

En uventet død

Af Svend Jensen og Thomas Bregnegaard

Forhistorie:

På en borg i Sylvania i byen Karlsburg bor en lille adelsfamilie bestående af overhovedet Lothar von Hoheschreck-Karlsburg og hans yngste søn Freiherren Eberhardt von Hoheschreck-Karlsburg. Den ældste søn er korsfarer og opholder sig i Kislev. Baronesse Hilde von Hoheschreck-Karlsburg døde i barselsseng under fødslen af Eberhardt.

Den gamle baron Lothar mærker på sit 60. år døden banker på. Han beslutter sig for at gøre naturens gang om ved hjælp af magi. I sine unge dage blev han sendt til Altdorf for at studere jura og handel. I virkeligheden lod han sig optage på magifakultet, og blev level 1 wizard. Da han ikke havde tilladelse til at anvende magi i Sylvania, og da de overtroiske landsbyboere i Karlsburg måske ville tro, at han var en ond nekromantiker, har han aldrig afsløret sine evner for nogen.

I sin angst for døden, hidkalder han en gammel studiekammerat Meindel Regenwasser, der blev smidt ud af universitetet for at have en sygelig interesse for nekromanti. De har holdt kontakten siden universitetet, og Lothar ved, at Meindel længe har drømt om anvende nogle ritualer, som han har fundet i en dødebog på hans kollegieværelse i studietiden.

Meindel tager bolig hos baron Lothar, og forbereder over de næste 4 måneder et ritual, hvor Meindel skal præparere baronen, så han kan fingere et dødsfald og herefter forveksles med en død. Derefter skal baron Lothars yngste søn freiherren Eberhardts forgiftes og lægges i koma. Meindel vil så gennemføre et ritual, hvor baron Lothars sjæl kan vandre over i hans søns krop. På den måde vil baron Lothar kunne vende tilbage til livet som en ung mand, og døden vil atter være langt borte. Mens planen er under udførsel lever Meindel og Baronen i et hemmeligt rum under huset. Meindel har foregivet, at han ville rejse til Middenheim efter Baronens død, men i virkeligheden gik han ud i skoven, hvor der var en hemmelig indgang til rummet under huset. Her bragte han siden Baronen ned efter at have hentet ham på kirkegården.

Processen sættes i gang. Baron Lothar fingerer et hjertestop, men inden freiherren Eberhardt kan forgiftes, opsnapper Baron Lothar og Meindel besked om, at hushovmesteren har sendt bud efter den ældste søn Freiherren Heinz von Hoheschreck-Karlsburg. Det må forventes, at han vender hjem inden for kort tid. Hvilket betyder, at han skal overtage baroniet. Dette er en streg i regningen for baron Lothar. Men tingene er måske ved at løse sig selv. Freiherren Eberhardt har samlet nogle håndgange mænd, der skal dræbe freiherren Heinz inden han når hjem. Storebroderen skal ikke tro, at han bare kan vende hjem og arve det hele.

Freiherren Heinz er Sigmar templar i The Fiery Heart. Han har været på korstog i Kislev i 5 år, og ikke set sit hjem i al den tid. Han hjemkaldes af hushovmesteren, idet

Eberhardt naturligvis ikke selv har givet besked om ”dødsfaldet”. På vejen hjem overfalder han af lillebroderens soldater, der skal sikre, at han ikke kommer til at kræve sin ret. Her er det scenariet starter, og vores hippe helte kan gøre deres entre på scenen.

DAG 1 – Det første møde

Eventyrerne starter, da vores eventyrere er på vej til vinterhi. De har mistet deres penge, og er desperate for at finde et sted at overvintre, hvor der er plads til lidt svir. De er undervejs fra Waldenhof til Wurtbad, hvor rygter siger, at der er arbejde at få. De bevæger sig gennem et viltet landskab, og sidste nat måtte de sove under åben himmel. Knoglerne gør ondt, og de trænger til varm mad.

Husk at vi er i Sylvania. Der skal derfor sættes en dyster stemning. Se beskrivelsen af Sylvania sidst i scenariet.

På vej ned af en bjergvej med høje graner på begge sider hører de kampgny om hjørnet af et klippefremspring. Som de kommer rundt om hjørnet og træerne hører op, ser de tre Sigmar tempelriddere i desperat kamp mod en bande på 12 stratenrøvere. Tempelridderne er til hest og røverne til fods. Men røverne har hellebarder og spyd. Samtidig forgår kampen på en stenbro hen over en bjergelv. Røverne angriber fra begge ender af broen, og tempelridderne er pressede, og en af dem er ved at blive halet ned fra hesten, da eventyrerne ser scenen.

Stratenrøvere

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	35	4	4/5*	9	35	1	35	28	27	35	29	29

Skills: Dodge blow and specialist weapon - polearms (dam +2).

Equipment: Sword / axe / mace, halberd, dagger, chainjackets* og skillemønt.

Eventyrerne blander sig i kampen, forhåbentlig på Sigmars side, og når slaget er slut, er det vigtigt, at to af de tre templar's er døde. Den overlevende præsenterer sig som Freiherrn Heinz von Hoheschreck-Karlsburg, templar til Sigmars ære og arving til lenet Karlsburg i Sylvania. Han takker sine redningsmænd, og fortæller, at han far er død, og at han er på vej hjem for at overtage kontrollen med lenet. Han fortæller også, at det ikke er et almindeligt overfald, da han kan genkende nogle af overfaldsmændene fra sin gamle landsby Karlsburg. Hans egen tese er, at det er hans lillebror, friherren Eberhardt von Hoheschreck-Karlsburg, der har sendt overfaldsmændene ud for på den måde at sikre sig kontrol over lenet.

Freiherrn Heinz oplyser, at landsbyen kun er fire dagsrejser væk i retning af bjergene. Han kunne hurtigt være hjemme, men han frygter flere overfald – specielt i bjergpasset ind til dalen, hvor Karlsburg lægger. Han spørger nu eventyrerne, om de vil sørge for, at han kan komme sikkert over passet, og hjem. Han kan maksimalt tilbyde 40 Gcs/eventyrer, og må derfor meget gerne appellere til deres samfundssind, eller det der!

Freiherren Heinz kan i øvrigt oplyser, at det er snart 2 måneder siden, at han fik besked om faderens død ved et brev fra hushovmesteren. Denne oplyste, at han havde tilkaldt Heinz uden lillebroderen Eberhardts viden, da denne klart vil beholde baroniet for sig selv. Heinz rejste 14 dage efter at han fik besked.

DAG 1 – En nat i skoven

Freiherren Heinz fører an mod sin landsby Karlsburg. Gruppen rider en anelse tilbage af den vej, som de kom fra, og derefter drejer de fra hovedvejen og styrer nu mod bjergene. Heinz oplyser, at de i første omgang har retning mod landsbyen Leichenberg, hvor de vil kunne overnatte indendøres. De vil nok være fremme i morgen aften.

Natten skal derfor tilbringes under åben himmel. Det sted som de finder til overnatning er en lysning mellem grantræerne som dominerer hele området. I løbet natten vil der ske flere stemningssættende ting. Ulvehyl på afstand, senere et massivt skrig, der synes at komme fra et menneske, og til sidst vil en række små lyspletter kunne ses på afstand. Dette er dog et ufarligt fænomen, da der kun er tale om ildfluer. Skulle eventyrene dog vælge at undersøge det ved at rykke nærmere, kan de dog nemt vove sig ud i den sump, som fluerne flyver over. Sumpen befinder sig mellem grantræerne og er derfor svær at opdage. Ved et succesfuldt initiativ tjek opdager eventyreren at han er på vej ud i et sumpområde. Ved et mislykket tjek skal der et succesfuldt dex-tjek til for at komme fri. Mislykkes dette ligeledes synker eventyreren ned til livet og en redningsaktion med hjælp fra de andre er nødvendig.

