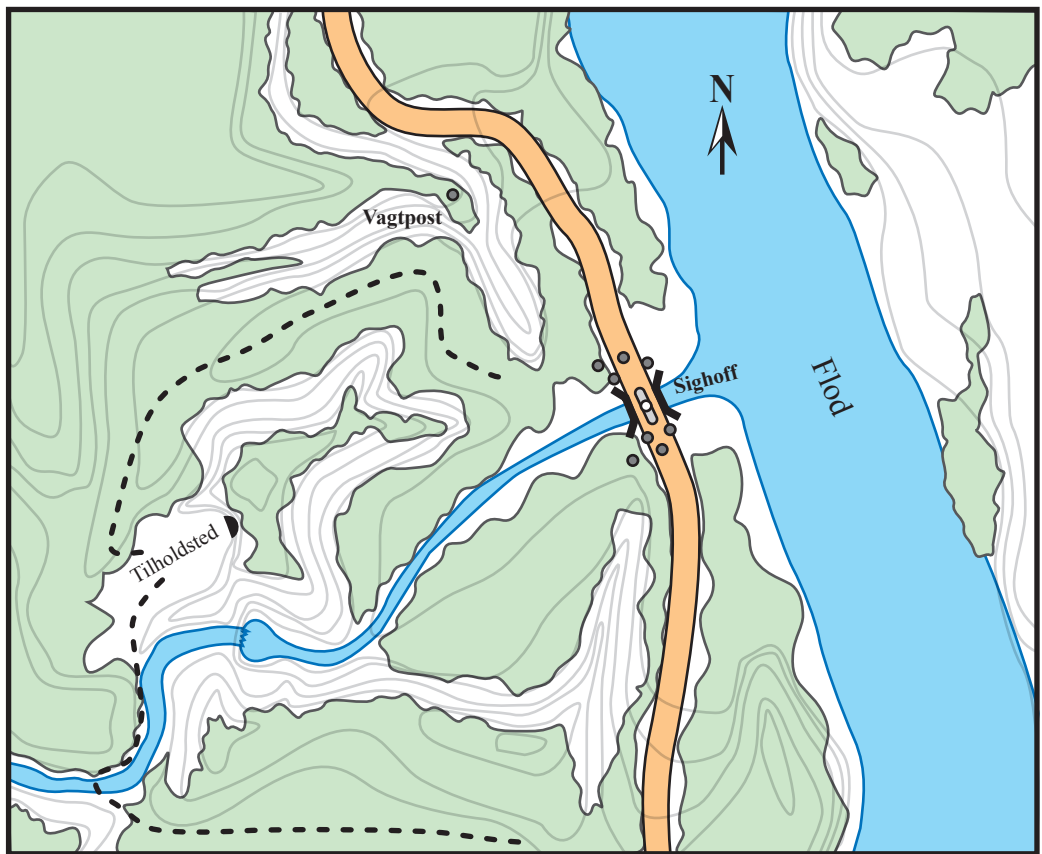
Keizer finder vejen til Skovhuset, og gruppen hører rygter om kultister i byen. De ser Voltmann samle luderer op og køre ud af byen. Så starter den første diskution - skal de dræbe Voltmann nu eller skal de virkelig bruge tid at finde informationer? Gruppens elver troldmand vil have beviser, før han vil være med.

Gruppen beslutter at søge information, og opdager at Skovhuset er bygget på et gammelt tempel. Det sammenholdt med »Slaanish« mutanternes overfald overbeviser gruppen om Voltmanns skyld.

I skovhuset sniger gruppen ind i festsalen gennem et vindu. Her begynder næste diskution efter de har gennemført salen. Er Voltmann virkelig Slaanish tilbeder? Tegnene er der jo *næsten*. Keizer mener sjovt nok at manden er skyldig. Det lykkes Keizer at overtale resten til at gennemføre huset. Uden de store problemer for de overmandet og bundet Voltmann og en glædes pige. En sættes på vagt, mens resten undersøger huset. Efter at uskadeliggjort vagterne i vagtstuen, begynder den sidste diskution. Er Voltmann kultist eller ej? Til sidst afhører gruppen den skræmte Voltmann og får ham til at afsløre pengeskabet i kontoret. Spillet sluttede med, at de lå Voltmann, da han var pervers men ikke en ond kultist. Keizer var en anden mening, men var ikke mand nok til at slå Voltmann ihjel alene. Voltmann kom ikke for retten. Sighoff slop ham ihjel, nu da spillerne ikke ville.

