

Crossroads

af Jesper Skou Pedersen

Indholdsfortegnelse 1

1 Introduktion 2

2 Atmosfære 2

3 Forløb 2

4 Setting 2

5 Forhistorie 3

6 Spillerne 3

7 Historien 4

Den første aften 4

Dagen efter 5

Aftenen efter 8

Appendiks 1: Skurken 13

Appendiks 2: Handouts 15

Appendiks 3: Flow chart 15

Appendiks 4: Kort 15

I ntroduktion

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Rupert er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten.

Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandeleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

A tmosfæren

Tyskland det 14nde århundrede, inkquisitionens åg hvilede tungt over hele Europa. Hekseprocesserne var talrige de steder hvor frygten var størst. Præsteskabet var gemt bag latinske remser og indviklede ritualer. Men rundt omkring levede folk med frygt for Gud og ikke sin næste, og mange steder fortsatte hedenske traditioner i fred, side om side med kristendommen. Men for enkelte mennesker var det ikke nok at leve som slave af de fysiske love og kristne doktriner. Og sort magi og satandyrkelse fandt sted.. Ind imellem skete det at

disse individer kom fra alkymisternes rækker, hvilket var ulyksagligt for profitionen da inkvisitionens opmærksomhed derfor tit var rettet mod alkymisterne. Men med alt på trods blev det et statussymol for eksentriske adelsfolk at have en alymist ansat. Landsbyen som er rammen for denne historie er fredelig og harmonisk, præsten i byen er en ældre mand der ikke bryder sig om at fordømme folk og ønsker bare at være gode venner med alle.

F orløb

Spillerne skal investigate og rollespille sig igennem scenariet, men da de stort set bliver ledt gennem scenariet er det ikke afgørende om spillerne finder de ting de skal, men at de får rollespillet, og snakket med så mange NPC'ere så muligt. De får mulighed for at interagere med hele landsbyen, og lidt til. Det er vigtigt at spillerne føler usikkerhed gennem hele scenariet, de ved jo ikke meget om de okkulte, og det tyder måske på at der er spøgelses involveret. Derfor er der vigtigt at få skabt en tryggende stemning, og at spillerne føler de er oppe mod noget "forfærdeligt og grusomt".

Scenariets mest sandsynlige forløb vil være at spillerne undersøger kroen først. Her vil de finde spændingerne mellem folk, og Therasas ejendele, deriblandt en dagbog på fransk, og noten fra gregor (som kun er signeret med et G). Da ingen af spillerne, og præsten som den eneste i landsbyen, kan fransk, er det naturligt de går til ham. Når Gregor hører om det, tilkalder han i vrede igen et poltergeist, og sender det efter præsten, som omkommer. Spillerne kan i værelset kun finde nogle få linier, som ikke er blevet ødelagt af poltergeistets raseren. Derefter skulle de have mistanke til Gregor, og spillerne vil begynde at blive generet af djævelske små flyvere, faldene tagsten og lignende. Til sidst vil de se Gregors forsøg på at flygte, som burde udløse en panisk kamp mellem spillerne og Gregor.

Scenariet er delt op i fire dele:

Den første aften: Den aften spillerne ankommer til landsbyen og finder liget af pigen de leder efter
Dagen efter...: Spillerne kan begynde deres undersøgelser, og indiciene skulle snævre sig ind omkring Gregor

Aftenen efter...: Hvor præsten bliver mydet, måske foran øjnene på spillerne. Og spillerne skulle være sikre på at Gregor er gerningsmand og troldkarl. Showdown: Ikke noget egentligt showdown men skurken fanges, bryder sammen og tilstår .

Setting

Scenariet finder sted i den lille landsby Vetz, en halv dagsrejse på hest fra Königstein. Vetz ligger på landevejen, mellem Frankfurt a. M. og Limburg. Det eneste spillerne vil have behov for at opsøge, ud over landsbyen, vil være herremændens gods samt måske eneboeren i skoven.

Historie

Theresa von Bogen var en adelig pige på 18 år som flygtede hjemmefra p.gr. af et aftalt ægteskab hun ikke ville acceptere. Hun ankom til landsbyen i en tilstand nær total udmattelse, og tryglede krofatteren om et arbejde. Han lod hende blive så hun kunne komme på fode igen. Da hun var en sød og lærenem pige faldt hun hurtigt til i landsbyen, hvor hun kaldte sig **Theresa Stout**, og arbejdede på kroen. Det varede ikke længe inden hun blev forelsket i den følsomme stalddreng Hans, hvis fløjtespil var det smukkeste hun havde hørt. Inden længe arbejdede hun som fast ansat på kroen, den eneste som ikke var glad for hendes tilstedeværelse var krojerens datter Miriam som var jaloux på Theresa fordi hun stjal Hans' opmærksomhed, på trods af at hun selv ingen interesse havde i Hans.

Da Gregor Wenzel ankom tre måneder senere til kroen genkendte han straks den bortløbne adels pige. Han var blevet sendt bort af sin læremester i alkymi, efter han havde røbet sin foragt for alkymistens gudsfrygt, og mangel på interesse for at bevæge sig ud over de fysiske komponenter og vindinger. Gregor havde i et stykke tid eksperimenteret hemmeligt med påkaldelser og fået held med at binde et poltergeist i kortere tidsrum men hans største sejr med det okkulte var en tilkaldelse af 2 små bevingede diabolske slanger. Efter han blev smidt ud af sin læremester med trusler om kirkelig forfølgelse, drog han ud for at finpudse sine færdigheder og søge mere viden.

Hvis han kunne få Theresa i ægteskab ville hans problemer være løst, han forsøgte ihærdigt at bedrage hende til at drikke en kærlighedsseleksir, men det mislykkedes og den dyrebare eleksir gik tabt. Da hun altid tog afstand fra ham, måtte han bruge list og intriger til at vinde hendes tillid. Han forsøgte at spille krojerens datter, Miriam, og dennes mor ud mod Theresa, hvilket også lykkedes, men dette drog blot Theresa nærmere Hans. Derefter forsøgte han at få Miriam til at spille op til Hans hvilket ikke helt lykkedes, men så indtraf heldet. En aften Gregor passerede Therasas dør hørte han gråden, efter en tids trøsten betroede hun sig til ham, da han var hendes eneste udvej. -Theresa bar Hans' barn! Gregor fortalte beroligende om en person der kunne afhjælpe disse tilfælde, han forsikrede at det ville være et absolut smertefrit middel. han skulle kun en tur til byen (han manglede komponenterne til aborterings miksturen). Han bildte krojereren ind at han havde fået besked om sin moders død og han ville rejse ind til Königstein til begravelsen, og fik endda lov at låne en hest til turen. På turen hjem besluttede han sig for at vise hende sine kræfter, men på en sådan måde at ingen andre så hans leg med det okkulte. Han stoppede kort før han nåede byen, for at tilkalde et poltergeist. Det var et frygteligt stormvejr og hans kald virkede over al forventning, men ånden, der svarede var svær at binde. Hvad Gregor ikke vidste var at eneboeren Kasper Überhagen overværede hans ritual. Efter mørkets frembrud begav han sig ind til kroen uden at lade sig blive set, og i ly af stalden ventede mens han kommanderede ånden til at lægge noten han havde skrevet i lommen på Therasas forklæde hvor hun burde finde den.