Dag 2 – Kro

Langt den første del af dag to rider eventyrene gennem granskove. Der ses nu flere og flere snedriver og temperaturen falder slemt. Eventuelt kan Freiherren Heinz fortælle lidt om sine oplevelser i Kislev. De er meget dystre.

Sidst på dagen tynder det ud mellem træerne og til sidst kommer de til sæterområder, hvor der dog ikke græsser nogle dyr længere. Det er for sent på året.

Da mørket falder på, rider de ind i landsbyen Leichenberg. Det er en af Sylvania's mindste landsbyer. Her skal der introduceres noget af den uhygge, der hører Sylvania til. Når eventyrene og freiherren Heinz kommer ridende henter mødrene deres børn ind i husene, og på alle døre hænger der hvidløg, og der er malet hvide krigshamre på alle døre. Byen er stærkt befæstet med jordvolde, palisader og voldgrav. Værkerne er bevogtede af bevæbnede bønder på bare tær.

På det højeste punkt i byentruer en mørk skygge af et stenhus i to etager med et tårn. Det er mørkt og der er ingen røg i skorstenen. Ved nærmere eftersyn er ruderne og døren sømmede til. Freiherren Heinz kender historien bag huset. Det har tilhørt byens baron Ferdinand von Klempt. Han familien blev ramt af vampyrisme for ca. 150 år siden. Til sidst tiltrak de mange mystiske dødsfald en gruppe heksejægeren, der brændte hele von Klempt familien af på et kæmpe bål. Siden har byen været styret af borgmestre.

Byen indeholder kun en kro, som hedder "Den hængte Mand." Når eventyrene træder ind bliver de mødt af en mur af tavshed. Kroen er simpel, og man kan kun sove i et fællesrum, der fylder hele første salen.

I Leicheberg er der mulighed for indkøb i den blandede landhandel "Bei Morbius". Hvis der er nogle, der er helt fucked efter kampen, kan de blive repareret her hos bardskæren Hilmer Baumgard. Han er ikke alkoholiseret eller særligt beskidt. Til gengæld tilbyder han også tatoveringer og fjernelse af mutationer – hvis det skulle være nødvendigt.

Et stykke hen på aftenen vil gruppen blive kontaktet af et følge med byens borgmester Rutger Halbleben. Han genkender Freiherrn Heinz og velkommer den hjem. Han beklager ligeledes faderens død. Han går ud fra, at Heinz er vendt hjem for at kræve baroniet. Han spørger om Heinz eventuelt vil beholde faderens rådgiver, eller om han kan bruge en ny. I den forbindelse nævner borgmesteren, at han søn er vendt tilbage fra et længere ophold ved universitetet i Talabheim. Borgmesteren kan ikke oplyse andet om rådgiveren end at det vel var et halvt år siden, at han passerede gennem Leichenberg.

Dag 3 – Passet

På vej ud af Leichenberg fortæller freiherrn Heinz, at de snart skal igennem et bjergpas på vejen ind til hans len, og at han er sikker på, at Eberhardt ligger på lur her. Det har han helt ret i, og det er her meget op til eventyrerne at bestemme den videre udvikling. Der gemmer sig 10 bevæbnede mænd i passet sammen med Eberhardt. De har gemt sig her i over en uge. De regner med, at Heinz kan dukke op hvilke dag det skal være. Samtidig er der en skræmt bjergbonde familie i passet, der ikke forstår hvad der er under optræk.

Se kort sidst i scenariet.

1) Hus bygget i sten med planketræ. I dette hus har de 5 soldater, der normalt bevogter passet for Hoheschreck-Karlsburg familien, deres kvarter. Huset er et stort rum med fem senge, et ildsted ved vestmuren, et groft træbord med to bænke, et stort skab med lidt forråd og vin samt et stativ til spyd og sværd.

2) Lade med tre heste og en hestevogn. Den ene hest er en flot hingst, som tilhører Eberhardt. På høloftet sover de 10 andre soldater, når de ikke ligger på lur.

3) Bondehus med lille tårntilbygning. Tårnet bruges normalt til forråd såsom skinker osv. Nu er der altid to stratenrøvere på vagt på den øverste platform. I selve huset opholder Freiherrn Eberhardt sig. Han benytter sig af den alkove som hele familien normalt sover i. Familien opvarter Eberhardt så godt de nu kan.

4) Passet er lukket af en tyk stenmur, der er ca. 3 meter høj. På indersiden er der en jordvold i 1½ til 2 meters højde, så man kan stå og se ud over muren. På hver side af porten i sydmuren gemmer 2 mænd sig og afventer signal fra tårnet. Der er en port til muråbningen. Den er dog lukket, da der er en fælde i åbningen i stedet.

Resten af mændene er fordelt rundt omkring indenfor murene. Om natten sover de i lokation 1) eller 2). Hvis gruppen bliver opdaget af mændene i tårnet, vil de øvrige soldater blive tilkaldt af den ene af de to stratenrøvere, og de vil være fremme indenfor 4+d4 runder.

5) Dette er forholdsvis stejle bjergsider, men for en trænet klatrer (scale sheer surface) er det ikke umuligt at klatre uden om passet. Om natten kræver det dog et vellykket dex-tjek for ikke at fald. Husk der er også et tyndt snedække over det hele. For folk uden scale sheer surface kræver en vellykket kravlemanøvre et vellykket dex-tjek, om natten er rullet – 20. I øvrigt skal det bemærkes, at freiherrn Heinz ikke har tænkt sig at klatre nogen steder hen.

Gruppen ankommer ved aftenstiden. Netop som solen går ned bag dem, kan de se passet. Nedefra kan man se en stenmur mellem bjergvæggene. Når man kommer tættere på ca. 100 meter derfra kan toppen af tårnet anes – og vagterne kan også se gruppen. Tjek for begge vagters initiativ.

Der er tre oplagte måder at forsøge at komme igennem passet – og der dukker nok mindst to andre op under prøvespilningen. Bemærk at eventyrerne ikke kan se noget før det sker, og de er jo ikke *helt* sikre på, at der er ugler i passet.

1 – Rid hurtigt igennem

Hvis eventyrerne prøver dette vil de blive mødt med en regn af pile (der rammer godt, især deres heste – så de må gå resten af vejen), og herudover bliver der trukket en stålwire op i portåbningen, der har ligget skjult under et tyndt dække af sne. Den er i en sådan højde, at rytterne bliver fejlet af hestene.

2 – List ind og brænd de to hytter ned

Skulle en eventyrer vælge at snige sig ind for at prøve at brænde de tre hytter ned, vil han få ild på den ene, og så vil det sværme ud med fjender fra den anden og andre skjul.

3 – Lad som ingenting og gå roligt igennem

Hvis de bare spænder, og går stille og roligt igennem, bliver de bare overfaldet når alle er inde mellem de to mure. Portene vil blive lukket, og der kommer pile fra alle sider.

Summasumarum skal det gerne være et hårdt slag, og blandt de døde stratenrøvere genkender Heinz sin lillebror. Såfremt broderen af en eller anden grund ikke dør i konfrontationen vil Heinz henrette ham personligt for hans forræderi. Husk Eberhardt skal dø ligegyldigt hvad.

Stratenrøvere

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	35	4	4/5*	9	35	1	35	28	27	35	29	29

Skills: Dodge blow and strike mighty blow.

Equipment: Sword, shield*, short bow w. arrows, dagger og skillemønt.

Dag 4 – Ankomst til Karlsburg

Gruppen ankommer med de sidste solstråler i Karlsburg – se kort. Det er ikke den store varme velkomst. Flere af de døde fra de overfald var familiefædre i byen. Da det er Heinz der vender hjem og ikke Eberhardt ved de fleste godt hvad klokken er slået. Gruppen vil derfor flere gange blive mødt med uvilje. Blandt andet vil de opleve en ældre koner der råber efter dem: ”I har dræbt min søn.” Hvorpå hun bliver slæbt væk af noget familie. På kroen skal der også meget til før gæsterne tager vel imod dem.

