

Friedstadt ved Juletid

Et Warhammer-scenarie af Claus Ekstrøm



Friedstadt ved juletid er et lille "krimi-eventyr" for nystartede figurer til Warhammer Fantasy Role-Play. Eventyret kan enten spilles for sig selv, eller bruges i en allerede eksisterende campaign, hvis GM'en blot ændrer lidt på det. Stats er anbragt bagerst i dette scenarie.

Baggrundshistorien

For fem år siden opdagede man i Nuln, at Helmutt Donnerwetter, en af universitetets unge, lovende magistuderende, tilbragte sin fritid med at studere og forske i ældgamle ritualer, der efter sigende skulle være i stand til at fremkalde dæmoner. Troldmændenes laug blev omgående gjort opmærksomt på dette, men da man tog hen for at arrestere den unge Helmutt, havde han lugtet lunt og var forsvundet. En større eftersøgning blev iværksat, men det var umuligt at spore ham længere end til hans brors hus. Broderen, Ulrik Donnerwetter, der også studerede magi på Nulns universitet, nægtede politiet adgang til sit hus, og da politiet senere kom tilbage med en af byens dommere, var Ulrik væk. Politiet undersøgte Ulriks hus, og i kælderen fandt de tre lig, som det lod til at Ulrik udførte eksperimenter på. Politiet forsøgte at følge efter de to brødre, men de var sporløst forsvundet, og eftersøgningen løb ud i sandet. Det var fem år siden...

Helmutt holdt meget lav profil i et par år, inden han for ca. to år siden slog sig ned i Friedstadts pænere kvarter under dæknavnet Helmutt Bergen - en velhavende købmands-søn fra Altdorf. I byens middelklassekvarter lejede han desuden et lille kælderlokale, som han indrettede som et hemmeligt laboratorium, hvor han kunne fortsætte sine studier i dæmonologi. Dette kælderlokale ligger kun få minutters gang fra Helmutts bopæl.

For et års tid siden mødte Helmutt Katarina Silber, en sød og køn køb-

mandsdatter, som han begyndte at invitere i byen. Katarina interesserede ham overhovedet ikke - det hele var et stort bluffnummer, så hans naboer og bekendte ikke havde grund til at tro, at han ikke havde de samme interesser som andre mænd på hans alder. Katarina, der aldrig før var blevet vartet op af en mand, begyndte lidt efter lidt at holde af Helmutt. Alt åndede fred og idyl, indtil tømmeren, Dietrich Dumbkopf, dukkede op i Katarinas hjem for at reparere en vindueskarm. Den unge købmandsdatter faldt pladask for ham, og de har i de sidste to måneder i al hemmelighed set hinanden. Katarina har ikke mod til at fortælle Helmutt, at hun har fundet "den eneste ene", og hvad værre er - Katarinas far, Peter Silber, er meget glad for Helmutt, og Katarinas vil helst ikke skuffe ham ved at gifte sig under sin stand. Derfor lader Katarina sig stadig invitere i byen af den rige Helmutt, mens hun al den tid, som er muligt, er sammen med Dietrich.

Selv om Helmutt kun inviterede Katarina ud for at andre ikke skulle fatte mistanke til ham, så gik der ikke mere end 4 uger, før han fandt ud af, at han kunne bruge Katarina til noget. Ved hjælp af sine studier havde han fremskaffet et dokument, der beskrev et gammelt ritual, som skulle være i stand til at fremmane N'noeh'hirchowg'geh - en vild og blodig dæmon, som Helmutt ville bruge til at tyrannisere byen som straf for den måde han og hans bror var blevet behandlet på. For at tilkalde N'noeh'hirchowg'geh skal troldmanden ofre et menneske, som er født, når dagen er kortest, nemlig når det er Mondstille - vintersolhverv. Katarina er født på denne dag, og Helmutt vil ofre hende, når han skal udføre sit ritual, og det skal gøres, når dagen er kortest. Helmutt har i stilhed gået og forberedt ritualet til mindste detalje, så intet kan gå galt, (for når det først går galt med dæmoner, så går det rigtig galt).

I forgårs var Helmut ude at gå en tur, da han så Katarina og Dietrich sammen. Han blev hurtigt klar over, at de elskede hinanden, og for at hans ritual ikke skulle gå i vasken, besluttede han sig for at bortføre Katarina og holde hende skjult, indtil han kunne gennemføre rituallet.

Indledning

I dette eventyr er spillerne en del af Friedstadt politi (watchmen). Hvis spillerne leder efter et job, kan de for eksempel se Handout 1 slået op på en væg eller en mur.

Når man søger ansættelse hos politikaptajnen, Albert Schlagstock, skal man vise, at man kan forsvare sig i en kamp. Optagelsesprøven består af en lille "duel" mod en politisergent (WS 40, T 5, A 1). Personen, som søger optagelse som watchman har 3 runder til at ramme sergenten, eller at parere et af sergentens angreb. Hvis det lykkes, så vil Albert Schlagstock ansætte ham eller hende på prøve i en måned. Alle, som bliver ansat, kommer til en lille samtale med Albert og kommer desuden på et lille "lynkursus", inden de får udleveret deres habengut og bliver sendt ud på gaden for at patruljere - se den grå boks om Politiet i Friedstadt.

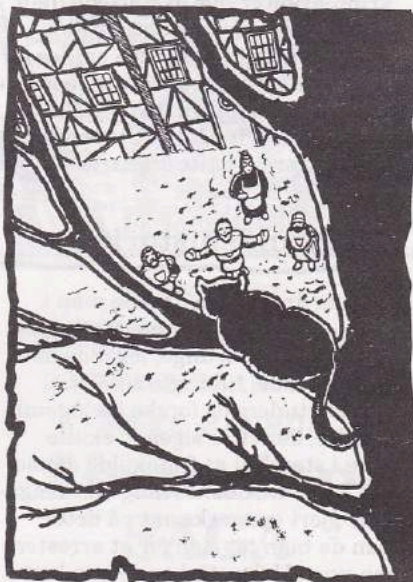
På Patrulje

Eventyret begynder omkring klokken fire om eftermiddagen dagen inden Mondstille. Sneen ligger tykt i Friedstadts gader, og det er koldt på denne tid af året. Spillerne udgør en vagtpatrulje og får til opgave at gå rundt i gaderne i middelklassekvarteret og yde assistance til dem, som måtte have brug for det. Hvis spillerne anholder nogen, eller hvis der er nogen problemer, så skal de blot komme tilbage til "stationen". For at give patruljeturen lidt kolorit kan GM'en finde på nogle flere små ting, som spillerne kan komme ud for, end de nedenstående. GM'en skal hele tiden gøre spillerne opmærksom på vejret, sneen og kulden, så de hele tiden har i baghovedet, at det ikke er verdens bedste job at vade rundt i byens gader og passe på folk.

Katten i træet

Klokken er ca. 16.30 da spillerne runder et hjørne og ser en ældre

dame sidde i sneen under et stort egetræ og jamre sig. Første når spillerne kommer tættere på hende opdager hun dem, og hun rejser sig op og løber hen til dem, mens hun råber på hjælp - hun ser meget fortvivlet ud. Hendes kat er kravlet op i træet og kan ikke komme ned. Når du som GM skal spille damen, så gør hende lettere panisk. Hun snakker meget hurtigt og har så travlt med at få sagt alt det, hun vil sige, at hun midt i en sætning begynder



at snakke om noget nyt. Hun kan ikke forstå, at hele verden ikke er lige så bekymret for katten som hun. Så længe spillerne hjælper hende, er hun meget lettet over, at de kom forbi - "Åh det var så godt, I kom. Min lille kisser sidder oppe i træet. Hvad skulle jeg dog have gjort uden Jer". Hvis spillerne ikke har lyst til at hjælpe hende, så bliver hun straks mere truende - "Det er Jeres job at hjælpe befolkningen. I bliver straffet med fængsel, hvis I ikke hjælper".