Hun kom en halv time senere, da han var godt gennemblødt, men da han forklarede at de kræfter og den viden som mange blot drømte om, var inden for hans rækkevidde, og at han ville dele dem med hende forblev hun blot tavs. Han ville vise hende at han talte sandt, og lod poltergeistet løfte en sten op i luften. Theresa blev helt hvid i ansigtet og kaldte ham en djævel. Det var blot en kort stund han mistede besindelsen og ønsket om hendes død var ikke alvorlig, men på et øjeblik var Theresa kastet op i luften og var med et skrig på vej ned mod stolpen. Han forsøgte med al magt at stoppe ånden,

men uden held. Der lød et kvas da rygsojlen ramte stolpen og hendes skrig standsede brat. Da han flygtede ud mod skoven, hvor han havde efterladt sin hest, mærkede han poltergeistets tilstedeværelse ebbe ud

Spillerne vil være de første der finder liget, som hænger spiddet på en stolpe, der stadig står tilbage, fra en nedbrændt bygning, bag hestestalden, Den er blevet tilspidset af branden. Hun er tvunget ned over stolpen med ryggen først, så det fra gården ligner et bizart kors.

S pillerne

Efter Baron von Bogen og hans familie havde ventet en måned på at Theresa fortrød sin handling og vendte tilbage, besluttede han at ansætte et hold lejesvende til at søge efter hende. Først meldte alkymistens lærling sig alene, men det var ikke nok i baronens øjne, og han fortsatte derefter sin søgen efter kompetente lejesvende. Men alkymistens lærling lagde sagen ud til sine venner, og inden aften meldte de baronen at de var parate til at tage afsted. Dette var baronen dog ikke helt tilfreds med da han havde regnet at hyre kompetente lejesoldater. Men han accepterede dog de unge mænds tilbud, og gav dem en anselig sum rejsepenge da han var en vel sat mand.

Den lille gruppe venner, som alkymistens lærling Leopold fik samlet består af:

Thom Vohberg er klikens egentlige leder. Han regner Leopold som sin eneste rigtige ven. Han er sin fars fortabte søn, som tænker mere på livets ulidelige meningsløshed, end på at overtage sin faders forretning. Hvis han ikke havde Leopolds evige optimisme at ty til, ville han forlængst have bukket under for sit depressive verdensbillede. Han udstråler en kolossal selvsikkerhed, men er dette er kun en facade for hans dybe tvivl om hvorvidt livet overhovedet har mening. Han vil gøre alt for Leopold.

Mathes Werle er to år ældre end Thom, og har altid været dennes skygge. Han er en ret stor og robust mand med en fredelig mentalitet. Han har altid sørget for at holde sig gode venner med Thom, som han har stor respekt for. Han forsøger med al magt at holde en god stemning i gruppen.

Dietrich Pufendorf har altid været en udfarende og provokerende type. Han har længe forsøgt at vinde Mathes venskab, og har modvilligt accepteret Thom som "boss" blot for at holde sig venner med Mathes. Dietrich bryder sig ikke om hverken Jost eller Adam, som han generer i så stort omfang som muligt (når Mathes ikke hører det). Han var den første der råbte op om at de alle skulle tage afsted, og den første til at gnavent bemærke de skulle tage hjem.

Jost Jamnitzer ser sig selv som den fødte leder og opfører sig derefter, men i praksis bliver hans beslutninger kun gennemført hvis Thom siger god for dem. Jost tog med dem da han ikke havde andre venner, og ikke kunne forestille sig at de ville kunne klare sig uden ham. Han er glad for den opmærksomhed Adam giver ham, men foretrækker at holde sig i nærheden af Mathes hvilket giver ham en tryghedsfølelse

Adam Billung er den yngste og eneste i gruppen der ser op til Jost. Han bryder sig ikke om Dietrich da han konstant håner og generer ham. Adam søger gerne ly for Dietrichs beske kommentarer hos Jost eller Mathes. (Jost plejer dog ikke at kunne stoppe Dietrich.)

Leopold Baldung, personen der har sat hele postyret i gang. Han tror fuldt ud på at enhver er sin egen lykkes smed, og da han længe havde haft et godt øje til Theresa, var han fuldt opsat på at tage ud for at lede efter hende, og han meldte sig uden tøven da han hørte baronen søgte lejesvende. Men da baronen forlangte mere end en person gik han straks til sine venner. Overraskende nok var alle interesserede, og han kunne gå tilbage til baronen med sit nydannede selskab af lejesvende. Leopold lader sig ikke påvirke af de andres kævlerier og er opsat på at finde sin elskede Theresa, om han så skal gøre det alene.

Historien

Scenariet starter Torsdag aften d. 12/9

Den første aften

Spillerne bliver kastet direkte ind i handlingen med det samme, og tager sandsynligvis kommandoen over efterforskningen.

Mordscenens data:

Pælen hun hænger på er 2,5m høj, og står solidt fast i jorden, murbrokkerne for foden af søjlen er på det højeste sted 1/2m høj. Høsehuset er 180 høj men taget vil aldrig kunne holde til mere end nogle få kg, centreret på et sted. Ladens tag er af træ, og meget glat på grund af regnen. der er 3,3m over til pælen på det korteste sted. Ladens tag er ved vægen 5m over jorden, og 7,4m til ryggen. Stalden er stråtaget

og der er 1,6m til taget ved vægen, og 4m til ryggen. Både stalden og laden har et høløft, stalden har en luge midt i gavlen, og lige overfor har laden sin lem ind til høløftet.

Ved krydset på kortet ligger de træsko og sjalet Theresa var iført.

De finder måske noten til Theresa fra Gregor i hendes forklæde, ellers finder Kromutter den dagen efter. Den lyder som følgende:

Jeg har erhvervet Midlet.

Med mig bag Stalden så snart du finder denne

Seddel.

G.

Det vil muligvis sende dem ud efter alle med G som forbogstav, og som har et fysisk fortrin for at kaste en kvinde 2,5 m op i luften og tvinge hende ned over en stolpe med en diameter på ca. 13 cm. Den største person i landsbyen er Hans Goseck, som er 190 høj og rimeligt stærk, men han var hendes forlovede. Han kommer først hjem fra et besøg på godset, hvor hans far arbejder, en time efter spillerne har fundet liget.

På grund af regnen og mørket er det umuligt at spore noget som helst, og om morgenen vil alle spor være vasket væk.

Da Hans kan læse og skrive vil han sikkert blive den første mistænkte, men når han hører om Theresas skæbne vil han råbende bede om at få fortalt hvor hun er, og straks ile til hendes lig og synke grædene sammen ved hendes side.

Folkene på kroen vil acceptere spillernes efterforskning medmindre de opfører sig skamløst overfor dem. Hvem spillerne mistænker er deres egen sag, men de har behov for beviser eller vidner, og det får de ved at undersøge Theresas værelse og udspørge folk på kroen og i byen.