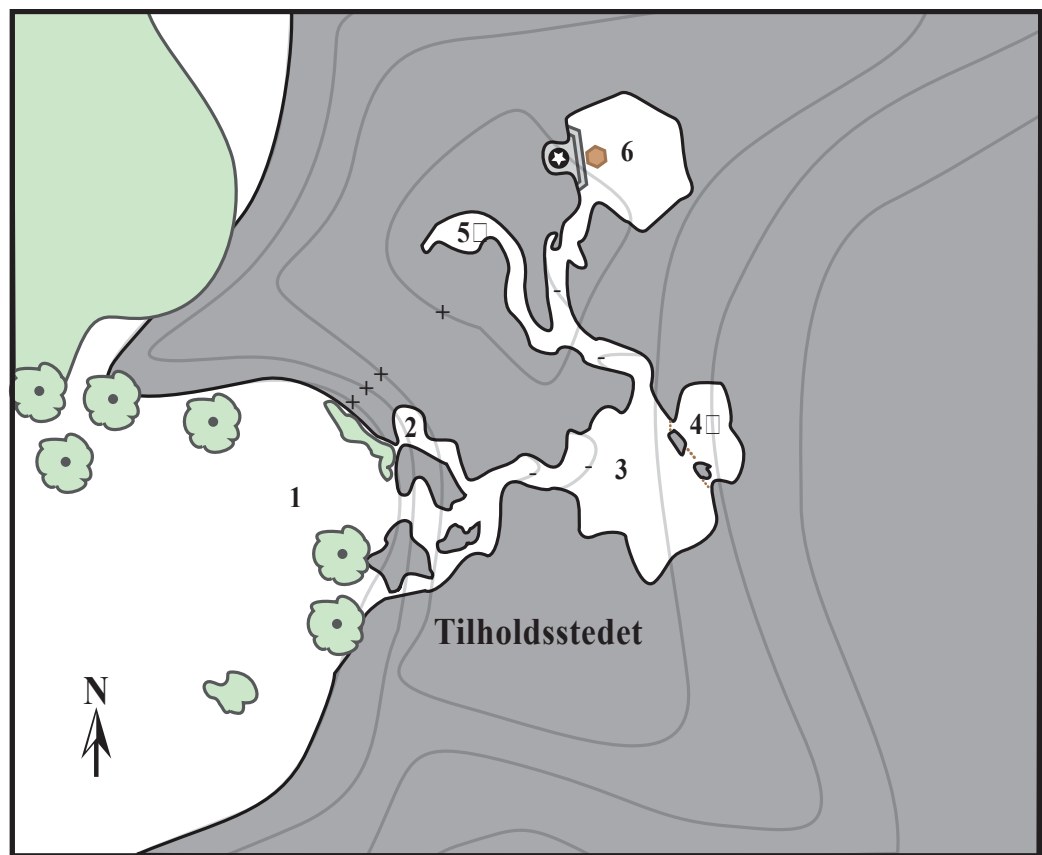
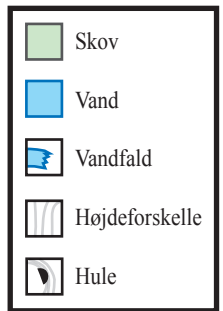
Spillerne diskuterede så intenst, at jeg i 2 måske 3 timer bare sad og lyttede til dem uden at foretage mig noget. Det var sjovt at se, hvordan spillerne skiftevis var sikre på, at de gjorde det rigtige, for dernæst at føle at de blev snydt. Om de havde beviser nok til at dræbe Voltmann med koldt blod var hele tiden det centrale emne.

Alt i alt var scenariet mere tidskrævende og underholdende, end jeg havde forventet, da jeg skrev det.



Kort: 1

Peter von Oxenberg (Sigghoff) overfalder af mutanter.