Katten sidder på en gren omkring 5 meter oppe. På grund af sneen er træets grene meget glatte, og personen, der klatrer op efter katten skal klare to Risk tests for at komme helt op til den. Hvis spilleren ikke klarer den første test, så falder han 3 meter ned. Klarer han den første test, men fejler den anden, så falder den stakkels spiller alle fem meter ned. Personer med Scale Sheer Surface lægger deres halve Dex til, når de skal slå et Risk test (det er et meget glat træ). Det næste problem kommer, når spilleren sidder "sikkert" på en gren 5 meter over jorden - at få fat i katten. Når spilleren vil prøve på at få fingre i katten, så lad ham slå en Fel test (Animal Care

+10). Lykkes testen, så lunter katten stille og roligt hen til spilleren og lader sig gladeligt transportere med ned. Hvis testen ikke lykkes, så langer katten ud efter spilleren og sætter klørerne i hans hånd (det giver dog ingen skade - kun nogle små rifter). Den "sårede" spiller skal nu klare en I test for at holde sig fast på grenen. Skulle det ikke lykkes, så falder spilleren de 5 meter ned og får skade af at falde (se WFRP s75). Sneen tager dog godt af for faldet, og spilleren får kun halv skade fra faldet (skaden bliver så: 5-D3). Som prikken over i et hopper katten af sig selv ned fra træet og løber hen til den ældre dame.

Denne lille episode skal allerhelst være lidt komisk, så GM'en må meget gerne overspille damens reaktioner. I starten, når katten er oppe i træet, er hun meget fortvivlet - senere bliver hun vred, hvis spillerne ikke vil hjælpe hende, eller glad og taknemmelig, hvis hun får katten ned. Spillerne får problemer med hende senere, hvis de ikke gider hjælpe hende nu. Dietrich Dumbkopf bor nemlig til leje hos hende. Den ældre dame, frau Liebkatz, vil hente sin kost og bruge den til at slå spillerne i enderne, hvis de ikke gider at hjælpe hende. Skulle det gå så vidt, at frau Liebkatz bliver slæbt med på stationen, så bliver hun dog løsladt med det samme, da hun blot er en fortvivlet ældre dame (og hun skal bruges senere i eventyret).

Optøjer i "Den Blå Ged"

Omkring en time senere (det er ved at være mørkt) kommer en mand farende ned af en gade. Da han får øje på spillerne, fortæller han, at de hellere må skynde sig hen på kroen "Den Blå Ged", da der er optræk til slagsmål. Når spillerne kommer til kroen er der mildest talt "godt gang" i den. Ved synet af ordensmagten holder de fleste af de personer, som er rodet ind i slagsmålet, op, men de fire fulderikker, som startede slagsmålet, vil lige give politiet en gang klaps.

Fulderikkerne går til angreb på ordensmagten med afbrækkede stoleben, ødelagte krus og lignende, og disse våben er alle improviserede (I -10, D -2). Fulderikkernes profile er blevet reduceret på grund af det, de har drukket. Hvis spillerne er uretfærdige (hvis der går tre spillere mod en fulderik) eller feje (spillerne brugte rigtige våben i modsætning



til fulderikkernes improviserede), så vil resten af personerne i krostuen råbe ukvemsord efter politifolkene, og når de forlader kroen vil der fra et mørkt hjørne flyve et par tomater mod en af de feje spillere. Der er 35% chance for at tomaten rammer.

Det skulle ikke volde de store problemer at uskadeliggøre fulderikkerne og slæbe dem med på stationen, hvor Albert vil tage sig kærligt af dem (sætte dem i fængsel og få dem til at betale en bøde).

Mens spillerne er tilbage på stationen for at "aflevere" de fire fordrukne personer, kommer der en forpus-tet mand løbende ind. Han fortæller, at han kommer fra Peter Silber - en af byens rige og prominente købmænd - og at hans herre har brug for hjælp i en delikat, men alvorlig sag. Albert Schlagstock pålægger spillerne at hjælpe, og de skal derfor straks følge med tjeneren og være til Herr Silbers rådighed, så længe det er nødvendigt.

En Kidnappet Købmandsdatter

Straks efter at politifolkene er kommet til familien Silbers hus, bliver de ført ind i biblioteket. Her sidder en ældre, kraftigt bygget mand, som virker meget træt og bedrøvet - Peter Silber. Han forklarer spillerne, at hans unge, smukke datter, Katarina, er sporløst forsvundet. Ingen har hverken set eller hørt noget fra hende, siden Peter Silber omkring klokken 15 så hende komme hjem fra byen, hvor hun havde gået en tur. Peter er meget ulykkelig, og han har ingen ide om, hvor Katarina er blevet af - det er første gang, hun er forsvundet uden at gøre op-

mærksom på, hvor hun er gået hen, og så er det sket dagen inden hendes fødselsdag.

Hvad er der sket?

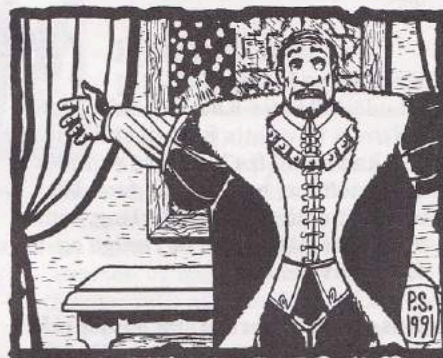
Helmutter Donnerwetter har travlt med at få gjort klar til sit ritual, der jo skal udføres i dag. Derfor har han kidnappet Katarina, og for at politiet ikke skal mistænke ham, har han "plantet" et spor i Katarinas rum, som skal lede mistanken over på hendes elsker - Dietrich (som Helmutt på dette tidspunkt kun har set).

Helmutter ankom til familiens Silbers hus kort efter klokken 16, og sneg sig gennem haven hen til vinduet, som førte ind til Katarinas værelse. Her bankede han forsigtigt på ruden, efter at han gennem skodderne havde sikret sig, at der kun var Katarina i rummet. Købmandsdatteren blev naturligvis overrasket og nysgerrig, da hun hørte, at det bankede på ruden, for hun troede det var Dietrich. Straks da Katarina havde åbnet vinduet, kastede Helmutt en sleep-formular, og inden der var gået fem minutter, havde han fået slæbt hende ud af rummet og lagt det stykke papir henne ved vinduet, som gerne skulle lede politiets (spilleres) mistanke over på Dietrich. Helmutt bar den sovende Katarina ud af haven og forsvandt ned i byens kloaker gennem en nedgang, som er lige udenfor familien Silbers hus. Herfra sneg han sig hen til det hemmelige kælderlokale, hvor han gik i gang med at forberede sit ritual.

Hvad kan Peter Silber fortælle?

Peter Silber kan give spillerne en nøjagtig beskrivelse af Katarina. Han kan ydermere fortælle, at hun i

det sidste års tid jævnligt har gået i byen med Helmutt Bergen, og Peter har på fornemmelsen, at Katarina er meget forelsket i Helmutt (dette er naturligvis helt forkert, men det ved faderen jo ikke). Herr Silber vil også gerne fortælle om Katarinas venner og væremåde. Hun havde ikke noget bestemt, hun skulle lave i dagligdagen, men alligevel hjalp hun ofte kokekonen, og her på det sidste var det tit hende, som gik i byen og handlede. Katarinas far lader til at være meget stolt af sin datter, og han roser hende over alle grænser ("Hun er så hjælpsom og venlig. Hun kommer tit hjem med gaver til mig, også selvom det ikke er min fødselsdag. For et par dage siden havde hun for eksempel et helt nyt tobaksskrin med hjem. Hun fortæller mig altid, når hun skal nogen steder, og jeg får altid at vide, hvornår hun er hjemme"). Ud fra sin faders beskrivelse lader hun til at være en meget høflig og velopdragen pige, som ikke kunne finde på at gøre noget forkert eller rode sig ud i noget snavs.