Spillerne har et brev der beviser at de er ansat af baronen og at de leder efter hans datter, men det giver dem ingen beføjelser, bortset fra at de kan "bevise" at de ikke havde en begrundelse til at myrde Theresa. Hvis de gerne vil have beføjelser på papir

kan de opsøge herremanden hvis gods ligger ca. fire kilometer nord for Vetz. Dette vil dog ikke hjælpe dem da herremanden er absolut uinterreseret i bøndernes affærer (dermed ikke sagt at han er grusom, hans folk har langt større frihed end andre bønder på den tid), og vil sende dem bort med den besked at landsbyens Shultz må sørge for undersøgelsen af mordet. Men hvis spillerne opfører sig diplomatisk vil ingen kræve at de skal vise beføjelser, så de vil kunne starte med det samme hvis de vil. Hvis spillerne undersøger Theresas værelse vil de finde kjolen Theresa flygtede i. En smuk rød og sort fløjlskjole. Samt en dagbog. Dagbogen vil være låst, men nøglen hænger om halsen på Theresa. Den er skrevet på fransk, og siden ingen af spillerne kan fransk, må de gå til præsten for at få den oversat. Præsten vil være tilkaldt på mordaftenen for at lyse fred over Theresa, men han har ikke tid til at oversætte dagbogen før næste aften.

Der har ikke været overnattene gæster på kroen i de 3 dage. Det er ikke meningen spillerne får lov at lave for meget på denne aften, da de ankommer sent på aftenen, og er meget rejsetrætte, og det vil kunne forskybe forløbet.

Personer tilstede på kroen:

Tobert Arwon. Kroejeren, lille sirlig person med et intenst blik, der konstant giver indtryk af at man har hans fulde opmærksomhed, når man taler med ham. Det virker som om han ligger under for konen.

Han dybt bedrøvet over det grusomme mord, da han næsten følte sig som far for pigen. Hvis han får indtrykket af at spillerne seriøst forsøger at spore morderen, lader han dem bo på kroen uden beregning. Han havde en svag mistanke om at Theresa ikke blot var en bondepige p.gr. af hendes klodsethed og pæne hænder da hun ankom. Men da hun var lærenem og glad for at være der, besluttede han sig for at det var hendes egen sag. Han har bemærkede at Theresa virkede nedtrykt, de sidste par dage, men hun var undvigene da han spurgte om årsagen.

Irma Arwon, kromutter. Kraftig kone, imødekommende, men virker meget overlegen overfor tjenestefolk (meget statusbevidst). Hun er et

halvt hoved højere end sin mand, og hun elsker sin datter meget højt.

Hvis spillerne ikke fortæller om Theresas rigtige identitet vil hun ikke vige for at fortælle om hendes inkompetence i starten hun var der. Og at dette aldrig ville være sket hvis Tobert havde sendt Theresa væk igen som hun havde sagt. Men fortæller de om Theresas aner vil hun straks forklare at hun havde bemærket hvor sød, flink, og ordenlig Theresa havde været.

Meriam Arwon. Datter af Irma og Tobert Arwon (kroejerne) hun er en pæn men forkælet og selvhøjtidelig pige.

Hun var jaloux på Theresa for at stjæle Hans' opmærksomhed, men er egentlig ikke selv interreseret i ham. Hun kan godt lide Gregor, da han virker "solistikeret" i forhold til resten de unge mænd i landsbyen. Hun virker ikke synderligt påvirket af Theresas død.

Gerhart Walram. Shultz'en er den officielle leder af landsbyen. Gerhart er en ældre mand der ser og hører meget dårligt, han har været shultz i 20 år, og alle i landsbyen stoler på ham. Han har altid et stykke skrå i munden, og der bliver tit leveret en solid spytklat, gerne hen på kakkelovnen hvis der er sådan i nærheden. Han er her for at få sin ugentlige Branntwein sammen med Tobert og Georg.

Han er fofærdet over mordet på Theresa, men han den indstilling at unge mennesker lever for vildt, og udleder deraf at hun "fik hvad der bekom hende.

Georg Grubenhagen. Købmand. Han er her af samme grund som Gerhart, og fordi de er de tre rigeste mænd i byen, passer det Georg udemærket. Han er statusbevidst, men absolut ikke snobbet overfor sine omgivelser. Georg er af almindelig bygning, brunt hår og et lille fipskæg.

Theresas kammer: Man kan tydeligt se at Theresas kammer kun er til overnatning, og ikke andet. Det er på ca. 4 m², der er en lille seng, et natbord og en kommode med tøj. I den nederste kommodeskuffe ligger der en rød og sort fløjlskjole, og ved siden af den, en låst dagbog (nøglen hænger i en kæde om Theresas hals). Hun havde ingen smykker tilbage da hun kom til Vetz

Bagen derpå

Om formiddagen næste morgen kommer Gregor hjem, efter at have overnattet i skoven. Han har sit våde og beskidte tøj fra natten i en saddeltaske. Hvis nogen spørger vil han forklare at han tog fra Königstein tidligt om morgenen. Han vil følge spillernes efterforskning med interesse. (-ligesom alle andre).

Hvis spillerne ikke selv undersøger Theresas værelse vil Irma Arwon (kromutter) finde Theresas dagbog og aflevere den til spillerne, såfremt de har fortalt at deres ærinde var at finde Theresa. Ellers afleverer hun den til præsten, som vil begynde at oversætte den om aftenen.

Stormen vil være løjet en del af over natten men der blæser stadig en iskold vind. Spillerne begynder sandsynligvis først rigtigt idag på at forhøre sig i byen efter mistænkte. Så derfor er alle de betydeligste steder, med de betydeligste personer beskrevet herunder.

Kroen:

Der hersker en dyster stemning i kroen. Der vil være røre i kroen da mange af landsbyens indbyggere vil komme for at se liget, mest p.gr. af rygterne om at hun var adelig. Man kan til manges skuffelse ikke se hullet i maven da Irma har sørget for at hun er blevet iført ligklæder (hendes fine fløjlskjole som lå i Theresas værelse). Hun er blevet lagt på et bord i den lille krostue.

Tobert Arwon. Han er ikke kommet sig over mordet men har bestemt sig for at arrangere begravelsen, da det jo vil være umuligt at transportere liget tilbage til Baronnen.

Irma Arwon. Kort efter solopgang, går hun igang med at give Theresa ligklæder på. Hun er gået i gang med at fortælle de andre kvinder i landsbyen at kroen nok bliver hjemsøgt af Theresas spøgelse, hvilket vil være Tobert og hendes ruin. Men er stadig den gode værtinde overfor dem der kommer for at se Theresas lig. Hun mener at det må være dværgen i skoven der er på spil med djævelske trylleries!

Meriam Arwon. Hun har fortæller Gregor alt om det spillerne har sagt såsnart han kommer hjem,

samt om spillernes, eller hendes moders, fund af Theresas dagbog.

Gregor Wenzel. Han vil opføre sig som den perfekte gentleman med et køligt udtryk i ansigtet, og uden tøven besvare alle spørgsmål ganske naturligt. Han vil selvfølgelig ikke fortælle om aftenen før, men at han tog afsted fra Königstein tidligt om morgenen. Hvis spillerne presser ham for hvem han boede ved o.s.v. vil han blive irriteret og forklare at jo ikke var i nærheden, og at han iøvrigt boede på "Den blå Kok. Hvis de undersøger hans saddeltaske, finder de en grøn jakke og blå bukser, som er beskidte og lettere forrevet. Hans job er at sørge for alle de overnattene gæster der kommer, især de af adelig herkomst. Da han er særdeles velopdraget.

Hans Goseck. Stalddreng på kroen, og kæreste med Theresa som han var dybt forelsket i. Han er en meget følsom poetisk sjæl, som aldrig ses uden sin fløjte. Vis melodi altid angiver hans humør. Han er musikalsk højt begavet, men intelligensmæssigt ligger han under gennemsnittet. Han er meget dygtig til at håndtere dyr, og kom i unåde hos friherren da en hest kun ville lade sig ride af Hans, og fik derefter jobbet på kroen. Hans er meget stor(et hoved højere end Mathes) og stærk. Han har brunt krøllet hår og blå øjne.