Karlsburg (se kort sidst i scenariet):

- A) Kulsvigerhytten – Ignaz Braunschweiger
- B) Jægerens hytte – Knut Jäger
- C) Bondegård – Marius Schenk
- D) Familien Hoheschreck-Karlsburgs Herregård.
- E) Templet – temmelig faldefærdigt. Templet er et fællestempel for Sigmar, Taal, Rhya og Morr. Det styres af præsten Joachimm Pretzel.
- F) Kirkegården. Omkranset af et faldefærdigt plankeværk. På gravene går en flok usædvanligt fede høns og piller i jorden.
- G) Bondegård – Niklas Semmelrogge
- H) Bondegård – Florian Kannicher
- I) Broen som leder i byen. Eventyrene ankommer denne vej.
- J) Fiskerens hytte. Der er en del ål i åen og forskellige ferskvandsfisk. Han har også lavet lidt dambrug. – Udo Kummer
- K) Skovhugger – Heinrich Hugger
- L) Bondegård – Hans Pommer
- M) Møllen – Manfred Radmacher
- N) Skovhugger – Olaf Stumpfbase
- O) Kro og blandet landhandel ”Bei Goldstein” – Rolf Goldstein
- P) Tingspladsen. Her står en buste af Baron Franz von Hoheschreck-Karlsburg (2013-2053). Byens grundlægger. I et af de små huse ved pladsen bor gamle fru Felicitas. Hun er jordmoder, herborist og healer. Kan hjælpe med healing. Spillelederne vurderer selv, hvor meget hun skal kunne. Men sørg genrelt for, at gruppen er i god form inden afslutningen.
- Q) Muldyrsopdrætteren – Thadeus Heinemann
- R) Bondegård – Castor Ullmann
- S) Rhyamonument. Bruges til frugtbarhedsritualer (stop de sjofle tanker) – høstfest og ofring for en god sommer osv.
- T) Dværgen Kendricks hus. Han har en lille jerngrube ude i bjergene. Han sælger jernet til smeden.
- U) Smeden – Rieckhardt Harnisch
- V) Ride- og skovfoged Günther Schliermanns hus.
- W) Bondegård – Achim Gutmann
- X) Bondegård – Jorgen Abendbrot
- Y) Bondegård – Clemens Korff
- Z) Eberhardts astrolabium (stjerneikkertårn) – er bygget efter at Heinz flyttede. Indeholder mange kikkerter, stjernebøger, optegnelser etc. Men intet af betydning.

Eventyrerne og Heinz modtages i porten af herregården af hushovmesteren Jürgen Hausmann, der viser dem indenfor. Det er begyndt at sne kraftigt. Der er tre soveværelser på borgen, ét stort til Heinz, det var tidligere faderens, og to små, hvor eventyrerne må fordele sig. De to små var naturligvis henholdsvis Heinz' og Eberhardts.

Hushovmesteren Jürgen Hausmann

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	38	32	3	3	9	47	1	37	38	31	28	28	47

Ældre statelig herre men ikke svagelig.

Udstyr: Pung med få guldstykker, fint tøj og en lidt for fin daggert (en gammel gave fra Lothar von Hoheschreck-Karlsburg en gang hvor han næsten frelste hans liv på en jagt.)

Skills: Dodge Blow og ettiquette.

Heinz får foranstaltet bade, mad og vin til alle.

Herregården (Se kort sidst i scenariet):

- 1) Indgang og hal. Portrætter på væggen af familiens overhoveder. Også den nu afdøde Baron Lothar.
- 2) Kapperum
- 3) Våbenkammer
- 4) Tjenestefolkenes kamre. Her bor Jürgen Hausmann i det ene rum og i det andet den ældre kokkepige Irmgard og tjenestepigen Gerda.
- 5) Spisesal
- 6) Køkken
- 7) Vinkammer
- 8) Bagudgang
- 9) Festsal. Denne har ikke været åben i lang tid. En af fliserne i sydvest hjørnet er løs. Herunder er nedgangen til det hemmelige rum.
- 10) Galleri. Her hænger udstoppede dyrehoveder – hjort, elg, vildsvin etc. Samme med jagtspyd over kors, gamle to-hånds sværd etc. De er intet værd i våbenbrug pga af alder og manglende vedligehold. Der er også to billeder. Begge med både Baron, dennes hustru og Heinz som lille dreng. På det ene står de foran en jagthytte i bjergene. På det andet er de foran et lysthus ved en skovsø.
- 11) Bibliotek
- 12) Baron Lothars gamle studerekammer
- 13) De to dobbelt-værelser er hhv Eberhardt og Heinz'. Selvom det ikke fremgår af tegningen, så er det dobbeltværelser med døre mellem værelsets to dele. Den ene del er kontor. Den anden er sovegemak. Heinz gamle værelse har været benyttet af Meindel Regenwasser (se senere).
- 14) Pulter
- 15) Baronens soveværelse

Spør dag 4:

Heinz fortæller, at hans værelse burde have stået tomt i de 5 år, han har været i Kislev. Eventyrerne kan nemt se, at værelset har været beboet for kortere tid siden, og der hænger stadig et par jakker i skabet, og de kan også finde en lang tynd pibe med inskriptionen MR.

Hvis eventyrene spørger hushovmesteren Jürgen Hausmann om Meindel Regenwasser, får de at vide, at det var en af herrens ungdomsvenner. Der ankom på herrens foranledning for godt ½ år siden. Han var en livsglad fyr, der studerede flittigt i biblioteket sammen med baronen på et akademisk projekt. Hushovmester Hausmann var selvfølgelig for diskret til at spørge nærmere ind til, hvad det drejede sig om. Ca. en uge efter baronens død rejste Hausmann bort.

Der vil næppe komme megen eftersøgning første aften. Alle er trætte og de ved trods alt ikke, at der er noget at søge efter.

Dag 5 – Plottet fortykkes.

Hvis eventyrene støver omkring i huset og byen, kan de finde ud af følgende:

1 – Baronens bibliotek. Der burde kun være bøger om økonomi og skovbrug og den slags, men hvis eventyrerne støver arbejdsværelset godt igennem, kan de finde nogle bøger om magi på et sprog de slet slet ikke kan læse. Der er dog ingen nærmere spor til at afklare hvilket projekt Meindel Regenwasser og baronen arbejdede på.

2 – Hvis de snakker med nogle lokale bønder, kan de få at vide, at en af lokale bønder så Meindel Regenwasser på en af hans køer, og siden har den givet sur mælk. Dette er dog vrøvl.

3 – Hvis de på et tidspunkt kommer tæt på tjenestepigerne, kan de høre dem snakke om, at det spøger i køkkenet, og at der er forsvundet forskellige ting og sager. De kan ikke få mere ud af de meget skræmte tjenestefolk, der tænker på at forlade godset, nu hvor den gamle er død.

Dag 5 – Kirkegården

Ved tidlig nattetide lyder der forskrækkede råb fra byen. Hvis eventyrene undersøger det, kan de konstatere, at der forsamlet en gruppe skræmte bønder og præsten Joachimm Pretzel ved kirkegården. Præsten havde hørt støj for kirkegården og havde undersøgt det. Han har dog ikke set noget. På kirkegården er mange grave åbnet, og der ligger åbnede kister smidt rundt omkring. På positivt initiativ tjek, kan man se, at hullerne er fremkommet ved, at folk har gravet sig ud nedefra.

Det er Meindel som har været på banen. Han har hentet skeletter til brug for en kidnapning af Heinz samme nat. Samtidig har han også lavet sig en bodyguard, der står placeret i skoven.