Katarina blev sidst set af sin far, da hun kom tilbage fra sine indkøb omkring klokken 3 om eftermiddagen. Hun gik ind på sit værelse for at slappe af, og ingen har set hende siden. Peter Silber bankede på døren, da der skulle spises, og da Katarina ikke svarede, gik han ind for at vække hende. Han så, at rummet var tomt, og sendte straks sin tjener hen på politistationen. Intet i rummet er blevet rørt.

Silber kan oplyse spillerne om Helmutts adresse, hvis de er interesserede. Katarinas far er meget glad for Helmutt, og han vil kun komme med rosende ord om sin "svigersøn" og forholdet mellem datteren og Helmutt. Peter aner intet om Dietrich, og han kan slet ikke forstå, hvis Katarina skulle være faldet for en anden - "Jamen, hun er jo så glad for ham. De har det så godt sammen, og han er så galant og lærd. Jeg er glad for, at Katarina har været så heldig at finde en som ham".

Når spillerne er færdige med at undersøge rummet og haven, så beder Peter dem om at de straks tager hen til Katarina kæreste - Helmutt Bergen - for at fortælle ham de dårlige nyheder. Herr Silber er sikker på, at Katarina er blevet kidnappet, og han vil gerne have, hvis Helmutt vil le komme over til ham. Så vil de vente i huset, hvis "kidnapperne" skulle henvende sig angående løsepenge.

Hvis spillerne spørger til tjenestefolkene, så forklarer købmanden, at han har en tjener (det var ham, som hentede spillerne), som han har været sammen med hele dagen. Desuden kommer der en ældre dame og laver mad hver dag. Hun har også været der i dag, og hun gik hjem, da hun havde lavet aftensmad. Ingen af disse to tjenestefolk har noget med eventyret at gøre. Hvis spillerne tror, at "det var butleren, der gjorde det", så bliver GM'en nødt til at finde på et godt alibi for kokekonen, medmindre han vil have, at politiet skal jage forbrydere, som ikke findes.

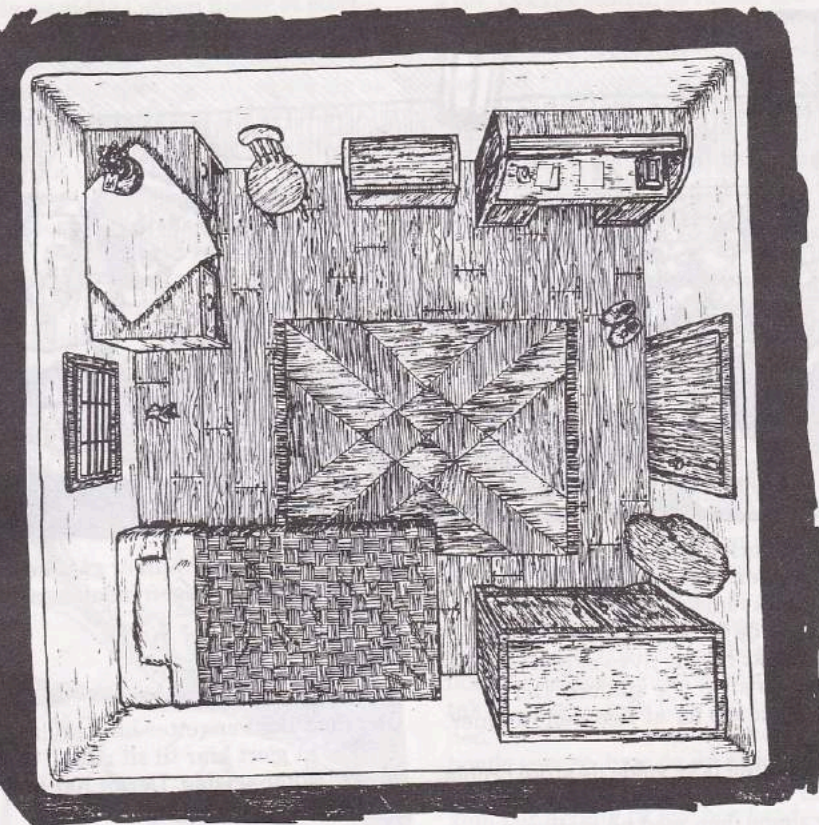
Katarinas Rum

Handout 2 viser Katarinas rum set fra oven. Giv dette kort til spillerne - så kan de ud fra kortet se rummet og bestemme, hvad de vil gøre. I rummet er der forskellige ting, som kan føre spillerne på de rigtige og de forkerte veje.

Roserne på bordet. På bordet står der en buket roser i en vase. De 12 røde roser har Katarina fået af Helmutt for et par dage siden, fordi det var 12 måneder siden de mødtes (dette kan bekræftes af faderen). Sammen med roserne er der et lille kort, som Helmutt har skrevet (handout 3). Teksten på kortet (som er lidt kedelig, hvis det er noget man skriver til sit "livs lys") viser, at Helmutt ikke nærer de store følelser for Katarina.

Vinduet. Hvis spillerne undersøger vinduet, vil de opdage, at det står på klem, og at det kun er muligt at haspe vinduet indefra. Da Helmutt stak af med den sovende Katarina, kunne han ikke haspe vinduet, og måtte nøjes med at lukke det. Hvis vinduet åbnes, kan man i sneen i haven se tydelige spor af en bestøvlet person - se nedenfor.

Skufferne i bordet. I bordets højre skuffe ligger to ting, som har betydning for eventyret. Den første er et kærstebrev fra Dietrich til Katarina.



na. Dietrich har skrevet brevet på noget papir, som stammer fra den tømrermester, som han arbejder for (handout 4). Hvis Katarinas far bliver spurgt, kan han fortælle, at Ernst Zimmermann for ca. 2 måneder siden reparerede en vindueskarm i køkkenet. Den anden ting, som har betydning for eventyret, er Katarinas dagbog. For at spillerne kan læse dagbogen, skal de have den fine søvlås op. Dette kan enten gøres med nøglen, som ligger i træskrinet, eller ved at dirke låsen op (den har en LockRating på 20%). I den anden skuffe ligger der nogle få smykker samt noget parfume.

Blæksugeren. På skrivepulten står der en blæksuger. Der sidder stadig et stykke trækpapir, hvor man kan læse aftrykket af et kærstebrev, som Katarina har skrevet til Dietrich (handout 6).

Sammenkrøllet papir ved vinduet. Dette er med vilje anbragt her af Helmutt, for at Katarinas elsker skulle få skylden for kidnappingen. Papiret (handout 7) skal forestille at være et brev fra Katarina til Dietrich (som Helmutt ikke kender navnet på), hvori hun skriver, at hun ikke vil se ham mere. Ved nærmere eftersyn er skriften heller ikke magen til den skrift, som Katarina har brugt andre steder.

Skrin. På skrivepulten står der desuden et flot forarbejdet træskrin. Skrinet (gengivet på handout 8) har Katarina fået af Dietrich, og på indersiden af det står der skrevet: "Våben af træ gør ringe skade - men hvem behøver våben, når kærligheden besejrer alt". Dette er selvfølgelig en kærlighedserklæring fra Dietrich, hvor han fortæller, at han håber, at Katarina vil holde af ham, på trods af, at han kun er en simpel tømrer. Peter Silber har ikke før set skrinet, og han kan ikke fortælle, hvor det kommer fra. Hvis man klarer en evaluate test, kan skrinets værdi bedømmes til 15 GCs. I skrinet ligger der en lille sølvnøgle, som passer til låsen i Katarinas dagbog.

