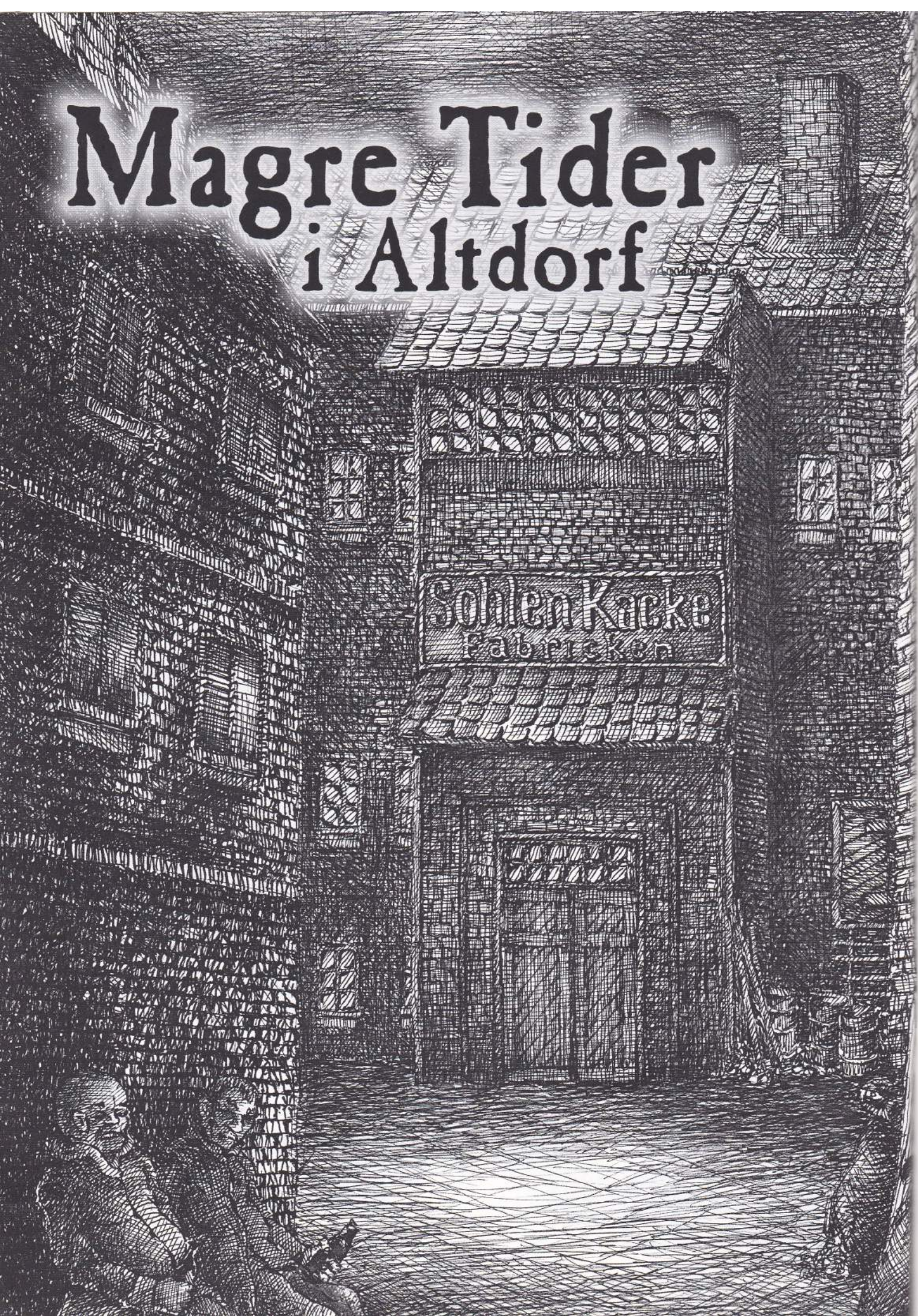


Magre Tider i Altdorf



Et fantasy-punk scenarie for en gruppe hårdkogte spillere i verdens største by.

Scenariet finder sted i en af verdens største byer i din favorit fantasy-verden. Waterdeep, Lankhmar eller Altdorf er oplagte, men alle store middelalderagtige byer kan bruges.