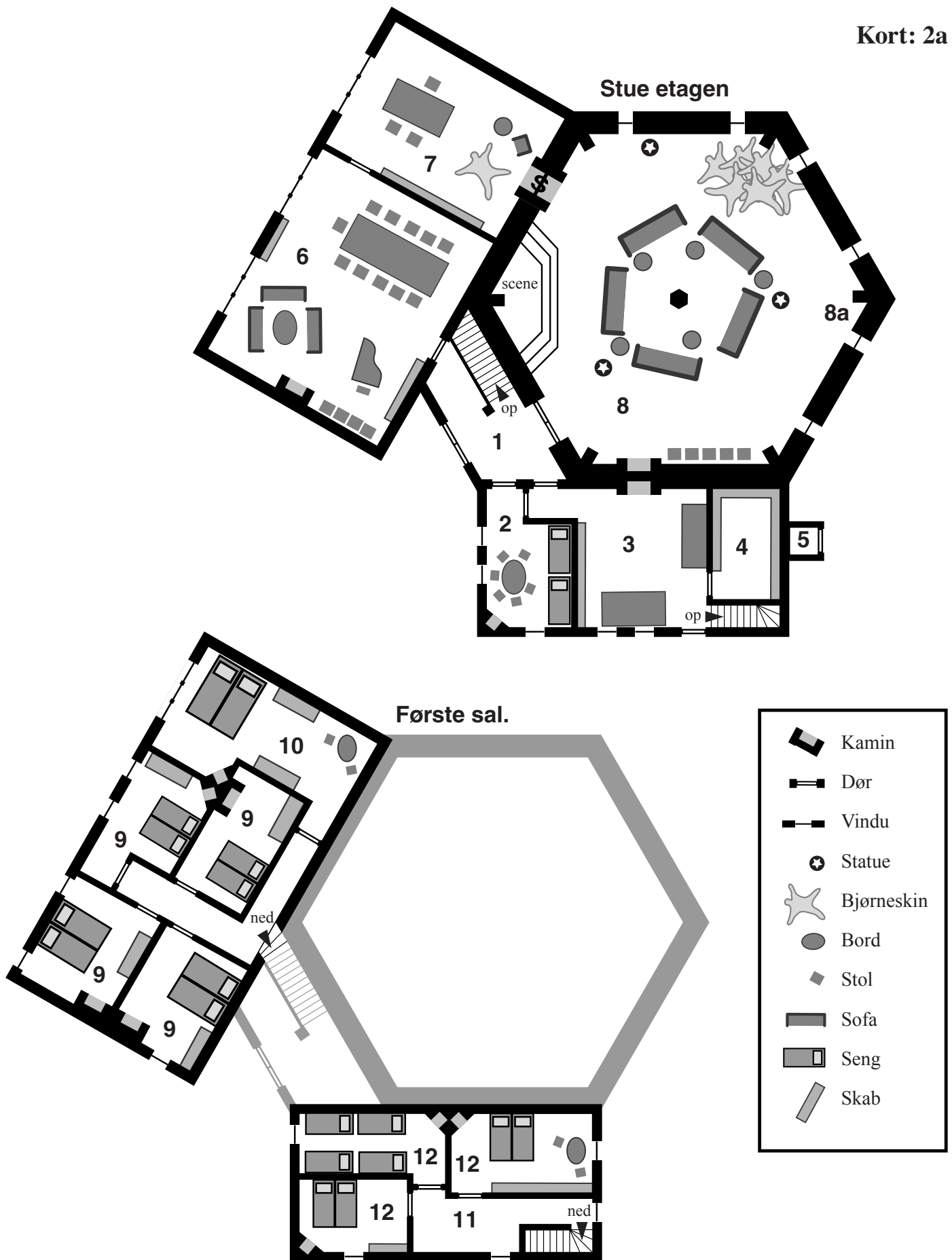


Kort: 1a

Slannesh tilbedrenes tilholdssted, der nu er overtaget af skovmutanterne.