Katarinas vinterjakke og sko. I rummet kan man også finde Katarinas vinterjakke og hendes sko. Dette bør være et tydeligt bevis på, at der er noget galt, for ingen går udenfor i den kulde uden at tage varmt tøj på. Det er ikke Katarinas egne sko, som har afsat mønsteret i haven, da skoens såler ikke er magen til dem, som har afsat sporene i haven. Dette skal naturligvis kun oplyses, hvis spillerne bevidst undersøger det.

Skabet. I skabet har Katarina sit tøj. Der er intet af interesse her.

Kisten. I kisten ligger der rene lagner og dynebetræk. Bortset fra sengetøjet er der ikke noget spændende i kisten.

Skrivepulten. På skrivepulten står blæksugeren og skrinet, og der ligger noget blankt papir. I de to skabe er der skriveredskaber, papir, træk-papir og lignende.

Det er naturligvis ikke kun ovenstående ting, som findes i Katarinas rum. Der findes også andre ting, som er helt naturlige i en købmandsdatters værelse.

Haven

I haven kan spillerne se tydelige spor af en person, der har gået rundt. Sporene fører fra den gade, som løber bag huset, gennem en låge i hækken, og hen til Katarinas vindue og tilbage igen. Spillerne, som har Follow Trail, og som klarer en Int test, kan se, at sporene er kommet fra gaden og gået hen til vinduet og tilbage igen, og det er også muligt at se, at personen har slæbt på noget tungt på tilbagevejen. Ude på vejen kan spillerne følge sporet hen til en kloakrist. Hvis risten bliver fjernet, og spillerne prøver på at følge sporet ned i kloaken, så taber de det hurtigt, da det er umuligt at følge det nede i kloaken. Hvis spillerne gør opmærksom på det, kan de godt lægge mærke til sålen og størrelsen på skoen - det er en lille fod.

Hjemme hos Helmutt Bergen

Helmutt Bergen bor i Friedstadts finere kvarter. Hvis spillerne allerede har været hjemme hos Dietrich, så befinder Helmutt sig på nuværende tidspunkt i sit kælderlokale, og hans hus er tomt og lukket. Hvis spillerne først tager hen til Helmutt (hvad de burde gøre, da Peter Silber har bedt dem om det), så møder de Helmutt på vej ud af døren. Helmutt har tænkt sig at bluffe, og han er ret god til det. Han har placeret en Magical Alarm formular på en pæl, som står to meter inde i haven. Hver gang nogen kommer op mod huset, så ved han at der er nogen på vej. Helmutt har ventet i huset på at politiet skulle komme, og han vil foregive at være på vej over til Katarina. Hvis spillerne fortæller ham, at Katarina er forsvundet, så vil han bryde sammen og begynde at hulke og snøfte, mens han grædende

fortæller, hvor meget han holder af hende, hvor frygtelig hendes forsvinden er, og at han allerede har købt fødselsdagsgave til hende. Han forlanger af spillerne, at de straks går i gang med at lede efter hende.

Helmutts hus er fuldstændig uinteressant. Hvis spillerne beder om lov til at undersøge det, får de naturligvis lov til det, selvom Helmutt føler det underligt at de undersøger hans hus frem for at finde Katarina. Helmutts sko passer overhovedet ikke i størrelse til de sko, som har lavet sporene i familien Silbers have (skoe-ne er mindre), og ingen af sålerne kan have lavet det aftryk i haven. Smarte spillere vil måske prøve på at få Helmutt til at skrive et eller andet, så de kan sammenligne skriften med de ting, de har fundet i Ka-



tarinas rum. Helmutt giver gerne en skriftprøve, men den afslører intet, fordi Helmutt ændrede sin skrift, da han skrev afskedsbrevet fra Katarina til Dietrich. Skriftprøven er dog magen til skriften på det lille kort, som fulgte med roserne.

Insisterer spillerne på at tage Helmutt med, så gør dem opmærksom på, at det er ulovligt at tage en uskyldig person med på stationen (og de har jo ingen beviser mod Helmutt endnu), og at de selv kan blive kastet i fængsel, hvis de overtræder loven - især, når de bryder loven overfor rige og indflydelsesrige personer. Helmutt fortæller spillerne, at han vil tage over til Katarinas far og være sammen med ham. Skygger spillerne ham, så forsvinder han efter han har rundet et hushjørne. Hvis spillerne senere checker, om Helmutt tog over til Peter Silber, så finder de ud af, at han aldrig dukkede op (han gik hen til kælderlokalet for at gøre sit ritual færdig). Man kan risikere, at politifolkene vil følge Helmutt over til Peter Silber. Så lad dem følge ham derover, han forlader Peter Silber efter kort tid, under påskud af at han vil gå ud og lede efter Katarina.

Hos tømreren

Ud fra hovedet på det kærstebrev, som Dietrich har skrevet til Katarina, kan spillerne blive ledt hen til tømrermester Ernst Zimmermann (Dietrichs arbejdsgiver), som har sin butik i den bedre del af Friedstadts forretningskvarter. Ernst er meget hjælpsom, og han vil hellere end gerne hjælpe politiet. Hvis han bliver spurgt, kan han fortælle, at alle hans medarbejdere har adgang til hans brevpapir - det ligger frit fremme på en hyld i hans kontor. Han kan også fortælle, at det var hans lærling, Dietrich Dumbkopf, og ham selv, som udførte arbejdet på vindueskarmen hos familien Silber. Ernst kan give spillerne Dietrichs Dumbkopfs adresse (der er kun een Dietrich i hans firma), hvis de er interesseret (og det burde de være på nuværende tidspunkt). Ernst har intet at brokke sig over med hensyn til Dietrichs arbejde, men han vil gerne have at vide, hvis Dietrich har rodet sig ud i noget snavs.

Hjemme hos Dietrich Dumbkopf

Dietrich Dumbkopf bor til leje på et værelse på første sal hos den ældre dame, som spillerne mødte i episoden om Katten i Træet. Huset ligger i Friedstadts middelklassekvarter, og spillerne har ingen problemer med at finde frem til adressen. Når de kommer til gaden, hvor damen bor, kan GM'en fortælle dem, at det var her, at katten var kravlet op i træet.