Herregården:

Dette er hjemstedet for friherre Lorenz von Grubenhagen. Og arbejds plads for mange mennesker, bl.a. Hans' far som fungerer som friherrens højre hånd, men det reddede dog ikke Hans fra at blive fyret da han var stalddreng der. Midt i gården står et flot solur som friherren er meget stolt af.

Lorenz von Grubenhagen

En lille ernergisk mand med stort flot moustache. Hesteopdrætter og levemand, med hang til god mad kvinder og vin. Han mener selv han er en meget travl mand, men er mere selvhøjtidelig end travl. Han er meget hesteinteresseret og mener at mener selv at han er dygtig til at håndtere heste, og da Hans engang "knækkede" en temperamentsfuld hest

efter han selv længe havde forsøgt uden held resulterede i at Hans blev fyret.

Hvis spillerne ankommer under et måltid vil de blive vist ind, hvor han sidder og spiser sammen med to kurtisaner, som han vil introducere som sine kusiner, men deres kjoler er *ret* nedringet. Hvis "kusinerne" bliver spurgt "om de kan fransk" vil kigge på hinanden og fnise højt, og svare "nej, -ikke sproget !"

Kommer de på et hvilket somhelst andet tidspunkt, er han ude hos sine heste. Hvis spillerne kommer til ham med sagen vil han mene at det må være kirkens opgave at kontakte inkvisitionen, og få denne djævelske sag overstået (det vil tage lang tid at få fat i inkvisitionen)

Ingolf Goseck

Hans' far og overtjener på herregården. Spillerne vil først blive sendt til ham når de ankommer til gården. Man kan genkende hans træk hos Hans, men Ingolf er kun 165 høj. På trods af hans ringe højde ser han frygtindgydende ud, p.gr. af hans ar der løber ned over højre kind. Desuden virker han utrolig stærk, både i fysisk og psykisk udstråling. Når han taler har han en dyb men meget venlig basstemme, og er når man har snakket lidt med ham en utrolig flink person. Han har sørget for Hans' opdragelse og skaffede ham både jobbet på herregården og derefter kroen da Hans blev fyret. Han er altid venlig og imødekommende overfor alle, hvilket alle på herregården kan sværge på. Han og de fleste af tjenestefolkene kan bevidne at Hans var på besøg hos ham på mordaftenen.

Kirken.

Kirken ligger på en bakke lidt syd for landsbyen, den er bygget i tysk gotisk stil komplet med gargoyler over døren. Når man træder ind i kirken virker her hyggeligt og sikkert i forhold til resten af landsbyen. Der er en dør ved siden af prædikestolen som fører ind til et arbejdsværelse hvor præsten sidder og skriver prædikener, og skifter til præstekjole før gudstjeneste.

Fader Nützel

Landsbypræsten er en lille sirlig og nervøs, men flink mand, der kun har godt at sige om alle mennesker i landsbyen. Hvis spillerne virker bare en

lille smule truende, vil han begynde at svede i hænderne og se bekymret ud, men han ved intet om mordet som spillerne ikke allerede ved. Han synes Theresa var en flink og gudsfrygtig pige, og det er frygteligt at hun skulle "tages væk på den skrækkelige måde". Han har en uudslukkelig kærlighed til livet og elsker at gå i skoven. Han kender "dværgen" i skoven og vil afskedige alle påstande om at han er andet end en fredelig veteran der mangler begge ben og som helst vil være i fred. Han vil med glæde oversætte Theresas dagbog, men han bliver kaldt ud til en gård, hvor gamle Maren er ved at sove ind, mens spillerne er oppe for at tale med ham. (spillerne kan tage med ham derud, men de vil ikke finde det fjerneste). Han vil derfor ikke kunne oversætte den før om aftenen.

Landsbyen.

Alle koner i byen har hørt rygter om dværgen i skoven, og det tager ikke lang tid for en teori om at det er ham der har begået mordet ved hjælp af "trolldom". Dværgen er dog en mand der har fået begge ben sat af. Han er menneskesky, og de landsbyfolk der har talt med ham har kun fået besked på at forsvinde inden han lamskød dem med sin bue. Så rygterne siger i øjeblikket at dværgen var blevet forelsket i Theresa, og da hun afviste den grimme lille dværg var han blevet så gal at han ved hjælp af sin trolldom voksede sig stor som en kæmpe, hvorefter han tog Theresa og spiddede på stolpen. Spørger spillerne om hvem der kender bedst til skoven bliver de henvist til Karl Überhagen.

Georg Grubenhagen, købmanden i byen, han har en mindre forretning med alle de alminde-ligste ting man har brug for. Han har en forkærlighed for stoffer(til tøj!) og hvis spillerne af uranselige årsager ber om rød og sort fløjel vil han gerne hente det frem. Hans datter **Anni** kendte Theresa en smule, men kender ikke meget til hende udover at de talte en del om Hans. Hun er ret sikker på at Theresa var dybt forelsket i Hans, og omvendt. ("hvor romantisk!")

Gerhart Walram. Shultz (sognerådsformand) er landsbyen officielle leder, men da han er halvejs blind og døv er det nærmest bare en tradition at de beholder ham som shultz, og da der ikke har været

problemer i landsbyen i lange tider har det heller ikke været nødvendigt at skifte ham ud. Gerhart er godt klar over at "dværgen" i skoven er en krigsveteran, der har fået benene sat af. Men mener ikke nødvendigvis at folkene i byen skal have det at vide da han er klar over at han gerne vil være i fred. Derfor tror han heller ikke at det var ham der begik mordet på Theresa. Hvis man spørger om hans mening vil han ikke indrømme at han mener Theresa selv var involveret i djævlerykelse og at det kun var Guds straf, og advarsel til andre der gik med lignende tanker, der ramte hende. Men spillerne kan få det at vide fra Gerharts kone **Stine**

Peter Beheim. smeden, gæv og stærk håndværker der kan sit kram og ved det. Han er bredskuldret og stærk men med sine 170 cm ville han aldrig kunne kaste Theresa op på stolpen.

Skoven

Ca. 1 km NV for Vetz ligger en skov på et par tusinde hektarer. Der ikke megen jagt i denne del af skoven, dog sætter de fleste bønder, der har marker op ad skoven, fælder. Dels til tilskud i kosten og dels for at beskytte deres marker mod skovens dyr. Den eneste der sælger vildt til folk, er Karl Überhagen, som sælger dem for sin bror, eneboeren i skoven.

Karl Überhagen. er en stille hårdtarbejdende bonde, der bor tæt på skovbrynet. Han er bror til eneboeren i skoven, og får leveret vildt af ham til at sælge videre til landsbyen beboere. Hvis han bliver bedt ordentligt om det vil han gerne tage spillerne med ud til sin bror. Men ligner det en heksejagt på hans bror vil han omgående forsøge at advare ham. Hans kone og tre børn ved også hvor eneboeren er, og kan lokkes/trues/snydes til at røbe hvad de ved

Kasper Überhagen. Eremitten i skoven. Han mistede sine ben i hans karriere som soldat. Men ingen ben ingen jobs, og hans stolthed er for stor til at kunne blive tigger. Derfor tog han hjem til sin fødeby, og byggede sin hytte i skoven uden at andre end hans bror vidste hvor. Senere er hans bolig også blevet bekendt for præsten og shultzen. Han lever af at sætte fælder og jage. Det som han ikke selv kan bruge giver han til sin bror mod at denne sørger for

at levere hans fonødenheder fra byen. Kasper bryder sig ikke om opmærksomhed fra andre mennesker. p.gr. af sin stolthed.