Under tumulden møder eventyrerne den lokale præst, der FORHINDRER dem i at lukke faderens mausoleum op, hvis de skulle ønske dette nu eller senere. Han vil ikke

tillade krænkelser af gravfreden. Bønderne vil hjælpe ham. Skulle eventyrene på et senere tidspunkt undersøge mausoleet får de intet ud af det. Meindel gravede en ældre herre op, der døde ugen før Baronens fingerede dødsfald og lagde ham i kisten. Da eventyrene ikke kendte baronen i levende live, og da liget allerede er godt råddent, vil de ikke kunne kende forskel. Hvis de dog bringer maleriet til mausoleet og sammenligner og klarer et – 20 initiativtjek, kan de dog godt se, at ligheden ikke er perfekt.

Spor igen – Præsten har ofte diskuteret døden med faderen, herunder filosofien ved overgangen til Morrs rige. Præsten mener, at Baronens i sine sidste år frygtede dødens ankomst.

Hvis eventyrene undersøger for fodspor, kan findes et spor med et vellykket track rul (kræver follow trail-skill, tjek for intelligens + 10). Sporet leder til skoven. Her står 8 skeletter og venter. De er bevæbnede med simple økser og træskjolde. De forsvarer sig til døden (eller noget). Sporet leder ikke videre. Faktisk står skeletterne og vogter over den hemmelig indgang til rummet under huset. Det kan dog ikke findes, da kampen vil have rodet jorden rundt.

Skeletter

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	25	25	3	3 / 4*	5	25	1	15	-	15	-	25	-

Equipment: Sværd og skjold*.

Mellem dag 5 og 6 – natpisseren.

En af eventyrene skal op om natten for at pisse. For meget vin ved middagen. Han ser en skygge nede ved biblioteket. Det er Meindel. Hvis han forfølger den, løber den ud af huset. Da hoveddøren var låst kræver dette en nøgle. Når pågældende eventyrer kommer til hallen står døren åben med en brækket nøgle i. Meindel var for hurtig, da han skulle ud af huset. Meindel kan ikke spores nu. Han er løbet langt væk mens han bander indvendigt.

Meindel var oppe i huset, da Heinz skulle kidnappes. Han låste sig ind i Heinz soveværelse sammen med fire skeletter til at bære Heinz. Meindel bedøvede Heinz. Inden Meindel kunne gå tilbage til kælderens, skulle han lige hente en bog i biblioteket, som han skulle bruge til ritualen. Her blev han opdaget på vej ud, og valgte at løbe.

Dag 6 - Morgenuhygge

Da eventyrerne vågner, er Friherren Heinz von Hoheschreck-Karlsburg i koma. Rundt om hans seng står 4 skeletter placeret. De har dog ikke fået nogle instruktioner, og kan derfor skæres ned for fode. Nu er gode råd dyre. Heinz er tilsyneladende i live, men hjerteslaget er ekstremt svagt, og åndedræt kan kun konstateres ved at holde et spejl over hans mund.

Meindel holder huset under observation fra stjernekyggetårnet. Når eventyrene forlader huset for fx at skaffe hjælp løber han tilbage. Med endnu fire skeletters hjælp,

som står på vagt i kælderens henter han nu Heinz ud. Tjenestepigen Gerda ser det og besvimer i frygt. Når hun vågner fortæller hun om de fire skeletter, der bar på Heinz og herr Meindel som var tilbage. Kokkepigen var desværre ude og hente grøntsager og Jürgen Hausmann er besvimet, mens han vogtede over sin herre. Meindel kastede et succesfuldt sleepspell (eller steal mind) på ham. Det samme vil ske med eventuelle eventyrere, der også holder vagt ved sengen.

Et vigtigt spor her er, at Hausmann har låst alle døre indefra efter eventyrene gik. Nøglerne sidder i, og alle vinduer er lukkede. Skeletterne og Meindel har derfor ikke forladt huset på normal vis.

Dag 6 – Kælder forladt i hast

Hvis eventyrerne gennemløber hele herregården, kan den hemmelige kælder findes. I balsalen sidder en fingerknogle fast i gulvet ved den løse flise. Nedenunder er der stige tre meter ned. Herefter er der en kort gang. I siden på muren hvor gangen starter sidder en rune fra dwarven engineers guild. Den kan oversættes til: ” Træd ikke på den tredje flise.”. Gangen er flisebelagt. Træder man på tredje flise falder man gennem den, medmindre et dex-tjek – 10 klares. I hulet er der spikes. Skade: 6+d6. Benrustning hjælper.

Efter 10 meter gang i udhugget klippe kommer man til en dør. Bag denne er et større værelse 3X5 meter. Her er tegn på beboelse, og kan desuden se, at rummet er forladt i al hast. Rummet indeholder spredte optegnelser på klassikal. En eventyrer med read / write kan dog se, at indholdet handler om magi og ritualer. Det er tydeligt at to personer har haft bolig i rummet længe. To sovsteder, to sæt spisebestik på bordet etc. De finder blandt andet en meget fin morgenkåbe med monogrammet LHK. Det har de set flere steder på herregården: Lothar von Hoheschreck-Karlsburg.

Der fører en gang fra værelset ud til skoven. Der kan findes spor af skeletter, der bærer noget tungt, flere skeletter og to mennesker i støvler. Sporet forsvinder dog, da det passerer klippegrund en kilometer længere bort. Samtidig begynder det at sne og alle spor forsvinder.

Dag 6 – Jagthytten/Fiskehytten

Baron Lothar von Hoheschreck-Karlsburg har både en jagt- & en fiskehytte. Sporet til dette er de to billeder. Hushovmesteren kan også oplyse om dette, og give retninger om retningen. Under alle omstændigheder er det første sted de når frem nitten, og det er en forladt hytte af den type, de nu er i. Dette gælder selvfølgelig ikke, hvis Umerto lavet noget godt track-arbejde. Så kommer de frem til den rigtige hytte i først eftersøg.

Dag 6 – Den anden hytte

Eventyrerne når frem til den anden hytte i mørke. Enten har de gået en hel dag, eller en hel nat, eller hvordan det nu passer.

Da de nærmer sig hytten, overfaldes de af skeletter 8 – 10, der har ligget på lur i en nærliggende lysning og ved indgangen til selve hytten. Disse skeletter har Meindel dog fået opkvalificerede, hvilket bør give eventyrene et godt chok, da de nu tror, at de

er skvatmikler. Efter at have kæmper sig gennem horderne skulle de gerne komme noget svækkede ind i hytten hvor Meindel Regenwasser venter.

Skeleton

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	25	5	3 / 4*	8	35	1/2	15	-	15	-	25	-

Hver anden har to angreb.

Equipment: Sværd og skjold*.

Meindel er ikke svækket, og gør flittigt brug af sine spells og episk røg og ild og non-standard combat moves. På et laboratoriebord ligger både Baronen Lothar von Hoheschreck-Karlsburg & Freiherrn Heinz von Hoheschreck-Karlsburg i koma. Det er lige før, at overførslen fra krop til krop skulle foregå. Baronen kan vækkes til live, hvis Meindel nedkæmpes for hurtigt. I øvrigt har Meindel forberedt spille'en: Life in Death. Det betyder, at når han dør overtager han en af eventyrenes krop, hvis denne ikke klarer et willpower-tjek. Brug dette til at skabe kaos. Vedkommende kan for eksempel forsøge at spærre resten af gruppen inde i huset og sætte ild til det eller smide en tændt olielampe ned i Ragnars rygsæk, hvis der er bomber tilbage.

Meindel Regenwasser

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	48	37	4	4	14	58	1	35	28	67	32	52	29

Skills: Flee!, Blather, Etiquette, Read/Write, Astronomy, cast spells & dodge blow.

Equipment: Ingredients, Sværd (dyrt udseende), Dagger (dyrt udseende), 4 scrolls på et ulæseligt sprog, Kirurgudstyr, Pung (15 Gcs), Kappe.

Spells

Hand of dust – 2D6 i skade uden T & armor ved succesfuldt WS, holder til Meindel har taget skade.