Spillerne:

En gruppe af hårdkogte sværdkæmpere, småsvindlere, luderkarle og fattigrøve vil passe bedst. Når spillet tager sin start, skal spillerne (som sædvanligt) være helt på røven. De har lige brugt deres sidste usle kobberstykker, og de skylder krofatteren for den sidste uges overnatninger. Deres elskere har slået hånden af dem, alle deres gode idéer er gået i vasken, og ingen af de normale arbejdsgivere har brug for folk for tiden. Vejret er råddent, og de politiske forhold har umuliggjort deres normale levevej: eventyr. Kort sagt er de åbne for forslag af enhver art.

Synopse:

Hårdt presset accepterer spillerne et usselt tilbud, fra en småhustler om at plyndre en pelshandler på vej væk fra byen. De overfalder ham, og stjæler hans ladning. Tilbage i sikkerhed opdager de at der blandt pelsbundterne ligger en lille læderpose, som viser sig at indeholde et særdeles kostbart nydelsesmiddel. De stjæler det sikkert, men selv hvis de ikke gør det er der problemer i vente. Stoffet tilhører nemlig en af byens to største bagmænd, nemlig lederen af Tyvenes Laug, og den hustler der hyrede dem, er stråmand for den anden, en mystisk figur der går under navnet Skaden. Den bestjålne og hans store håndlangere lader nu høre fra sig. Han lader dem forstå at han gerne vil have sine varer tilbage. Spillerne befinder sig nu som lus mellem to negle. Lige meget hvad, er de sikre på at ende op med halvdelen af byens underverden imod sig.

Prolog: På Røven (igen)

Spillerne sidder i krostuen, med deres sidste krus øl foran sig. Krofatter har lige gjort dem opmærksomme på at han ønsker sine penge snart, hvis de ikke vil have besøg af en pengeopkræver fra Slagsbrødrenes Laug. Lige nu står han henne ved baren og stirrer surt på dem. Folk omkring dem undgår deres blikke, og bag deres rygge fnises der af deres situation.

Henne ved et af bordene sidder der en lille skrutrygget mandsling, der af og til lader til at holde

øjne med dem. Efter et stykke tid rejser han sig og går op til krofatteren. De snakker sammen et stykke tid, tydeligvis om spillerne. Mandslingen ryster til sidst opgivende på hovedet og forlader kroen. Dette bør køres som endnu en påmindelse af spillernes ydmygende situation.

Scene 1: En Ven i Nøden

Da de lidt senere bliver gennet på porten af krofatteren, og står med deres pakkenelliker i regnen, kalder en stemme på dem fra gyden bag kroen. Her står mandslingen, der præsenterer sig som Fenspen Svartnakke, handlende med lidt af hvert og omgås af dårlige love. Han har et job til dem. Lønnen er lille, men risikoen er tilsvarende minimal. Offeret er en sølle pelshandler, som Fenspen ønsker plyndret. Han er knap nok bevogtet, og da han altid følger den samme rutine, er han nem at få bugt med. Fenspen vil have dem til at tage ud gennem byporten i løbet af den næste dag, for at overnatte derude, og plyndre pelshandleren, når han ankommer til byen tidligt om morgenen dagen efter igen. De skal mødes igen om aftenen den dag, de plyndrer pelsmanden i et pakhus Fenspen har lejet. Han vil da overtage vognen og betale dem en lille løn. Nok til at betale deres gæld af og holde dem kørende i den næste månedstid.

De aftaler at mødes næste dag på en af de små pladser i den skumle ende af byen. Her får en god beskrivelse af offerets udseende og rejseplan. Fenspen er ligeglad med hvad der sker med pelshandleren. Men som han siger: "En død mand vidner ikke".

Samtidig får de også nøglerne til et pakhus han har lejet til dem. Her kan de overnatte det næste lange stykke tid, for lejen er betalt for måneden ud. Fenspen omtaler ejeren af pakhuset, der bor ovenpå, som en flink gammel dame, der ikke bekymrer sig om, hvad hendes lejere foretager sig. "Hun har det med at blive både blind og døv på de rigtige tidspunkter, hah hah hah ..."