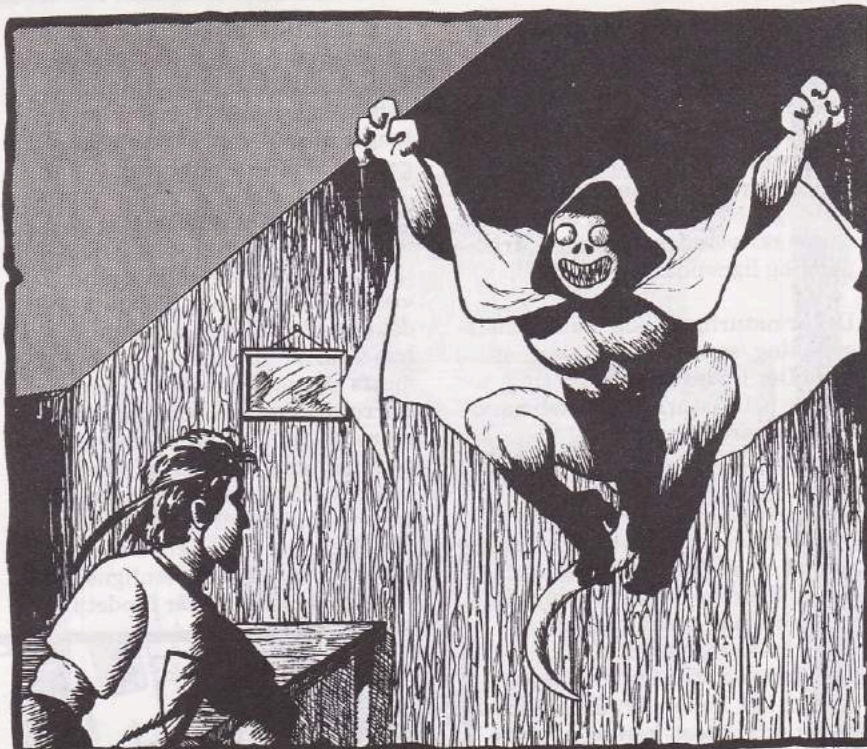
Døren til huset, hvor Dietrich bor til leje, bliver åbnet af en dame med briller - frau Liebkatz. Hendes reaktion overfor spillerne afhænger meget af den måde, hun blev behandlet på, da hendes kat ikke kunne komme ned. Hvis spillerne dengang var meget hjælpsomme, og gjorde alt, hvad der stod i deres magt for at berolige og hjælpe damen og få katten ned, så vil frau Liebkatz være meget hjælpsom, og hun inviterer spillerne på småkager og the, hvis blot de husker at tage støvlerne af, når de kommer ind. Hvis politifolkene var ubehøvlede og uhøflige under episoden med katten i træet, så bliver de ikke lukket ind, før de alle sammen har givet hende en undskyldning, og har hjulpet Bastian (katten) ned, som stadig sidder i træet. Selv om spillerne hjælper Bastian ned, så vil frau Liebkatz være mopset hele tiden.

Lige inden spillerne begav sig hen til Dietrichs bopæl, vågnede Katarina op i Helmutts hemmelige kælderlokale. Hun stod bundet fast til væggen og kunne ikke røre sig. Da Helmutt opdagede, at hun var vågen, fortalte han hende, hvad der skulle ske med hende. Katarina blev naturligvis rædselsslagen, og i håb om at Helmutt ville blive bange og lade hende gå, fortalte hun at Dietrich allerede vidste besked om Helmutt og hans ulovlige "hobby", og at hendes kæreste sikkert var på vej med politiet (Katarina håbede på, at Helmutt ville få kolde fødder, og stikke af, hvis politiet var i hælene på ham). Hendes taktik gav blot bagslag, for da Helmutt hørte dette, fremmanede han en dæmonabe, som han sendte afsted for at tage livet af Katarinas kæreste. Da Katarina forstod, at hun ville være skyld i sin elskedes død, besvimele hun.

Hvad enten spillerne kommer godt eller skidt ud af det med frau Liebkatz, så er Dietrich hjemme - han er oppe på sit værelse. Når spillerne går op af trappen til første sal, hører de først et skrig, derefter nogle dumpe lyde og tilsidst noget glas, der splintres. Det er Dietrich, som bliver smidt ud af vinduet af dæmonaben, som Helmutt har "pudset" på ham. Når frau Liebkatz hører dette, så bliver hun helt stiv af skræk, tager sig til hovedet og skriger hysterisk POLTI flere gange.

Dietrichs værelse ligger på første sal, og han er den eneste, som bor i huset foruden frau Liebkatz. I rummet er der foruden kaminen en seng, et skab, en stol og et lille bord. Dietrich har selv lavet alle tingene, og det er tydeligt, at han er dygtig til sit arbejde. Spilleren, der åbner døren, når kun lige at se møblerne, inden voksløset, som står på bordet, går ud, fordi der opstår træk, når spilleren åbner vinduet. Der er køligt i rummet (fordi vinduet er smadret) og der lugter forfærdeligt. Dæmonaben kravlede ned gennem skorstenen, overraskede Dietrich og smed ham ud af vinduet. Da den hørte nogen komme op af trapperne, gemte den sig oven på skabet. Hvis der kommer nogen ind i rummet, så springer den ned fra skabet og går til angreb. Den håber på at uskadeliggøre personen, som kommer ind, men hvis det umuligt, så vil den prøve på at stikke af ud af vinduet og flygte.

G'hat ligner ikke en dæmon, men nærmere et abelignende væsen, så



den indgyder ikke frygt i spillerne. Hvis G'hat i en runde rammer en af spillerne, så holder den fast, og i runden efter prøver den på at smide personen ud af vinduet. For at slippe fri skal spilleren slå under gennemsnittet af hans S og I (en spiller med S 4 og I 46 skal derfor slå under $((4 \cdot 10) + 46) / 2 = 43\%$). Lykkes det ikke at slippe fri, så har G'hat 10% chance for at kaste spilleren ud gennem vinduet. G'hat kan være heldig at ramme vinduet. I så fald, falder spilleren 4 meter ned i en snedyng og får 4-D3 Wounds i skade (rustning og Toughness trækker ikke fra). Hvis dæmonen ikke rammer vinduet, så bliver den uheldige spiller blot kastet ind i væggen, og han tager D6+1 i skade (T beskytter, men det gør rustning ikke). I den runde, hvor G'hat kaster en spiller kan den naturligvis ikke slå på andre, men den er ikke prone, da den er adræt nok til samtidig at kunne undvige de andre politifolks angreb. Den kappe, som G'hat har på, er magisk, og den gør at den ikke er Subject to Instability. Når dæmonen dør, så forsvinder både den og kappen i den blå luft.

Dietrichs værelse er ikke ret stort, og der er ikke noget, som spillerne vil finde interessant - måske med undtagelsen af Dietrichs fodtøj. Hans sko er betydelig større end de sko, som har lavet aftrykene i Katarinas have, og Dietrich må have klemte fødderne meget, hvis han har vadet rundt i et par sko, som var ca.

6 numre for små. Dæmonen kom ind i rummet gennem skorstenen på trods af, at der stadig lå nogle gløder i ildstedet. Den havde dæmonen ikke set, og den fik brændt fusserne (det er derfor, der lugter så forfærdeligt i rummet - brændt dæmon). Under vinduet ligger der nogle glasskår, men størstedelen af dem ligger begravet i sneen ude i haven.

Nede i haven ligger Dietrich på maven i sneen og bløder, og farver sneen rød omkring sin skulder og sit ben. Han har revet dem på glasset i vinduet, men ikke så meget, at det er farligt for ham - det er blot nogle overfladiske rifter. Dietrich har dog fået et chock af at blive smidt ud af vinduet fra første sals højde, og han ligger i coma, indtil Katarina er befriet. I sin ene lomme har han et sammenkrøllet papir (Handout 9). På papiret har Dietrich skrevet to adresser ned. Den ene er en adresse, hvor han skal udføre noget tømrerarbejde dagen efter, og den anden er adressen på Helmutts hemmelige kælderlokale. For et par dage siden så Dietrich Helmutt, og fulgte efter ham, da han gik hen til kælderlokalet, og det er på denne måde, han har fået fat i adressen på kælderlokalet. Foruden papiret har Dietrich kun et par schillings på sig. Det er muligt for spillerne at følge dæmonens fodspor. De kommer fra en nedgang til en kloak, og leder hen til skorstenen i frau Liebkatz' hus.

Den første adresse

Ligegyldig hvilken adresse, som spillerne vælger først, så kommer de til Helmutts hemmelige kælderlokale sidst (for at få lidt mere rollespil med i eventyret). Det første sted, som spillerne kommer til, er en ældre bolig i Friedstadts middelklasse-kvarter.