Life in Death – kan overtage en spillers krop ved død

Fireball

Lightning Bolt

Cause Panic

Raise Dead

Summon Skelton Champion

Summon Skeletons

Control undead

THE COUNTY OF SYLVANIA

On the eastern border of Stirland, in the cold shadow of the Worlds Edge Mountains, lies Sylvania, the most ill-famed region in the whole Empire. For as long as anyone can remember Sylvania has been a dreadful place and even the chronicles of the Empire reveal that as long ago as the twelfth Century dark magic was practiced in the land and probably for many years before that.

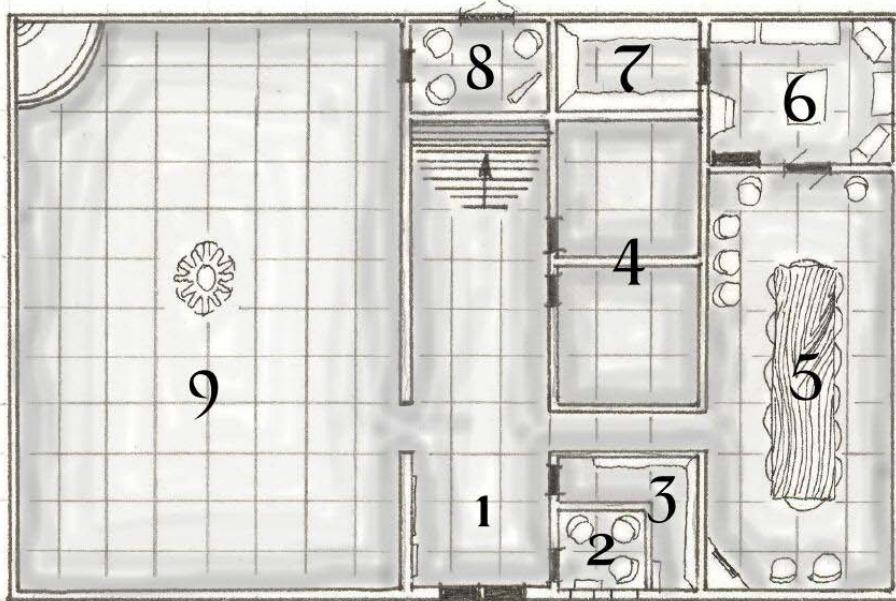
Although the Empire gradually recovered after the Great Plague of 1111 Sylvania did not and it was about this time that a warpstone shower broke upon the infertile earth of the ravaged province, furthering the misery of its inhabitants even more. Disfigurations at birth are higher in Sylvania than anywhere else in the Empire and the Sylvanians themselves are often malnourished due to the fact that the land is largely infertile and very difficult to farm. If disease doesn't claim them then famine often does.

Sylvania has always been seen as a province of poor worth and up until the end of the Age of Vampires it was always governed by mad, corrupt, decadent and despotic nobles. Probably the most infamous of all the noble families of Sylvania were the Von Draks and in particular Otto von Drak. Otto executed peasants at the slightest provocation and was given to putting their severed heads on spikes. His deeds were many and terrible and not surprisingly the other nobles of the land paid little attention to his demands and for years Sylvania was torn with civil strife. Only the emergence of Vlad von Carstein did Sylvania enjoy a brief renaissance.

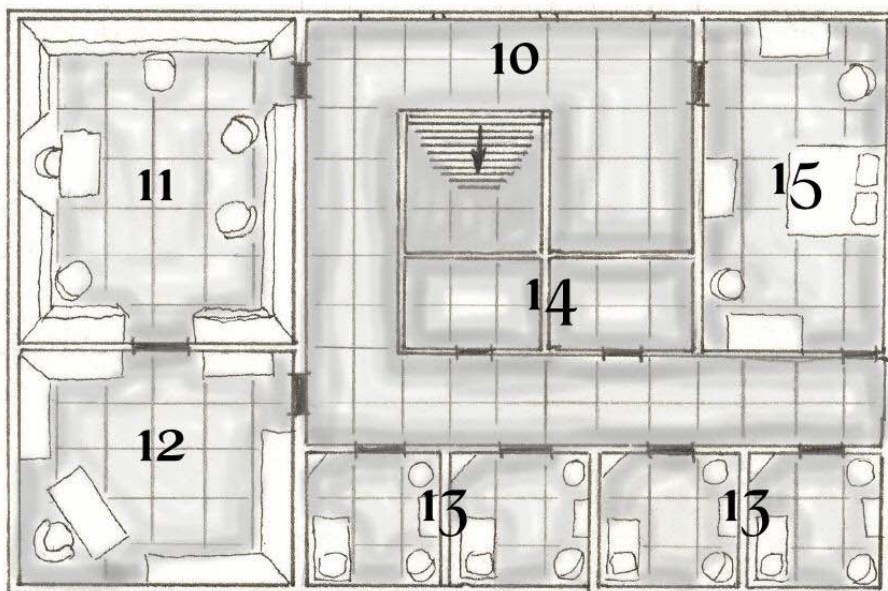
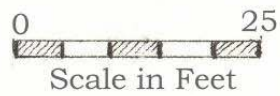
By the standards of Sylvania the capital of Waldenhof is a thriving town. Much of it lies in ruins and it used to be able to give home to five thousand souls. Now only a fifth remains to eek out a sorry existence under the shadow of Castle Waldenschlosse, where the ruler of Sylvania Count Rudgar von Walden does his best to govern this unpleasant land.

People from Sylvania are highly superstitious folk, as one might expect. If anyone has the means to leave Sylvania, they will, so it comes to no surprise that a man or woman might turn to the life of an adventurer. Whilst they may not have seen any ghouls and ghosts they will have seen a lot of neglect and suffering amongst the Sylvanians.