Scene 2: Røveriet

De forlader byen for at overnatte i skoven nær vejen. Denne overnatning kan eventuelt krydres med angreb fra skoven og en følelse af at blive iagttaget. Skaden har nemlig sendt en mand ud for at overvåge,



Baggrunden:

Altdorfs underverden har i den seneste tid svirret med rygter om at en ny bagmand er ved at overtage nogle af de områder Tyvenes Laug hidtil har kontrolleret. Han kendes kun under navnet Skaden. De fleste spår ham en kort fremtid, da Bagmanden er kendt for at handle hurtigt og skånselsløst når han støder på sådanne problemer.

hvordan røveriet forløber.

Raste Heineken dukker som beregnet op med sin vogn tidligt om morgenen. Der er ikke andre på vejen, og da det tilmed pludseligt bliver tåget er alt perfekt. Selve røveriet forløber glat, selvom der er en god håndfuld vagter med vognen. En af dem slipper dog væk, ind i skoven. Spillerne vil måske undre sig over at en simpel pelshandler er så godt bevogtet, men det er hårde tider, og Fenspen sagde jo at det var meget værdifulde pelse.

Der er heller ingen problemer med at slippe igennem porten, og tilbage ind i byen. Vognen foran dem bliver grundigt gennemrodet, mens vagterne bare nikker grinende til pelsvognen og vinker den forbi.

Scene 3:

Tilbage i Pakhuset

Ude foran pakhuset sidder gamle Frau Knodel og holder øje med gadelivet. Hendes lille møgkøter af en hund (König) kaster sig gøende over alle spillerne, på



nær én som den straks accepterer som sin ven og overslikker (vælg den mindst hundeelskende). Frau Knodel byder dem velkommen og hjælper dem indenfor. Derefter går hun sin vej, mens køteren bliver tilbage.

De har nu et par timer inden Fenspen vil dukke op. Hvis ikke spillerne selv finder på at gennemrode pelsbunken, kan man lade König hoppe logrende og køende op i læsset. Den bliver helt tosset over duften af Skørrod.

Om de beholder narkoen eller ej er egentlig lige meget. Fenspen vil nemlig, da han dukker op lidt efter, bede om at få Skørroden udleveret, hvis de har nuppet den. Og da Fenspen ankommer med kraftig backup, er det klogest at føje ham. Hvis spillerne har nået at fortynde roden, eller tage en lille smule af den, opdager Fenspen det ikke (endnu, men senere er der måske nogen som vil!).

De får deres usle løn, og Fenspen forlader dem efter at have truet dem med følgerne, hvis de ikke holder deres mund med hændelsen.

Interlude:

Og en tid gik alt vel ...

Spillerne lader nu til at være kommet over deres problemer. De kan betale krofatter den sum penge de skylder ham, de kan bo gratis i pakhuset måneden ud og så er der tilmed en lille klat penge tilovers. Men



som den kvikke (eller paranoide) spiller sikkert finder ud af, er alt ikke så lyserødt endda. I underverdenen går rygtet nemlig, at nogen har stjålet et stort parti smuglergods fra Tyvenes Laug. Bagmanden har sendt beskrivelser ud, der med lidt god vilje kunne minde om spillerne. En eftermiddag hører de at nogen har været og spørge efter dem på kroen. Selvom de forsøger, når de ikke at flygte før ...

Scene 4: Hva' siger du...? Er du blevet busted?

Hjemme i pakhuset, eller nede ved havnen, eller i en mørk gyde, venter en hoben store muskelmænd fra Tyvenes Laug. En af dem er den vagt som slap væk fra overfaldet. Efter at have overmandet spillerne, og dækket deres ansigter med sorte hætter, fører de dem ned i byens underjordiske kvarterer. Spillerne mister hurtigt orienteringen. Antallet af trapper, døre, gange, kloakker og grotter løber sammen i en stor forvirring. At de desuden føres ad en stor omvej gør det ikke bedre.

Da hætterne bliver taget af dem befinder de sig i et aflåst, mørkt rum med nøgne klippevægge. Bag døren høres afdæmpede stemmer, mens man bag bagvæggen kan høre løbende vand. Der er fugtigt og koldt, og den svageligste af spillerne begynder hurtigt at hoste og snøfte. Hvor lang tid de tilbringer i rummet ved de ikke, men det føles som en evighed.