Han bevæger sig rundt på to træklodser, som han holder i hænderne mens han "går på hænder". Hans armmuskler er blevet anseeligt større i den tid han har været uden ben.

Hvis spillerne kommer anstigende på en provokerende måde, vil han anråbe dem fra skjul, og bede dem om at forsvinde. Men hvis de roligt forklarer ham situationen, vil han komme frem og fortælle hvad han har set. Kommer de derimod på en nogen måde truende, overfor ham selv eller hans familie vil han ikke tøve med at skyde dem ned. Hans problem i en kamp situation er at hans mobilitet er stærkt formindsket siden han ingen ben har. Men overraskende nok vil han kunne bevæge sig lige så hurtigt som en gående mand. På trods af det vil spillerne nok kunne få fat i ham inden han får hårdt såret mere end halvdelen af spillerne (medmindre de opfører sig dumt. Opfører de sig sig derimod smart vil de hurtigt kunne fange ham.) Han vil bruge en hjemmelavet og meget stram bue, som han fuldt ud vil benytte sig af, siden han besidder imponerende armkræfter.

Men hvis spillerne opfører sig anstændigt vil han fortælle dem om gårdsdagens begivenhed i skoven. Kasper i går Gregors påkaldelse af den ånd der myrdede Theresa, men Kasper forblev ude af syne. Han vil beskrive hvad han så, efter bedste evne:

"Te så vae jo a såe dissen maver starut me gröen o' blou tøv. ha' lavej die besonderste lyje, o favter i diesen cerkel af kærter"

d.v.s. han så en mager mand med grønt og blåt tøj. som lavede underlige lyde og fagter i en cirkel af kærter (stearinlys). han kan også lede dem hen til stedet det skete. Han vil nægte at forlade skoven for at identificere en morder, men vil acceptere at de tager en morder med til ham. Men hvis de gør det og han genkender Gregor vil han placere en pil gennem hans strubehoved.

Aftenen efter

Hvis spillerne ikke er sikre i deres sag inden aften, eller venter de på præstens oversættelse af dagbogen

bliver det aften, og sidste akt begynder. Medmindre spillerne har fattet mistanke til Gregor om dagen og har tvunget ham ud i skoven for at få eneboeren til at identificere ham. Vil de stadig ikke kunne bevise det er Gregor. Og det bedste vil være, for spændingens skyld, at en konfrontation vil ske efter spillerne henter præstens oversættelse.

Kirken.

Fader Nützel vil aftale med spillerne at de vil kunne afhente oversættelsen ved omkring kl. otte om aftenen. Hvis de forlanger det kan de blive ved præsten mens han oversætter. I det tilfælde vil han oversætte den mundtligt. Under alle omstændigheder får spillerne det samme ud af det. Lige med undtagelse af at hvis er sammen med præsten overværer de hans død.

Oversættelsen lyder:

Søndag 8/9

Jeg ville blive her for altid hvis det var muligt, men nu ser det til at min ulykke omsider er gjort. Jeg er gravid Jeg må flygte igen. Og denne gang har jeg ikke engang min værdighed i behold.

Mandag 9/9

Jeg ved ikke om jeg kan fortælle Hans det. -Gregor har har lige været her, han sagde han kunne skaffe et middel til at standse min graviditet. Nu ved hvor jeg har set ham før.

Tirsdag 10/9

Gregor tog til byen i morges. Han sagde til Tobert han skulle til begravelse. Jeg tror jeg er ligeglad hvis han henter fars folk. Reinhart vil i det mindste kunne lave et aborteringsmiddel. Og efter dette forlanger de vel næppe jeg gifter mig med Wilhelm.

Onsdag ____

Derefter en streg ned langs papiret.

Præsten sidder i sit arbejdsværelse i kirken mens han oversætter dagbogen, da vinduet bliver blæst åben med et brag, og ind flyver to diaboliske bevingede slanger. Bøger, skriveredskaber og andre løse ting flyger rundt i ét stort inferno. Skrigende vakler præsten over mod døren ind til kirken, mens han værger med armene for bøgerne der rammer ham i hovedet og de to slanger der bider sig fast i kroppen på ham. Han vælter, men forsætter på knæ, vrælende og halvt i chok, under det konstante bombardement. Idet han når døren brager reolen ned over ham. Og han udånder, fastklemt mellem reolen og døren, med biblens jernbeslåede omslag tvunget ind i brystkassen.

Derefter smækker dagbogen sammen, og forsvinder ud af vinduet. Hvis spillerne er tilstede under angrebet vil de blive ramt af adskillige løse genstande, som dog ikke vil gøre større skade, og de vil ikke kunne afværge præstens død. De flyvende slanger vil straks angribe dem når præsten er død. Men så snart de bliver ramt flygter de med en hæslig snerren. Og hvis spillerne er hurtige vil de kunne følge slangerne tilbage til kroen, hvor de flyver gennem Gregors åbne vindue.

Kroen:

På kroen hersker der stadig en dyster stemning og ser forventningsfulde på spillerne. Og medmindre de åbenlyst har fortalt folk om deres mistanker har folk stadig de samme meninger som tidligere i dag.

Gregor Wenzel har dagen igennem sørget for at alle hans pligter er opfyldt til den mindste detalje. Når spillerne spiser middag på kroen (*hvis de gør det.*) vil han gå op på sit kammer for at forberede sig på at skaffe dagbogen fra præsten. Han stiller fem lys op i en cirkel, åbner vinduet, og begynder en sagte messen på en blanding af græsk og sanskrit. Hvis en af spillerne passerer hans dør vil han kunne mærke at det trækker (fra Gregors åbne vindue.). Efter et par minutter begynder ånden langsomt samle sig i kammeret, og fremstår som en tåge der gnistrer svagt. Gregor taler kort og rosende til skyen, og begynder igen en messen. Denne gang på latin. Kort efter materilerer de to slanger sig, og Greger byder dem alle til at hente Theresas dagbog. Hvorefter ånden og de to slanger forsvinder ud af viduet. Bagefter pakker han hastigt sammen og går nedenunder igen.

Hvis Spillerne braser ind midt i hans seremoni vil han kaste sig ud af vinduet, hvilket er dumt, da han brækker armen når han lander. Han vil rejse sig og løbe over til stalden, forsøge at sidde op på en hest, og flygte. Men hvis spillerne er hurtige når han ikke engang at få fat i en hest, inden de får fat i ham.

Gregors kammer er ca. 8 m² og næsten ligeså spartansk møbleret som Theresas. Der en seng, et skab, et natbord og en lille skrivepult. Han har smidt saddeltasken, med hans beskidte og forrevne tøj, fra i går nat, ind under sengen. Bagerst i hans skab er der et groft lavet hemmeligt rum, som enhver der har mere end 0 i Alertness vil kunne finde. I det ligger der to bøger, en på græsk, med meget få billeder forestiller en kvinde der stirrer forfærdet på nogle flyvende køkkenredskaber. Samt nogle, ser det ud til, besatte personer. Den anden er på latin, og omhandler dæmonologi og objektiv vurdering af dæmoners relation til mennesket. På pulten er der skrive redskaber. I vadsækken er der også en mindre flaske med, hvad Leopold ville kunne kunne fastslå, et aborteringsmiddel. og fem halvnedvrændte kærter.