I huset bor Erhardt Klausner, en ældre skrædder, som nåede at skrabe en net lille sum penge sammen, inden han trak sig tilbage, og derfor har han råd til at bo i denne del af byen uden at arbejde. Erhardt bor alene og kommer kun sjældent uden for huset. Han har ansat en tjener (som også bor i huset) og en kokkepige (som bor hjemme, men som kommer om morgenen og om eftermiddagen og laver mad). I huset bor også Erhardts to hunde - en dobermann og en gravhund. De to hunde er det eneste, som betyder noget for Erhardt, og han er også den eneste, som kan styre hundene.

Når spillerne banker på døren, vil hundene straks begynde at gø. Efter et kort stykke tid vil Max (tjeneren) åbne døren på klem og fortælle spillerne, at herren ikke køber noget ved dørene. Max er ikke meget for at lukke spillerne ind, for han ved at Erhardt er meget menneskesky, og at han ikke er interesseret i at få gæster (og slet ikke ubudne gæster). Efter en kort forklaring (og et succesfuldt Fel test) er det dog muligt at få overtalt Max til at lukke dem ind (de er trods alt jo fra politiet). Politifolkene bliver ført ind i et bibliotek, som er godt opvarmet. Her sidder Erhardt i en polstret lænestol, og der ligger en hund på hver side af stolen. Max sætter stole frem til spillerne, og han beder dem sætte sig ned. Spillere, som klarer en Int test, lægger mærke til, at der overalt i huset er en ubestemmelig syrlig lugt, som konstant pirrer næseborerne. Lugten skyldes udelukkende nogle urter, som Erhardt har liggende rundt omkring i huset, fordi han tror, at de hjælper som beskyttelse mod sygdom, hvilket de naturligvis ikke gør.



Erhardt er en ældre mand, som ikke har haft rigtig kontakt med andre mennesker i meget lang tid. Dette skyldes, at han føler sig bedre end andre mennesker, og at han ikke vil snakke med den almindelige befolkning (han er både selvglad og snobbet). Han er irriteret over at blive forstyrret, og han vil hele tiden vrisse, snerre og lyde irriteret. Erhardt kender ikke noget til noget af det, der er foregået, og det eneste navn han kan nikke genkendende til er Ernst Zimmermann. Dagen efter er det nemlig meningen, at en af Ernsts svende skal komme og lave en vindueskarm for ham, da det trækker ind. Under hele "afhøringen" vil Erhardt svare så kort og kontant som muligt, og han vil være meget uhøflig. Politiet får under ingen omstændigheder lov til at undersøge hans hus (Erhardt giver modvilligt lov, hvis spillerne kommer igen med en dommer), og han vil på ingen måde hjælpe dem. Spil Erhardt som en sur gammel mand, som har set sig ond på andre mennesker.

Mens spillerne er i biblioteket er de to hunde, Brutus og Wurst, meget rolige, og de bliver kun aggressive, hvis nogen skulle finde på at lægge hånd på Max eller Erhardt. Når spillerne skal til at forlade huset, bliver Erhardt siddende i biblioteket, mens de to vovser hjælper Max med at følge politifolkene ud. Hvis nogen finder på at klappe Dobermannen (Brutus), så bliver de blot slikket på hånden (Brutus er meget venlig, og kunne aldrig finde på at gøre nogen fortræd, medmindre han selv, Erhardt eller Max bliver angrebet). Wurst (gravhunden) er en ond lille satan, og den prøver på at bide alle, som rører ved den. Hvis en spiller bliver bidt af Wurst (se dens profile nedenfor), så præsterer hunden samtidig at rive en god bid af spillerens ærme - og det bliver koldt, når han eller hun igen skal udenfor.

Erhardt og Max vil straks overgive sig, hvis de bliver angrebet af spillerne. Ingen af dem er vant til at slås, og i tilfælde af kamp tænker de kun på deres eget skind. Skulle det komme så vidt, så gør spillerne opmærksom på, at de overtræder loven, da Erhardt ikke har gjort noget (og desuden har de overhovedet ingen beviser). I huset er der absolut intet, som spillerne kan relatere til Katariinas forsvinden - det er kun på grund af vindueskarmen, at Erhardt bliver rodet med ind i eventyret.

Overfaldet af banditter

På vejen fra Erhardt Klausner til den anden adresse, som Dietrich havde skrevet på papiret, bliver politifolkene overfaldet af nogle banditter. Banditterne har lagt sig i skjul, og på grund af mørket opdager de ikke, at det er byens politi, de overfalder. Tony, banditternes leder, har (mener han selv) fundet på et "genialt" trick, som banden bruger, når de skal røve folk. Ved at skære et reb over, kan han få en 50 kg tung sandsæk til at svinge hen over vejen. Det er meningen at sækken skal slå ofret/ofrerne bevidstløs, så banditterne slipper for at slås.

Når spillerne opdager sækken på vej hen mod dem, så kan hver spiller slå et I test for at undgå den. Spillere, som klarer testen, når lige at springe til side inden sandsækken suser forbi dem. De politifolk, som bliver ramt af sækken, får D6+4 i



skade. Man mister ikke Wounds af at blive ramt af sækken, for angrebet fungerer på samme måde som Strike to Stun. En spiller med T 4, som rammes af sækken har for eksempel $4 \text{ (fra D6)} + 4 - (T) = 4 * 5\% = 20\% + 20\%$ (da sækken har Strike to Stun skillen) = 40% chance for at blive slået bevidstløs.

Umiddelbart efter sækken "angreb", går de fire banditter løs på spillerne. Hver gang spillerne får uskadelliggjort en af banditterne, så er der 15% chance for at de resterende banditter flygter (35% chance, hvis det er Tony, som bliver slået ud).

Banditterne prøver først og fremmest på at slå spillerne bevidstløse, så de kan røve deres ting. De er ikke interesseret i at slå spillerne ihjel. Politifolkene skulle nemt kunne klare banditterne, men hvis de er så uheldige, at de allesammen bliver slået ud, så vågner de op efter en halv times tid, og alt, hvad de havde på sig af værdi er blevet taget.

Helmuts kælderlokale

Den anden adresse på Dietrichs papir er adressen på Helmutts hemmelige kælderlokale. For at komme til kælderen skal man gå ned af en lille udendørs, snefyldt trappe. I sneen kan man se sporene af en person, som er gået op og ned i kælderen flere gange (Helmutt), og der er også spor fra en lille person uden sko (dæmonaben). Skoene, som har afsat disse spor, har nogenlunde samme størrelse, som de sko, der lavede sporene i familien Silbers have, men mønstret er ikke det samme. Spillere, som går op og ned af trappen, og som klarer et observe test, får øje på et silkelommelortklæde, der bærer initialerne KS. Katarina tabte lommelortklædet her, da hun sovende blev båret ned i kælderlokalet. Peter Silber kan bekræfte, at det er Katarinas lommelortklæde. Døren til kælderlokalet er låst (og indvendig er der sat et brædt for, så den er umulig at få op uden at bruge vold), og der trænger hverken lys eller lyd ud til spillerne.

På nuværende tidspunkt burde spillerne være interesserede i at komme ind i kælderlokalet og undersøge det. Spillerne skal dog være opmærksom på at det er ulovligt at bryde ind i et hus uden tilladelse fra sheriffen. Politifolkene bør derfor nu tage

over til Albert Schlagstock, og få hans tilladelse til at undersøge huset. Hvis spillerne insisterer på at bryde ind i lokalet med det samme, så kan GM'en enten lade det lykkes for dem, eller han kan bruge, en af ideerne fra: Hvad kan gå galt, til at stoppe dem.