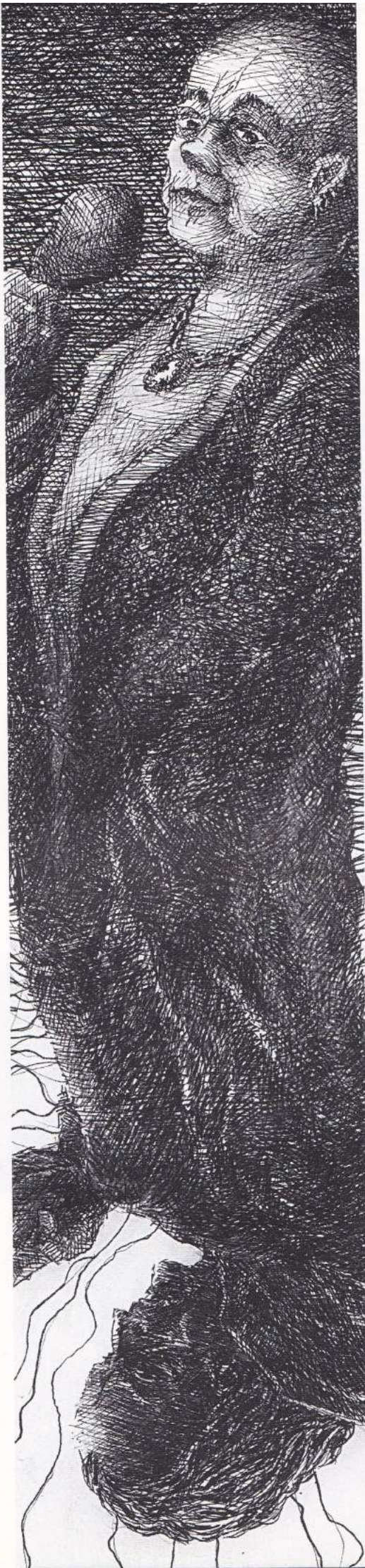
Senere bliver de hentet, og, med bind for øjnene, ført videre helt ind til Bagmandens audiensskammer. Her bliver de anbragt for enden af et stort spisebord, dækket op med alskens lækkerier. For enden af bordet sidder Bagmanden. Smilende og høfligt beder han dem tage for sig af retterne, mens han begynder at forklare dem om basale forsikringsprincipper, frugtbare tanker om monopolhandelens fortræffeligheder, nødvendigheden af at stjålne varer leveres tilbage til deres retmæssige ejermand, samt det vigtige i at bevare sit sunde helbred. Kort sagt fortæller han dem at de, hvis de ikke skaffer Skørroden tilbage, vil dø en langsom og smertefuld død, mens de i det modsatte tilfælde måske vil kunne slippe fra situationen med både livet og deres forlighed i behold. "Det var, når alt kommer til alt, ikke til at vide at I, da I gik med til at bestjæle en stakkels pelshandler, begik en så fatal fejltagelse. Fejlen bør snarere tilskrives den, som tilbageholdt disse, for jer så vigtige, informationer. Ikke sandt?"

Hvis spillerne på nuværende tidspunkt endnu ikke har opdaget forbindelsen mellem deres hemmelige boss og Skaden er det godt, så sørg for at underspile Bagmandens vurdering af hvem de skal ud at jage.

Scene 5: Jagten

Spillerne har nu ikke rigtigt andet valg end at forsøge at finde frem til Fenspen Svartnakkke.

Præcis hvordan dette kan lade sig gøre er op til spillelederen, men der er flere muligheder. Ved at spørge sig for hos byvagten kan de måske finde frem til en der genkender Fenspen på hans udseende, men Skaden vil ikke reagere roligt på nyheden om at



Varen:

Skørrod er et nydelssmiddel der i sin rene form er særdeles kostbart. Det kommer som et groft rødbrunt pulver bestående af revet rod fra en sjælden plante. Pusherne blander det op med tobak og andet godt, og sælger det som krydderi, snustobak, skrå og rygetobak. Misbrug af Skørrod finder både sted i de øvre sociale lag, specielt i forbindelse med diverse nydelss-kulter, og i de fattigste samfundslag, hvor det tjener til at dulle livets uretfærdighed. Stoffet er forbudt i hele Kejserriget, bl.a. på grund af en række dødsfald på dansekroerne, der er sat i forbindelse med indtagelse af Skørrod. Posen Raste Heineken har i sin vogn er over 1500 guld kroner værd i gadepriser. Folk med en baggrund i byens underverden vil kunne anslå prisen til at være mindst 1000 guld kroner værd.