Showdown

Hvor og hvordan "the showdon" skal ligge og udføres, er flydende, og helt op til spillerne og GM. Det mest succesfulde vil sikkert være hvis spillerne bliver stillet op overfor de to slanger, som vil flygte så snart de bliver ramt. Og derefter følge dem direkte til, personen de sandsynligvis har under mistanke, Gregor. Hvis spillerne presser meget hårdt, vil de måske allerede fange Gregor når han kommer hjem, men det er dog ikke sandsynligt. I det tilfælde vil der ikke være et decideret Showdown.

Det vigtigste er at når spillerne tager fat i Gregor og stiller beviser og indicier op for ham. Vil han bryde sammen og tilstå det var hans skyld men ikke han værk, og fortælle den ulykkelige historie, som han kender den.

Appendiks 1

Skurken

Gregor Wenzel

Strength:	Normal Woman!	-5
Dexterity:	Reasonable	5
Health:	Reasonable	5
Will/Psyche:	Strong	10
Apperance:	Average	0
Alertness:	Average	0

Advantages:

Literacy	5
Luck	5

Disadvantages:

Overconfidence	-4
----------------	----

Skills:

	<u>Rating</u>	
Acting	Experienced	3
Alchemy	Good	4
Area knowledge		
-Vetz	Basics	1
Cooking	Trained	2
Dancing	Trained	2
Diplomacy	Good	4
Knife	Basic	1
Merchant	Trained	2
Occultism	Trained	2
Research	Good	4
Riding	Trained	2
Savoir faire	Very good	5
Stealth	Trained	2
Languages:		
Latin	Good	4
French	Trained	2
Greek	Trained	2

Gregor er inderst inde frygteligt bange. Det var ikke hans mening at Theresa skulle dø, og var det ikke for hans vilje og tro på at han har krav på bedre, ville han aldrig turde tilkalde ånden anden gang. Om han bruger ånden mod præsten, som det er meningen eller GM dommer at spillerne har truet

ham, vil han sende både slanger og poltergeist efter dem istedet. Dette kan dog også gøres efter præstens død hvis spillerne stadig står på bar bund. Husk dog på at både ånd og geist er kujoner, og slangerne vil lede dem direkte til Gregors værelse.

Poltergeistet

Ånden, eller ånderne, som Gregor tilkalder i scenariet er barnlige, og forfængelige. De er misunder mennesker for deres besiddelse af både ånd og kød, hvilken de selv er fornægtet. De er telepatiske og det er slet ikke nødvendigt for mennesker at tale til dem. Men grunden til deres opførsel er at de kan lide at blive smigret og vellidt på trods deres antipati over for mennesker. Og så længe de kun har to mennesker, hvor den ene holder af dem og er opmærksom på dem, vil de gøre alt for at beholde den persons opmærksomhed, og smiger. Derfor kan Gregor få hans vilje med dem. Men kommer en ånd op overfor mange mennesker, som tilkalderen beder dem om at genere (ånden regner kun med at den er en mindre gene overfor Theresa & præsten). Vil den blive ked og forvirret af de mange vrede og bange tanker. Og flygte så hurtigt som muligt. Den ånd som dræbte Theresa var desuden usædvanligt stærk, men den flygtede da den mærkede folks antipati overfor dens gerning. Normale ånder kan ikke løfte meget mere end 5 til 10 kg, hvis den er virkeligt opsat på det. Ånden som dræber præsten er ikke specielt stærk men derimod "heldig".

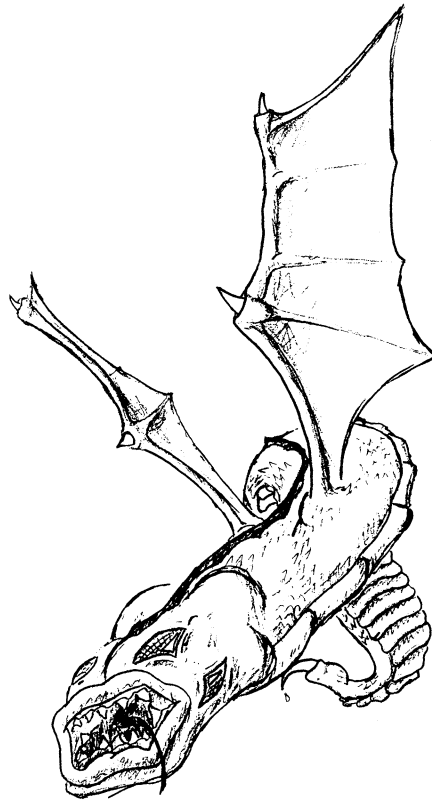
Slangerne

Også kaldet Thesporilathos Letharticus.

De er ca. 18 cm lange og dækket med små fiskeskæl, deres mund er lig en hajs med en slanges tvetunge. De flagermuseagtige vinger har et vingespan på 30 cm. Og i fri flugt flyver de ca. ligeså hurtigt som en voksen mand jogger.

De er skrækslagene for flammer og vil straks søge tilbage til tilkaldestedet hvor de vil forsvinde tilbage til deres egen dimension. Deres bid er meget smertefuldt og de er istand til at bide anseelige lunser af folk på trods af deres størrelse, og fem bid vil være nok til at en person vil forbløde hvis sårene ikke bliver forbundet.

De er kujoner, og slår deres offer er igen, eller forsvarer sig med magt vil de trække sig tilbage, og måske angribe et nyt offer, medmindre deres ordre er udført. De har slave mentalitet og vil adlyde enhver ordre på latin.



Appendiks 3

Noten

Jeg har erhvervet Midlet.

Mod mig bag Stalden så snart du finder denne

Seddel.

G.

Dagbogen

Søndag 8/9

Jeg ville blive her for altid hvis det var muligt, men nu ser det til at min ulykke omsider er gjort.

Jeg er gravid! Jeg må flygte igen. Og denne gang har jeg ikke engang min værdighed i behold.

Mandag 9/9

Jeg ved ikke om jeg kan fotælle Hans det.

-Gregor har har lige været her, han sagde han kunne skaffe et middel til at standse min graviditet. Nu ved hvor jeg har set ham før.