Politimesteren skal overtales

Når spillerne kommer tilbage til politistationen, skal de forklare situationen for Albert, så han vil give dem tilladelse til at bryde ind i huset. GM'en skal bestemme om spillernes forklaring er nok til at give dem tilladelsen, for de får den kun, hvis de kan overbevise sheriffen om vigtigheden af den.

Ritualet

Hvad enten spillerne har fået tilladelsen eller ej, så slår tårnuret 12 slag, idet de skal til at bryde døren op, og det er blevet Mondstille. I kælderrummet er Helmutt gået i gang med den del af ritualet, som skulle udføres på årets korteste dag, og han er så opsat på at gøre ritualet færdigt, at han ikke hører, at spillerne bryder døren op (T 3, Dam 9). Bag døren er der et lille forkammer, som Helmutt bruger som entre. På gulvet i entreen står der et par sko

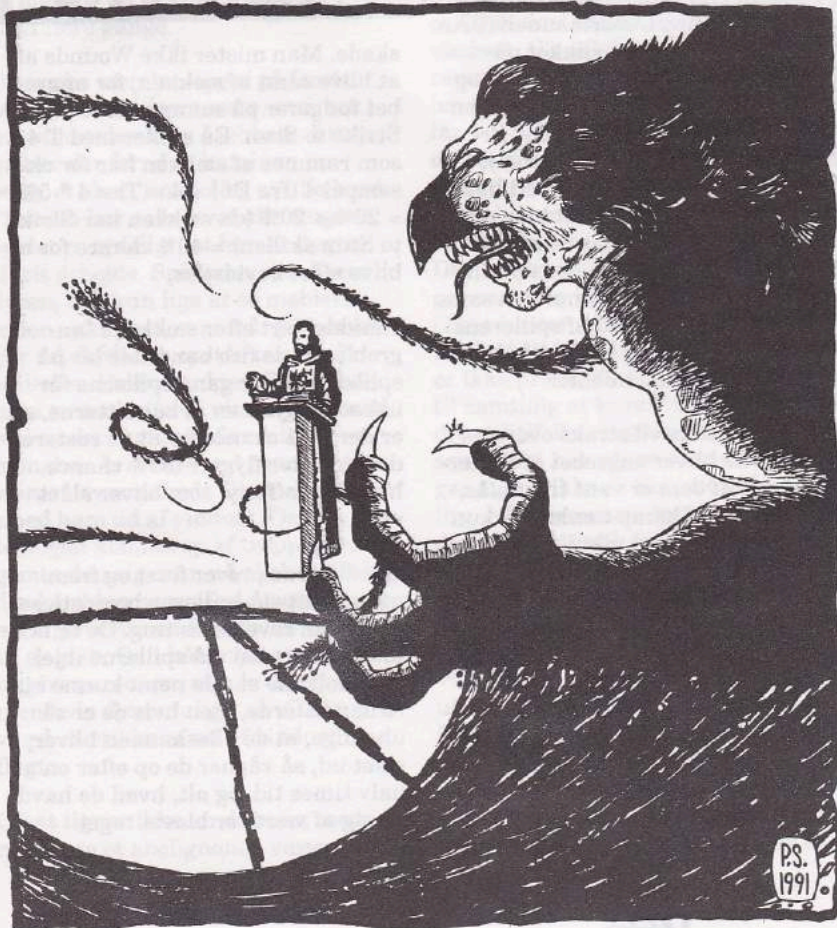
(det par han brugte, da han kidnappede Katarina), og på en knage på væggen hænger Helmutts overfrakke (lommerne er tomme). I entreen er der desuden en del kasser, som indeholder ting, Helmutt ofte bruger (vokslys, salt osv.). I væggen modsat kælder døren er der en døråbning gemt bag et tungt, rødt vægtæppe. Spillerne kan høre en messen fra rummet bag tæppet.

Når spillerne trækker forhænget til side, ser de ind i et stort lokale. På væggene hænger der fakler, som lyser rummet op i et uhyggeligt skær. På gulvet midt i rummet er der malet et stort pentagram, og i midten af dette står der et gedehoved. På væggen overfor spillerne står Katarina bundet fast til nogle kroge i væggen, og hun ser skrækslagen ud. Helmutt står foran en lille piedestal, og læser højt fra en bog. Kun personer med Arcane Language - *Demonic* kan forstå, hvad han siger, men det burde være indlysende (selv for døve spillere), at fatte, hvad der er ved at ske. Politifolkene når lige at trække forhænget til side og se dette, da Helmutt læser det sidste ord, og lukker bogen. Ritualet er færdigt...

En frygtelig lugt fylder lokalet, og i midten af pentagrammet begynder en skikkelse at forme sig. Helmutt råber skingert "N'noeh'hirchowg'geh - modtag denne kvinde som offer", Katarina spærrer øjnene op og skriger, og spillerne skal slå et Fear test for at se dæmonen. Gedehovedet i midten af pentagrammet er en slags katalysator, som bruges til at få dæmonen fremmanet, det rigtige offer er naturligvis Katarina.

Dæmonen er mildest talt godt gal i skallen over at den er blevet fremmanet, og det vigtigste for den er at få fat i det offer, som er tiltænkt den. Da den opdager spillerne, beslutter den sig dog først for at uskadeliggøre dem, da de ser ud til at være i stand til at skade den. N'noeh'hirchowg'geh er ikke Subject to Instability så længe den er inde i pentagrammet (og pentagrammet er helt), og den vil ikke forlade pentagrammet. Hvis spillerne holder sig væk fra N'noeh'hirchowg'geh rækkevidde, eller hvis de står et stykke væk og skyder med missilvåben på ham, så tager han Katarina og bruger hende som skjold. Der skal ikke bruges magiske våben for at dræbe dæmonen.

Helmutt vil først og fremmest passe på at han ikke dør. Eventuelt vil



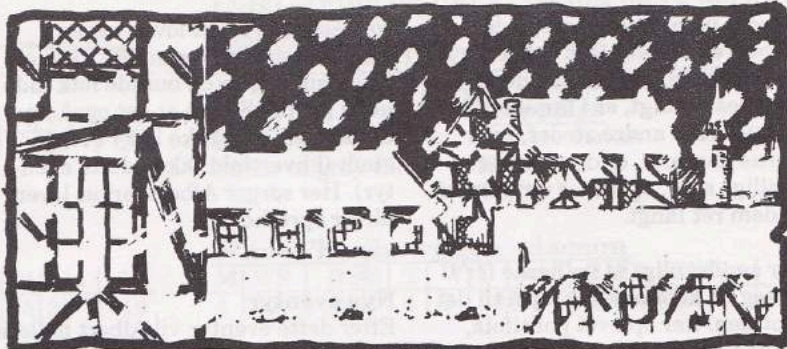
han gemme sig bag piedestalen, og kaste fireballs på de politifolk, som ser sejst ud. Han vil også råbe ordrer til dæmonen, men da han ikke har slået en handel af med den (Demonic Bargain, se WFRP s. 161), vil den ikke udføre hans ordrer, og den gør, hvad det passer den (se under dæmonen). Helmutts storhedsvanvid har på nuværende tidspunkt taget over, og han er uden logisk sans. Efter den første fireball begynder han at grine psykopatisk, mens han render rundt og peger på spillerne, og skriger "DØ!". Hvis nogle spillere kommer forbi dæmonen, og går til angreb på Helmutt, så står han blot og griner nervøst, og siger at han er udødelig. Helmutt gør intet for at forsvare sig, for han tror han er udødelig, og han er prone, når spillerne slår på ham.