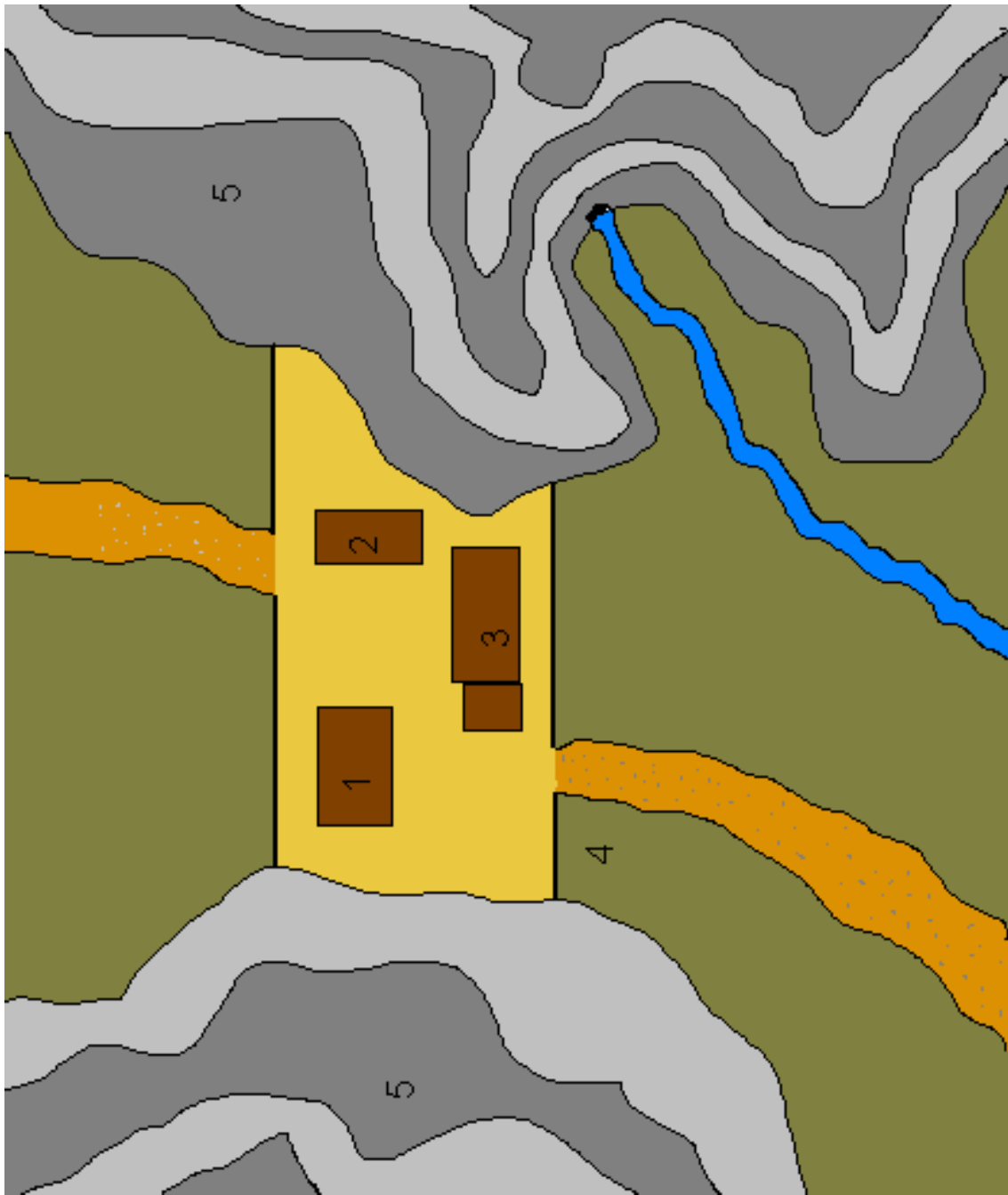
Hoheschreck - Karlsburg herregården



Ground Floor

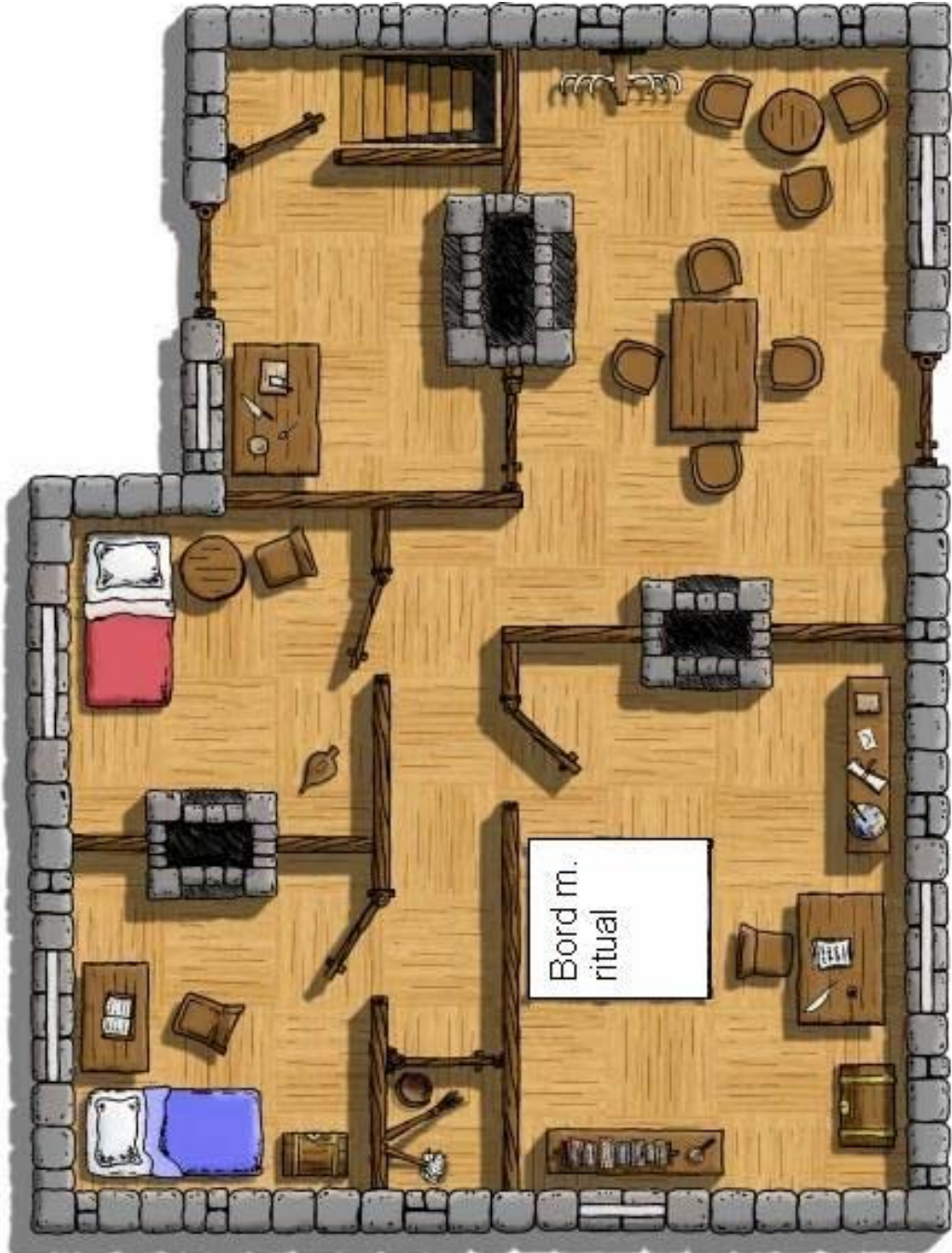


Upper Floor




Karlsburg





WARHAMMER

Name							Ragnar Hakonson							Place of birth			Black Mountains												
Race			Dwarf			Alignment			Neutral			Religion			Morgrim			Gender		M									
Eyes		Brown		Hair		White		Nightvision		30 y.		Height		5'1		Weight		145 lb		Age		52							
Description		Attractive face*																											
Psychology		Hatred for Greenskins, animosity to elves																											
Career							Gunner							Class			Academic			Fate pts.		1		Insanity pts.					
Career path		Ex-engineer																											
Profile		M		Ws		Bs		S		T		W		I		A		Dex		Ld		Int		Cl		Wp		Fel	
Current		3		56		43		6*		6*		9		27		1		38		61		41		59		49		50*	
Skills							Carpentry Drive cart Engineer (+20) Read / write Mining Metallurgy Smithing							Very strong* Very resilient* Spot traps Set traps															
Spec. weapons		Blunderbuss, pistol, bombard & bombs																											
Languages & Signs		Khazalid, Old Worlder & Secret signs - Dwarven Engineers Guild																											
Weapons		I		D		Note		Armour				Location				AP													
Pistol				3				Helmet + shield				0-15 Head				2													
Hammer								Chain + shield				16-35 Right arm				2													
Axe								Chain + shield				36-55 Left arm				2													
Blunderbuss				5/4				Chain + shield				56-80 Body				2													
Bomb				6 + d6		4		Chain + shield				81-90 Right leg				2													
								Chain + shield				91-00 Left leg				2													
Equipment												Wounds																	
Smokebombs X 3				Tool bag				2 pliers																					
Sleeved chain shirt				3 hammers				10 y. heavy wire																					
Chain shirt				50 nails				Tinderbox																					
Helmet				2 chisels				Kettle																					
Shield				Pick				Waterskin																					
Pony				Saw				Crackers																					
2 blankets				2 tongs				Dried meats				Exp. pts.																	
Crowns							3							Schilling			15			Pennies		4							

Ragnar's baggrund

"Hmmm ... i bund og grund er mennesker nogle bløde og svage sjæle, men jeg får svært ved at klare mig igennem vinteren helt alene, og desuden slipper jeg ikke Otto af syne, før han har betalt alle 50 crowns, 8 schillings og 52 pennies retur, det sværger jeg ved mit skæg !!!"

"Den gruppe grønhudere!?! Der er jo kun 25. Når de første har smagt et par af mine bomber løber de i alle retninger."