folk leder efter hans højre hånd. De kan også prøve sig frem på gaden, på værtshusene eller hos de smuglere og hælere de selv kender til, igen er der dog en pæn chance for at Skaden vil opfange dette. En sidste mulighed er, at Frau Knodel ikke er så gammel og glemsom som hun lader til. Hun foreslår at de sender König ud for at lede efter Fenspen, da den bestemt ikke brød sig om ham. Hunden nægter dog at røre sig ud af stedet før ham, som den har kastet sin kærlighed på, beder den om det.

I alle tilfælde ender det med at spillerne finder frem til en gammel rønne, der ligger klos op ad den gamle alkymiske fabrik, SohlenKacke Fabricken, der producerer ildelugtende kemiske præparater til universitetet og byens mange uafhængige Alkymister og Troldmænd. Bygningen er et slags pensionat, hvor alsken slyngler og sære eksistenser holder til. Alt fra lommetyve, over gademusikanter, til fattige kunstnere og det der er værre, holder til her. Stedet er indhyllet i en mørk sodet stinksky 6 ud af ugens 8 dage, og ingen ved noget om nogen. Fenspen Svartnakke holder til i et af kælderlokalerne, sammen med sin samling af smuglergods, hælervarer og diverse andre ting (f.eks. en pæn samling våben der ser virkeligt gode ud, men som vil gå i stykker i løbet af de første par kampe).

Det kloge ville nu være om spillerne forsøgte at skygge Fenspen, men også almindelig vold vil løse problemet. Enten følger de ham ned i kloakkerne til Skadens skjulested, eller også truer de det ud af ham. Lige meget hvilken metode ender de op med følgende spor: Fenspen arbejder for Skaden, han er hundredæd for Skaden men ved ikke hvad hans rigtige identitet er, og Skaden viser sig for Fenspen i et lille kælderrum med udgang til kloakken, bag en flettet skillevæg med en kraftig lampe bag sig.

Det er nu sikkert gået op for spillerne hvilken kattepine de sidder i. Fanget mellem Altdorfs to største bagmænd, uden mulighed for flugt. De bliver nødt til at vælge side.

Hvad der sker herefter er helt op til spillerne. De kan spore kælderlokalet til et lejet hus, hvis lejer viser sig at være Thorkel Mantelschwinger. Ham kan de nu enten slutte sig til, eller de kan angive ham til Bagmanden. De kan beslutte sig til at forsøge at stjæle Skoroden tilbage, eller de kan forsøge at svindle sig ud af situationen. Bagmanden har naturligvis fået nogle af sine dygtigste folk til at skygge dem hele tiden. Han dukker selvfølgelig mandstærkt op på det mest passende tidspunkt, for enten at redde dem, eller forsøge at stoppe dem, hvis de beslutter sig for at snyde ham. Selvom de slutter sig sammen med Bagmanden, er der en stor risiko for at Skaden slipper væk (han er jo tidligere klatretyv), og så har de pludselig en ærkefiende, der kan dukke op når som helst.

Kort sagt skal de helst finde ud af, at det ikke er sjovt at blande sig når de store drenge leger.

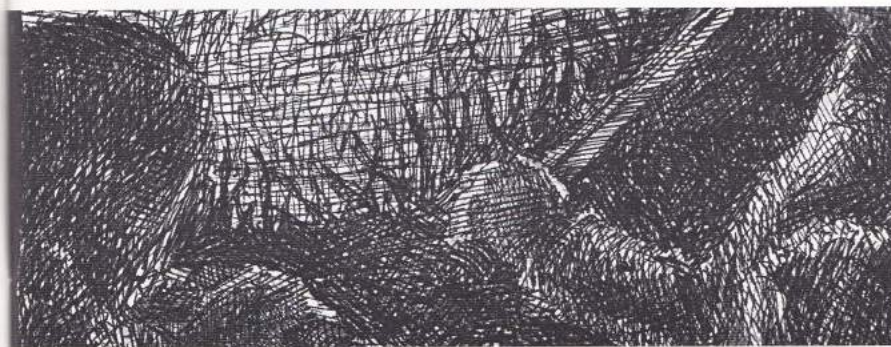


Bagmanden:

Lederen af Tyvenes Laug kendes som Bagmanden. Han holder til i byens underverden, og kun lidt vides om hans identitet. Det siges at han startede som simpel lommetyv i Midtbyen, og nu er endt som toppen af poppen. Bagmanden er eksemplet på Den Urbane Drøm; alle kan blive til alt, hvis de blot har energien og viljen. Hans karriere forsøges dagligt efterlignet af utallige svindlere, tyve og pushere.

Selv er Bagmanden dog ikke særligt venligt stemt over for konkurrence. Den sidste der krydsede hans veje, var en medarbejder der tillod sig at lægge an på en af Bagmandens elskerinder. Han blev smidt ud fra et af den kejserlige garnisons mange høje tårne. Nogen siger at medarbejderen blot tilbød damen en fodmassage.

Bagmanden er stor og tyk, skaldet og lader til at have en stiv nakke. Han taler med en utydelig næsten mumlende stemme. Han er særdeles sympatisk, men under overfladen lurer et ubehageligt væsen men helst ikke vil møde. Han kører sin organisation næsten som et forsikringsfirma. Man hører ham ikke direkte komme med trusler nogensinde, men man ved hvad han er i stand til at sætte i gang.



Offeret:

Pelshandleren hedder Raste Heineken. Han ankommer altid til byen tidligt om morgenen, lige når portene åbnes. Han har en vogn med en hest, samt en eller flere bevæbnede vagter. Raste er kurer for Bagmanden. En gang om ugen mødes han med nogle kontaktfolk ude i skoven, og fragter en sending Skørrod ind til byen. Hans dække er at han henter pelse hos en gruppe jægere, og vagterne ved byporten er bestukket til at overse hans vogn (der er tydeligt markeret med nogle kraftigt malede hjul) når han skal igennem porten.

Fenspen Svartnakke:

Fenspen er en undermåler af en vammel slyngel. Han har arbejdet med alt fra afpresning og alfonseri, til giftmord og smugling. Fenspen er en rigtig rotte der efterlader sig et spor af slim hvorend han befinder sig. For tiden er han en af Skadens mest betroede medarbejdere. Fenspen er således en af de få der har talt med den hemmelighedsfulde bagmand, men heller ikke han kender Skadens rigtige identitet. Fenspen udgiver sig i starten for at være pelshæler og smugler (hvilket han sikkert også har været).

Han er lille og skrukrygget, med halvlængde fedtet sort hår, dårlige tænder og udstående øjne. Han er typen der dunker folk lidt for hårdt i ryggen og kalder dem "kammerat" og "gamle ven".



Skaden:

Det er nu efterhånden et par måneder siden man først hørte at Tyvenes Laug var blevet snydt af den nye bagmand som med tiden blev kendt som Skaden. Det er ikke sket før at en konkurrent til Tyvenes Laug har holdt så længe. Folk taler om at det enten må være en meget indflydelsesrig person, eller et medlem af Tyvenes Laugs Råd, da han ellers ikke ville have kunnet udmanøvrere Bagmanden så længe.

Skaden er i virkeligheden Thorkel Mantelschwinger, kaptajn i Altdorfs Byvagt. Han har udnyttet sin viden om underverdenen til at starte sin egen bande, der nu i et stykke tid har udfordret Tyvenes Laug. Før han blev ansat i byvagten arbejdede Thorkel som klattertyv, hvilket har givet ham en række evner han ivrigt anvender i sin nye profession. Han kører sin organisation meget hemmeligt. Ingen kender hans rigtige identitet. Når han taler med folk foregår det gennem en skærm af flettet træværk, og med en lampe bag ham, således at han kun optræder som en utydelig silhuet.

Thorkel Mantelschwinger er høj og tynd, han bærer sin uniform med stolthed om dagen, mens han går klædt helt i sort når han optræder som Skaden. Han skyr ingen midler i sin kamp mod resten af byens underverden.