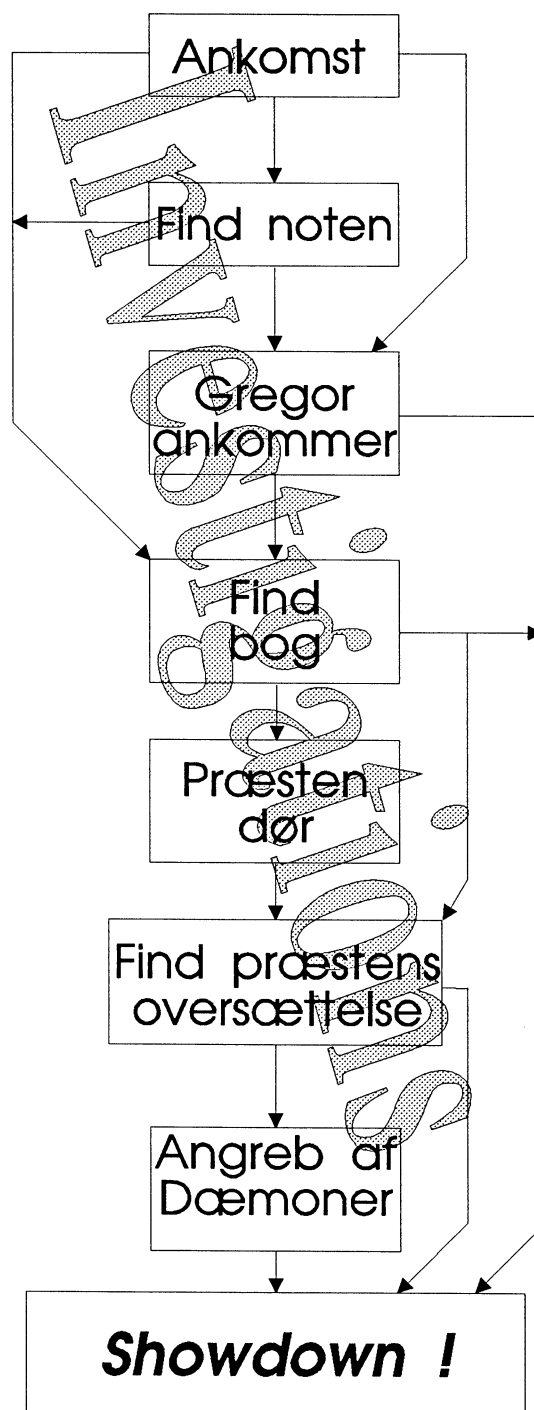
Tirsdag 10/9

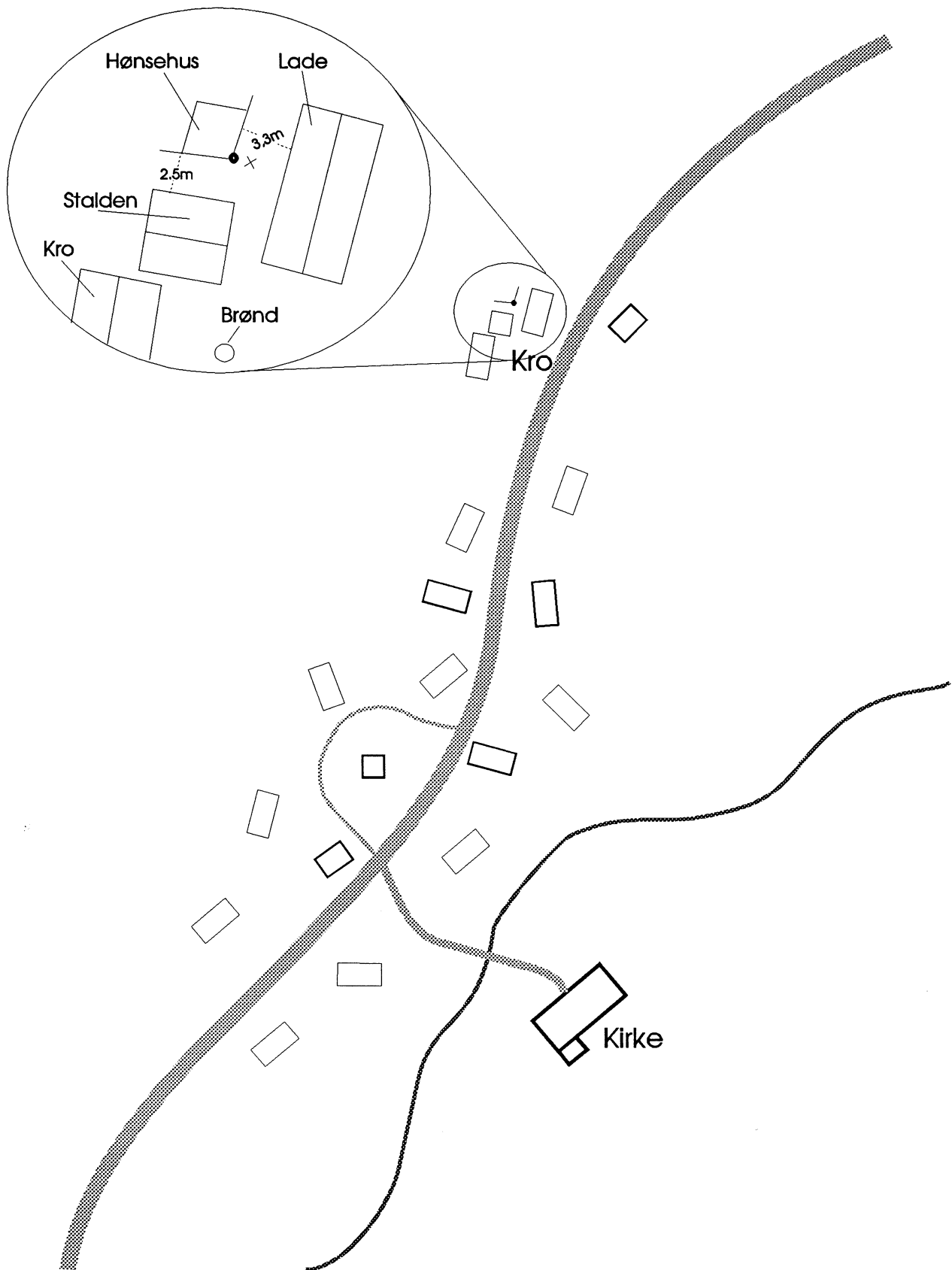
Gregor tog til byen i morges. Han sagde til Tobert han skulle til begravelse. Jeg tror jeg er ligeglad hvis han henter fars folk. Reinhart vil i det mindste kunne lave et aborteringsmiddel. Og efter dette forlanger de vel næppe jeg gifter mig med Wilhelm.

Onsdag __

Appendiks

Flowchart





Thom Vohberg

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten.

Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandeleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Thom er klikens egentlige leder. Han regner Leopold som sin eneste rigtige ven. Han er sin fars fortabte søn, som tænker mere på livets ulidelige meningsløshed, end på at overtage sin faders forretning. Hvis han ikke havde Leopolds evige optimisme at ty til, ville han forlængst have bugget under for sit depressive verdensbillede. Han udstråler kolossal selvsikkerhed, men er dette er kun en facade for hans dybe tvivl om hvorvidt livet overhovedet har mening. Han vil gøre alt for Leopold.

Fysik:

Thom er 22 år gammel,
178 cm høj og vejer ca 72 kg
sort hår og blå øjne

Strength:	Reasonable	5
Dexterity:	Quick & Nimble	10
Health:	Reasonable	5
Will/Psyche:	Below normal	-5
Apperance:	Handsome	10
Alertness:	Alert	5

Disadvantages:

Pessimism	-7
-----------	----

<u>Skills:</u>	<u>Rating</u>	
Brawling	Trained	2
Crossbow	Basics	1
Knife throw.	Trained	2
Leadership	Experienced	3
Riding	Basics	1
Staff	Trained	2
Stealth	Basics	1

Ejendele:

Hest
Alm. tøj
Kniv
Gruppens penge: 5 Mark

Mathes Werle

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten. Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Mathes er to år ældre end Thom, og har altid været dennes skygge. Han er en ret stor og robust mand med en fredelig metalitet. Han har altid sørget for at holde sig gode venner med Thom, som han har stor respekt for. Han forsøger med al magt at holde en god stemning i gruppen.