Ragnar er en dværg af den gamle skole – hugget i sten og hamret ud på ambolten. Han har meget lidt tilovers for mennesker i almindelighed og sine rejsefæller i særdeleshed, og hælder mere til sine støvte forfædre, hvis heltegerninger han ofte fortæller lange historier om. Ragnar er dog ikke bange af sig, og går ikke af vejen for et rask slag. Specielt ikke når det gælder at dræbe grønhudere.

I løbet af sommeren har han kæmpet sammen med en gruppe af eventyre som lejesvende i den kejserlige hær. De har gennemtrævlet Worlds Edge bjergene for grønhudere for at sikre, at de ikke kan samle sig om vinteren til overfald på Imperiet. Efter afmønstring tog han sammen med gruppen til den nærliggende Waldenhof i det dystre Sylvania for at ligge i vinterhi. Da de nåede frem til Waldenhof havde Otto en spillefidus, der virkelig kunne have forsødet den lange vinter for hele gruppen. Uheldigvis gik det galt for Otto, og Ragnar mistede alle de 50 crowns, 8 schillings og 52 pennies, som han havde lagt i puljen. Dette er et stort problem for den nøjeregnende dværg, og han forsømmer ikke en lejlighed til at minde Otto om gælden, også fordi han selv har moralske skrupler over at have spillet.

Gruppens øvrige deltagere:

- Leopold: Adelsmand med Imperiets største ego. God at have ved sin side i kamp, men han savner nu den korrekte høviske optræden som det sømmer sig for en adelig. Specielt overfor hunkønnet.
- Otto: Svindler og agitator om en hals. Burde klynges op i et træ. Altså når Ragnar har fået sine 50 crowns, 8 schillings og 52 pennies.
- Umberto: Opblæst tilliansk bueskytte. Men han tager sin bueskydning alvorligt, og kan ramme en flues røvhul på 30 meters afstand.

WARHAMMER

Name Otto Morgenstern							Place of birth Altdorf							
Race Human			Alignment Neutral				Religion Ranald				Gender M			
Eyes Grey		Hair Brown		Height 5'11		Weight 153 lb		Age 24						
Career Militiaman				Class Academic		Fate pts. 1		Insanity pts.						
Career path Ex-exciseman & ex-agitator														
Profile	M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
Current	4	45	29	4	4	9	48	2	35	32	44	46	32	47
Skills				Flee!										
Blather				Public speaking										
Numismatics				Dodge blow										
Read / write				Strike mighty blow										
Supernumerate				Ride										
Law				Animal care										
Embezzle														
Ambidextrous														
Sixth sense														
Languages & Signs Old worlder - Reikspiel														
Weapons	I	D	Note			Armour		Location		AP				
Spear	+10		WS + 10 if 2H			Helmet + shield		0-15 Head		2				
Sword						Chain + shield		16-35 Right arm		2				
Dagger	+ 20	-2				Chain + shield		36-55 Left arm		2				
Crossbow		4				Chain + shield		56-80 Body		2				
						Shield		81-90 Right leg		1				
						Shield		91-00 Left leg		1				
Equipment								Wounds						
Abacus				Slingbag		Stale bread								
Horse				Quiver: 10 bolts		Old cheese								
Writing tools				2 blankets		Oats								
12 pamphlets (of own choice)				Hard weather cloak										
Sleeved mail shirt				Horse grooming kit										
Shield				Cooking pot										
Helmet				Waterskin										
Crowns 4			Schilling 11				Pennies 3							

Otto's baggrund

"Prøv nu at høre her ! Det kan overhovedet ikke gå galt ! Det er et helt, helt, helt stensikkert væddemål, han går ned i femte omgang, bare rolig far her har styr på sagerne"

"Der er udelukkende adelens skyld. De er dovne, ondskabsfulde og lukrerer på fattigmandens slid og slæb.

Otto er vant til – og god til – at snakke sig ud af de problemer, han altid roder sig ind i, og er altid god for en god fidus eller en markant holdning. Han er glat i ordets mest bogstaveligst betydning, og kan altid besnakke folk til at give ham ret eller følge hans råd. Otto er militsmand, men er ikke en soldat af den opsøgende type, om man så må sige. Dog må han konstatere, at han faktisk er ved at blive helt god til slås. Specielt når han angriber sin modstander bagfra.

Men Otto har ikke altid været militsmand. Han startede som skatteopkræver lærling i Altdorf, da han var 16 år. Det gik ham godt, og efter 3 år var han færdigudlært i skatte- og toldregler. Desværre fik han sig en meget smuk og krævende kæreste. Det krævede finansiering, og med de mange penge, der hver dag passerede Ottos hænder var løsningen nærliggende. Desværre blev Otto opdaget en dag, og han måtte flygte over hals og hoved ud af byen. Hans kæreste ønskede dog ikke at tage med. Hun var vant til byens søde komfort, og skulle ikke nyde noget af landvejens slid.

Trist og nedbrudt ankommer Otto til Talabheim. På vejen har han formet sig en livsfilosofi. Alle hans problemer skyldes, at de rige undertrykker de fattige. Han har ikke haft andre chancer her i livet, end dem han selv har taget sig, og det er han blevet straffet for. Straffet af et samfund som adelen og de rige styrer med hård hånd. Men nu skal samfundet betale tilbage. Otto bliver agitator. Han kæmper for enhver sag, der er til de fattiges fordel. Til livets ophold klarer han sig ved plat og snyd. De senere år har platten dog taget over i forhold til agitationen.

Da han blev snuppet i et større svindelnummer mod byens renholdningskommision (han opdrættede rotter, som han solgte videre til byens rottefængere), blev han nødt til at flygte igen. Han ankom til Waldenhof, som er Imperiets yderste udørk i det meget dystre Sylvanien – berømt for sine udøde. Her meldte han sig ind i bymilitsen, da der var ledigt arbejde.


I løbet af sommeren har han kæmpet sammen med resten af gruppen som lejesvende i den kejserlige hær. De har gennemtrævet Worlds Edge bjergene for orker for at sikre, at de ikke kan samle sig om vinteren til overfald på Imperiet. Efter afmønstring tog Otto sammen med gruppen til Waldenhof for at ligge i vinterhi.

Da de nåede frem til Waldenhof havde Otto en spillefidus, der virkelig kunne have forsødet den lange vinter for hele gruppen, og han overtalte alle til at smide deres sold i puljen. Uheldigvis blev Otto snydt, og mistede det hele. Da han gjorde modstand overfor snyderne fik han prygl, og blev nødt til at forlade Waldenhof i hast. Resten af gruppen fulgte efter ham for at sikre sig tilbagebetaling, og fordi Waldenhof i lejesoldaternes sprog er Imperiets røvhul.

Gruppens øvrige deltagere:

- Leopold: Adelsmand med Imperiets største ego. God med lansen både i kamp og hos damerne.
- Ragnar: Hoven dværg der er besat af bomber og krudt. Usædvanlig effektiv til at løsne op i fjendernes rækker, men vend aldrig ryggen til ham.
- Umberto: Opblæst tilliansk bueskytte. Men han tager sin bueskydning alvorligt, og kan ramme en flues røvhul på 30 meters afstand.