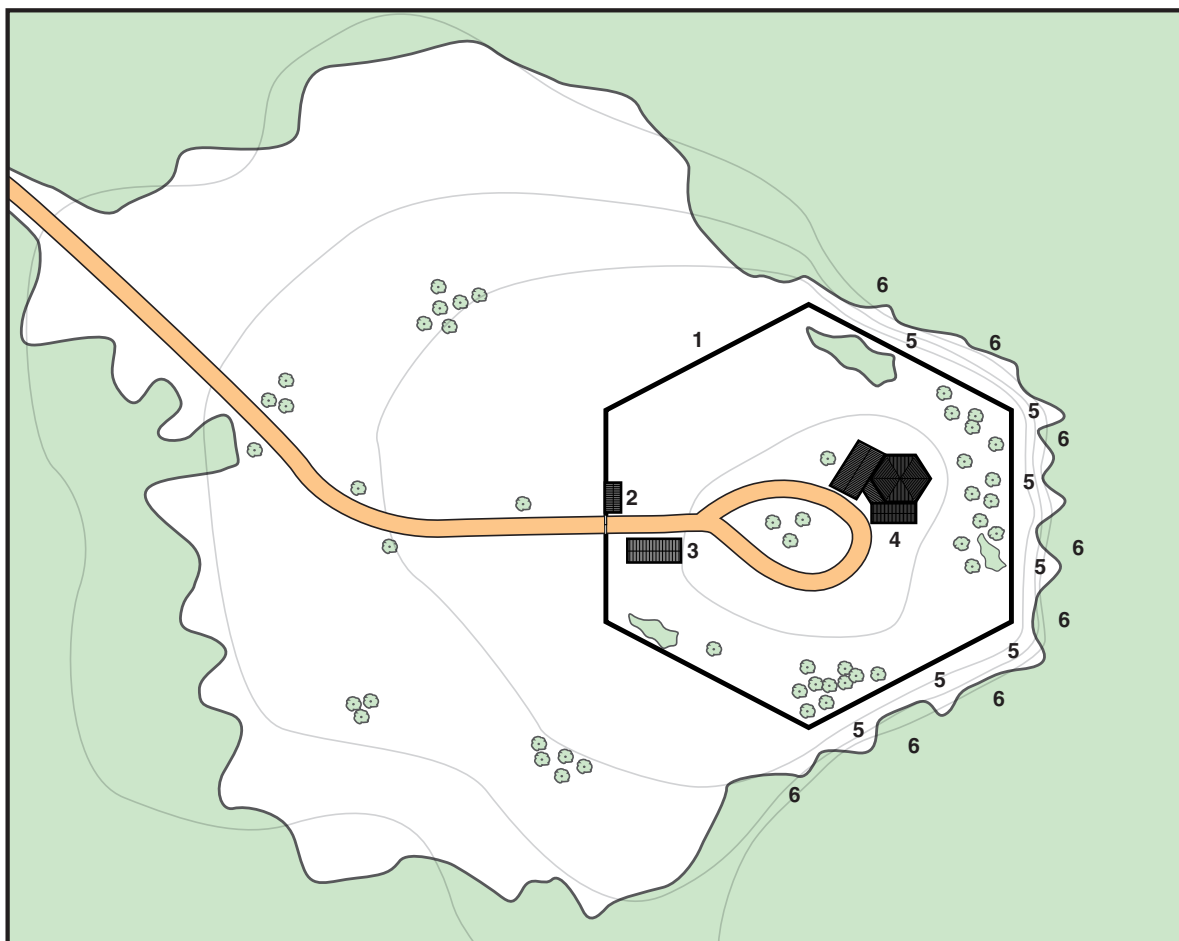


Kort: 2a

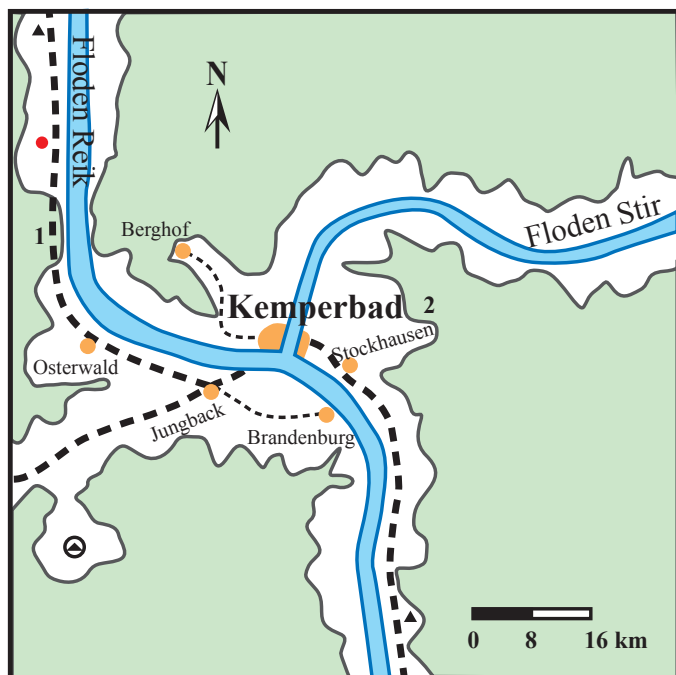


Kort: 2

Voltmanns Skovhus



Kort over Kemperbad og omegn.



- Skov
- Vand
- Vejtempel
- By
- ▲ Kro
- ⊕ Kejsertligt Signaltårn
- 1 Overfaldet på Sighoff
- 2 Voltmanns skovhus