Fysik:

Mathes er 24 år gammel,
189 cm høj og vejer ca 86 kg
sort hår og blå øjne

Strength:	Very strong	15
Dexterity:	Reasonable	5
Health:	Reasonable	5
Will/Psyche:	normal	0
Apperance:	Average	0
Alertness:	Average	0

Advantages:

Toughness (fysisk)	5
--------------------	---

Disadvantages:

Sense of duty towards friends	-5
-------------------------------	----

Skills:

	<u>Rating</u>	
Brawling	Experienced	3
Fishing	Basics	1
Riding	Trained	2
Spear	Trained	2
Staff	Trained	2
Stealth	Basics	1
Swimming	Trained	2
Tracking	Trained	2

Ejendele:

Hest
Alm. tøj
Kniv

Dietrich Pufendorf

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten.

Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter.

Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandeleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams guttural støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Dietrich har altid været en udfarende og provokerende type. Han har længe forsøgt at vinde Mathes venskab, og har modvilligt accepteret Thom som "boss" blot for at holde sig venner med Mathes. Dietrich bryder sig ikke om hverken Jost eller Adam, som han generer i så stort omfang som muligt (når Mathes ikke hører det). Han var den første der råbte op om at de alle skulle tage afsted, og den første til at gnavent bemærke de skulle tage hjem.

Fysik:

Dietrich er 22 år gammel,
176 cm høj og vejer ca 70 kg
blond hår og blå øjne

Strength:	Normal	0
Dexterity:	Reasonable	5
Health:	Good	10
Will/Psyche:	normal	0
Apperance:	Attractive	5
Alertness:	Average	0

Advantages:

Double jointed (Slangemenneske) 3

Disadvantages:

Bully -6

<u>Skills:</u>	<u>Rating</u>	
Brawling	Trained	2
Carousing	Basics	1
Climbing	Basics	1
Gambling	Basics	1
Knife throw.	Basics	1
Riding	Trained	2
Shortsword	Trained	2
Stealth	Trained	2
Swimming	Good	4
Tracking	Basics	1
Traps	Basics	1

Ejendele:

Hest

Alm. tøj

Gammelt slidt kortsværd

Jost Jamnitzer

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten. Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Jost ser sig selv som den fødte leder og opfører sig derefter, men i praksis bliver hans beslutninger kun gennemført hvis Thom siger god for dem. Jost tog med da han ikke har andre venner, og ikke kunne forestille sig at de ville kunne klare sig uden ham. Han glad for den opmærksomhed Adam giver ham, men foretrækker at holde sig i nærheden af Mathes hvilket giver ham en tryghedsfornemmelse

Fysik:

Jost er 21 år gammel,
168 cm høj og vejer ca 60 kg
sort hår og gråblå øjne

Strength:	Normal Woman!	-5
Dexterity:	Reasonable	5
Health:	Reasonable	5
Will/Psyche:	Strong	10
Apperance:	Average	0
Alertness:	Average	0

Advantages:

Literacy	5
Luck	5

Disadvantages:

Overconfidence	-4
----------------	----

Skills:

	<u>Rating</u>	
Acting	Trained	2
Carpentry	Experienced	3
Cooking	Trained	2
Knife	Basic	1
Leadership	Incompetent	-1
Merchant	Trained	2
Riding	Trained	2
Savoir faire	Basics	1
Shortsword	Basics	1
Stealth	Basics	1

Ejendele:

Hest
Alm. tøj
Kniv

Adam Billung

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten. Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, -hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandeder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Adam er den yngste og eneste i gruppen der ser op til Jost. Han bryder sig ikke om Dietrich da han konstant håner og generer ham. Adam søger gerne ly for Dietrichs beske kommentarer hos Jost eller Mathes. (Jost plejer dog ikke at kunne stoppe Dietrich.)

Fysik:

Adam er 17 år gammel,
174 cm høj og vejer ca 65 kg
brunt hår og blå øjne

Strength:	Normal	0
Dexterity:	Quick & Nimble	10
Health:	Normal	0
Will/Psyche:	Below normal	-5
Apperance:	Average	0
Alertness:	Alert	5

Advantages:

Danger sense	6
--------------	---

Disadvantages:

Shy	-4
-----	----

Skills:

	Rating	
Acrobatics	Very good	5
Cooking	Basics	1
Holdout	Experienced	3
Knife throw.	Experienced	3
Riding	Good	4
Stealth	Good	4
Swimming	Experienced	3

Ejendele:

Hest
Alm. tøj
Kniv

Leopold Baldung

Månen skinner blegt ned fra den rasende midnatsblå himmel da de seks unge mænd ankommer til landsbyen. Drømmene om rigdom og berømmelse er blegnet og strejfer dårligt deres tanker mens de rider ind i byen i deres søgen efter ly for stormen. Dietrich er den første der ser kroens skilt, der længere nede ad gaden flagrer ustyrligt i blæsten. Opgaven der for otte måneder siden virkede som en invitation til eventyrland har vist sig kun at være hårdt arbejde, og de mange gange de forgæves har spurgt sig vej igennem byerne i deres søgen efter baronens datter. Det har ikke været den spændingsfyldte rejse de troede de skulle ud på. De eneste skurke de havde mødt havde været dem i stort overtal, - hvilket førte til at rejsepengene fra baronen forsvandt ned ad en mørk baggyde i hænderne på en bandleder. Følelsen af frygt drukner i en forventning om spænding da en ung piges skrig trænger gennem vindens rasen. De presser hestene frem, og rider i retning af skriget. De kommer ind i krogården, hvor Thom og Mathes kaster sig af hestene og løber i retning af døren. Thom stopper da han hører Adams gutturale støn. samtidig braser Mathes sammen med folkene der var på vej ud af kroen. Thom vender sig mod sine venner, Adam sidder foroverbøjet på sin hest og spytter det sidste af sin maves indhold ud. Dietrich var stoppet midt i hans afstigning af hesten, de andre så skrækslagne over mod gangen mellem stalden og laden, hvor blinket fra et lynnedslag tegner en korslignende skygge på jorden.

Leopold er personen der har sat hele postyret i gang. Han tror fuldt ud på at enhver er sin egen lykkens smed, og da han længe havde haft et godt øje til Theresa, var han fuldt opsat på at tage ud for at lede efter hende, og han meldte sig uden tøven da han hørte baronen søgte lejesvende. Men da baronen forlangte mere end en person gik han straks til sine venner. Overraskende nok var alle interesserede, og han kunne gå tilbage til baronen med sit nydannede selskab af lejesvende. Leopold lader sig ikke påvirke af de andres kævlerier og er

opsat på at finde sin elskede Theresa, om han så skal gøre det alene.

Fysik:

Leopold er 20 år gammel,
176 cm høj og vejer ca 70 kg
blond hår og brune øjne

Strength:	Normal	0
Dexterity:	Average	0
Health:	Normal	0
Will/Psyche:	Very strong	15
Apperance:	Average	0
Alertness:	Alert	5

Advantages:

Charisma	5
Literacy	5

Disadvantages:

Optimism	-6
Gentelmans Code of Honor	-4

<u>Skills:</u>	<u>Rating</u>	
Alchemy	Experienced	3
Diplomacy	Trained	2
First aid	Experienced	3
History	Basics	1
Latin	Trained	2
Poetry	Basics	1
Research	Trained	2
Riding	Basics	1
Savoir Faire	Experienced	3
Stealth	Basics	1
Theology	Basics	1

Ejendele:

Hest
Alm. tøj
Kniv
Ansættelsesbevis