WARHAMMER

Name Leopold von Krankenberg								Place of birth Ostwald							
Race Human			Alignment Neutral				Religion Sigmar				Gender M				
Eyes Blue		Hair Yellow				Height 6'1		Weight 187 lb		Age 21					
Description Limp*, hook nose & long curly hair.															
Career Freelance				Class Warrior			Fate pts. 1		Insanity pts.						
Career path Ex-noble															
Profile		M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
Current		5*	65	26	6	5	10	55	2	42	51	35	57	31	42
Skills															
Acute hearing Ride – horse Scale sheer surface Fleet footed* Disarm Dodge blow Strike mighty blow (+1) Strike to stun					Etiquette Heraldry Blather Charm Luck Read / write Wit Public speaking Musicianship - mandolin										
Spec.weapons Two-handed, lance, fencing sword & parrying weapon															
Languages & Signs Reikspiel & Battle tongue															
Weapons		I	D	Note		Armour			Location			AP			
Lance		+20	+2	+10 WS		Helmet + chain			0-15 Head			2			
Rapier		+20	-1			Chain			16-35 Right arm			1			
2-handed sword		-10	+2			Chain			36-55 Left arm			1			
Left hand dagger		+20	-2			Chain + plate			56-80 Body			2			
						Chain			81-90 Right leg			1			
						Chain			91-00 Left leg			1			
Equipment											Wounds				
Sleeved chain jacket			Warhorse			Stormlantern									
Chain leggings			Fine heavy cloak			Pint of oil									
Knights helmet			Cutlery			Waterskin									
Coif			Crystal glass in box			Wineskin									
Gauntlets			2 cooking pots			Fine cheese									
Mandolin			Tinderbox			Bread									
Breast 'n' back plate			4 blankets			Dried meats									
Crowns 12				Schilling 22				Pennies 3							

Leopold's baggrund

"Okay, måske var hun ikke helt jomfru og måske var hun heller ikke *heeeelt* ugift, men hendes mand overreagerede altså helt vildt – og så var hun jo vild med mig"

"Min herre, de stinker fælt og de står ganske tæt på mig. Løb straks bort og vask Dem eller smag mit stål."

"Ulveryttere, hvor!!! Fæld lanserne og blæs til angreb."

Leopold er en noble af værste og bedste skuffe. Han kommer fra en mindre adelsfamilie, der ejer byen Ostwald og det omkringliggende herred. Leopold er ældste søn i familien, og han bliver derfor baron, når hans far dør.

Desværre lavede Leopold så meget rav i den hjemme i Ostwald, at hans far til sidst sendte ham på landevejen for at skabe sig et navn og rygte, som familien kunne være bekendt.

Leopold er glad for piger, der ofte også er glade for ham grundet hans gode udseende og hans løfter om guld og grønne skove hjemme på "hans" gods. Han har haft en forkælet og privilegeret opvækst, og er aldrig bleg for at fortælle alle om egne fortræffeligheder. Samtidig er han heller ikke bange for at vise sit mod i enhver situation. Når det kommer til våbenbrug, er han dødbringende.

I løbet af sommeren har han kæmpet sammen med resten af en gruppe eventyrere som lejesvende i den kejserlige hær. De har gennemtrævet Worlds Edge bjergene for orker for at sikre, at de ikke kan samle sig om vinteren til overfald på Imperiet. Efter afmønstring tog han sammen med dem til den nærliggende Waldenhof i det dystre Sylvania for at ligge i vinterhi.


Da de nåede frem til Waldenhof havde Otto en spillefidus, der virkelig kunne have forsødet den lange vinter for hele gruppen. Uheldigvis gik det galt for Otto, og Leopold mistede alle de 55 crowns, som han havde lagt i puljen. Det synes Leopold naturligvis er noget skidt, og har han besluttet at slå følge med Otto indtil han har betalt sig gæld tilbage. Desuden fjasede Leopold også rundt med borgmesterens smukke unge datter, der lige var blevet gift med en hovedrig adelssøn, der kunne betale godt med skatter. Da det kom frem måtte Leopold flygte fra Waldenhof for at undgå offentlig henrettelse.

Gruppens øvrige deltagere:

- Otto: Svindler og agitator om en hals. Men det er nu svært ikke at holde af ham.

- Ragnar: Hoven dværg der er besat af bomber og krudt. Usædvanlig effektiv til at løsne op i fjendernes rækker, men vend aldrig ryggen til ham.
- Umberto: Opblæst tilliansk bueskytte. Men han tager sin bueskydning alvorligt, og kan ramme en flues røvhul på 30 meters afstand.

WARHAMMER

Name Umberto de Toscano							Place of birth Luccini							
Race Human			Alignment Neutral				Religion Myrmedia				Gender M			
Eyes Brown		Hair Black		Height 5'5		Weight 115 lb		Age 23						
Description Underweight*														
Career Longbowman				Class Warrior			Fate pts. 1		Insanity pts.					
Career path Ex-hunter														
Profile	M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
Current	6*	41	65*	6*	2*	8	43*	1	43	22	30	43	30	29
Skills				Dodge blow Strike mighty blow Marksmanship (+10) Shoot to hurt (+1) Fast fire (X2)										
Concealment rural Follow trail Game hunting Silent move rural Silent move urban Scale sheer surface Sixth sense Luck Very strong*														
Spec.weapons Long bow & strong bow														
Languages & Signs Old worlder – Tilean / Reikspiel, Battle Tongue and Secret Signs - Scout														
Weapons	I	D	Note			Armour			Location		AP			
Spear	+10		WS + 10 if 2H			Helmet			0-15 Head		1			
Mace						Chain			16-35 Right arm		1			
Dagger	+ 20	-2				Chain			36-55 Left arm		1			
Strongbow		6				Chain			56-80 Body		1			
									81-90 Right leg		0			
									91-00 Left leg		0			
Equipment										Wounds				
Sleeved chain jacket			Cooking pot			Dried pasta								
Quiver: 20 arrows			Tinderbox			Pesto								
Helmet			4 candles			Tomatoes								
Horse			Waterskin			Garlic								
Hardweather cloak			Grease pouch			Parmesan								
2 blankets			6 bowstrings			Pouch w. spices								
Backpack														
Crowns 3				Schilling 8				Pennies						

Umberto's baggrund

"Folk nu om stunder ! Det er skræmmende så lidt omtanke de har i hovedet, og når man – som jeg – kommer fra den gamle verden, er det kreperligt at overvære. Ræk mig lige den nye streng, den er spundet på en måde, der skulle sikre et glattere forløb i luften, desværre slår den ikke så hårdt, men det er jo heller ikke så vigtigt, når den sidder i øjet "

"Kalder du det her mad. Det er svineføde, din forbandede møgbonde. Bring mig noget bedre, eller jeg skal lade dig neddykke i kogende svinefedt."

Umberto kommer fra Luccini i Tilia, som han konsekvent omtaler som Remas. Der har boet mennesker i byen i mange tusinde år, og han anser sig selv for at være evolutionens højdepunkt, og er i det hele taget inkanationen af gammel og fin kultur. Faktisk anerkender han ikke helt den der nye kejsertype i Altdorf, men er af nød nødt til at kæmpe i hans hær. Han har en meget akademisk indgang til sin bueskydning, og det virker nærmest som om, at det er vigtigere at have den rigtige streng, stilling og så videre end at ramme målet, ligesom han bruger meget tid på at pusle om sin bue og sine pile.

I løbet af sommeren har han kæmpet sammen med resten af en gruppe eventyrere som lejesvende i den kejserlige hær. De har gennemtrævet Worlds Edge bjergene for orker for at sikre, at disse ikke kan samle sig om vinteren til overfald på Imperiet. Efter afmønstring tog han sammen med dem til den nærliggende Waldenhof i det dystre Sylvanien for at ligge i vinterhi.

Da de nåede frem til Waldenhof havde Otto en spillefidus, der virkelig kunne have forsødet den lange vinter for hele gruppen. Uheldigvis gik det galt for Otto, og Umberto mistede alle de 55 crowns, som han havde lagt i puljen. Det synes Umberto naturligvis er noget møg, og har han besluttet at slå følge med Otto, indtil han har betalt sig gæld tilbage.

Gruppens øvrige deltagere:

- Leopold: Adelsmand med Imperiets største ego. God med lansen både i kamp og hos damerne.
- Otto: Svindler og agitator om en hals. Men ikke uden en vis stil.
- Ragnar: Hoven dværg der er besat af bomber og krudt. Usædvanlig effektiv til at løsne op i fjendernes rækker, men vend aldrig ryggen til ham.