Under hele kampen står Katarina bare med lukkede øjne og skriger. Hvis hun bliver taget af dæmonen og brugt som skjold, så skriger hun højt en gang og besvimer så. Hvis en heltmodig spiller stormer over til hende og befrier hende, så slår hun øjnene op og sige bedende "Red mig - RED MIG!", hvorefter hun besvimer. Den heltmodige spiller bliver nu nødt til at bære Katarina væk fra dæmonen og pentagrammet.

Smarte spillere vil måske prøve på at ødelægge pentagrammet, så dæmonen bliver unstable (se WFRP s. 215). Det er op til GM'en at bestemme, hvor lang tid der går inden dæmonen bliver unstable og forsvinder tilbage, hvor den kom fra. Hvis det går spillerne godt, og de er rimelig friske, så lad der gå lang tid, og lad det ske hurtigt, hvis spillerne har meget brug for hjælp.

Umiddelbart efter en spiller har givet dæmonen det dræbende hug (eller han er blevet unstable), rejser dæmonen sig op i fuld størrelse, slår klørne mod loftet og væggene inden den forsvinder med et puff i en røgsky. Store sten og træbjælker begynder at falde ned fra loftet i bedste Indiana Jones stil. Spillerne har højst to runder til at befri Katarina og komme ud, inden hele huset styrter sammen. De personer, som befinder sig i kælderen efter disse to runder er helt sikre døde. Katarina vågner op, og kan fortælle, hvad der er sket, efter hun har fået at vide, hvordan det går med Dietrich.

Ritualet skal spilles så episk og filmisk som muligt. Hent ideer fra de bedste gyserfilm og bøger, og fyld



kælderrummet med diverse gyserklicheer, for eksempel flagermuseekskremitter (meget uhyggeligt), spindelvæv og så videre. Hvis man vil gøre det til en rigtig B-film, så kan man jo lade gedehovedet eksplodere, og sprøjte blod ud til alle sider. Hvis man kan få sin mor til at skrive et par gange, så kan man optage det på bånd - det giver nogle effektfulde baggrundsløde.

Når N'noeh'hirchow'geh slår ud efter spillerne, og han ikke rammer, så lad hans enorme klør ramme ind i væggen, så stenene begynder at skubbe sig, muren slår revner, og pudset begynder at falde ned fra loftet.



Man kan også give nogle sedler til de spillere, som træder ind i pentagrammet, hvor der for eksempel står "Du mærker en følelse i brystet, da du træder ind i pentagrammet. Det er sikkert ingenting.". Dette er alletiders chance for at gøre nogle spillere paranoide - specielt, hvis man i et senere eventyr kommer med små hentydninger "Du har en underlig tom fornemmelse i brystet. Det føles ligesom dengang du gik ind i pentagrammet - bare stærkere".

Inden Helmutt ånder ud, kan han pege på den spiller, som slog ham

ihjel, og skrive "DØ!". Senere kan GM'en jo lade spilleren hemsøges af Helmutts spøgelse.

Når dæmonen dør skal GM'en prøve på at give indtryk af, hvor vred og arrig den er. Lad den slå vildt omkring sig, og splitte huset ad, inden den forsvinder.

At klare både dæmonen og Helmutt kan godt være lidt problematisk, når spillerne har været alle de andre ting igennem, og hvis spillerne har for store problemer, så kan GM'en eventuelt gøre dæmonen lidt dårligere, eller han kan lade den blive unstable af sig selv.

Hvad kan gå galt?

Det man som GM skal passe mest på i dette eventyr, er, at spillerne har en tilbøjelighed til at gøre, hvad der passer dem, nu når de selv er politiet. Måske er de (på samme måde som dommerne i Judge Dredd) så "ivrige" efter at vise deres magt, at eventyret går helt skævt, fordi de enten pander alle og enhver ned, og tyranniserer ("Du skal ikke se på mig på den måde lede kromand") eller fordi de slæber alle og enhver med på stationen. Mange har et lidt voldeligt forhold til politiet, og det ville være bedst, hvis spillerne ikke "vil banke noget visdom" ind i kroppen på alle dem de møder.

Politifolkene kan selv blive sat i fængsel, hvis de gør noget forkert, og Albert er ikke bleg for at gøre det. Han vil have, at hans politifolk opfattes som nogle mænd, der oprettholder lov og orden, og som man kan stole på. Politiet er ikke nogen som tager loven i deres egen hånd - de er nogle som håndhæver den lov der er. Hvis spillerne bliver lidt for "ivrige", så kan GM'en lade Albert komme forbi for at se, hvordan det går, eller han kan lade en anden politipatrulje komme forbi.

En anden ting, som GM'en bør være opmærksom på, er, hvis spillerne

gør meget ud af at undersøge de spor, som er blevet afsat i sneen. Det eneste sted, hvor der er noget bemærkelsesværdigt, er i familien Silbers have. Alle andre steder, hvor spillerne kommer, er der masser af forskellige spor, og det er umuligt at følge dem ret langt.

Det er sandsynligt at spillerne før i tiden (og de kommer nok også til det i fremtiden) har oplevet politifolk, som har været nogle dumme svin,

som selv har taget loven i egen hånd, og som man generelt skulle holde sig fra, da de burede folk inde uden grund. Sådan er det også andre steder, men ikke her i Friedstadt (i hvertfald ikke i dette eventyr). Her sørger Albert for, at loven bliver opretholdt.

Nye eventyr

Efter dette eventyr vil Albert hellere end gerne fastansætte spillerne,

hvis de har opført sig ordentligt. Dette kan naturligvis føre til mange andre spændende eventyr i Friedstadt, hvor politiet kan blive rodet ind i smuglerhandler og politiske intriger, og det kan jo også være, at Helmutts bror, nekromanceren Ulrik Donnerwetter, kommer til Friedstadt for at hævne sin bror - men det er en helt anden historie...

Tekst: Claus Ekstrøm.

Tegninger: Palle Schmidt.

Politiet i Friedstadt

Byens sheriff, Albert Schlagstock, er meget bekymret over den stigende kriminalitet i byen, og han har derfor fået bevilget penge til at hyre nogle nye politifolk.

Inden man kan blive ansat som politimand, bliver ens papirer (pas) undersøgt, og man sikrer sig, at det ikke er tidligere kriminelle, man ansætter. Har man før været straffet, eller er der noget mistænkeligt ved en ansøgers fortid, så bliver man naturligvis ikke ansat. Foruden papirerne skal man aflægge en lille optagelsesprøve (se under Indledning), så Albert er sikker på, at de nye rekrutter kan forsvare sig selv, hvis de skulle komme i håndgemæng med nogle urostiftere. Hvis en person er meget ivrig efter at blive politimand, men ikke er i stand til at bestå optagelsesprøven, så er man naturligvis velkommen til at prøve senere (dog tidligst en måned efter).

Hvis man bliver ansat, så bliver man ansat på prøve i en måned. Inden man bliver sendt ud i Friedstadts gader for at opretholde lov og orden, bruger Albert en dag på at gennemgå de vigtigste love og regler. Det er selvfølgelig begrænset, hvad de nyansatte politifolk kan nå at lære på en enkelt dag, og derfor skal de nye politifolk i starten primært virke præventivt på byens befolkning.

Hver anden uge bruger Albert en dag på at gennemgå nogle flere regler og love. Politifolkene lærer også, at man skal vise folk respekt. Albert ville gerne have, at politiet i Friedstadt kunne være neutralt, men da det er de rige i byen, som finansierer politiet, så bliver han (meget mod sin vilje) nødt til at lære politirekrutterne, at de skal være meget forsigtige og under ingen omstændigheder være provokerende, når de omgås "de rige". Man kan ikke tillade sig hvad som helst, og man skal behandle dem høfligt - selv om de har overtrådt loven (de skal naturligvis have deres straf).

Som en sidste ting understreger Albert, at politiet også hører ind under loven, og at de også kan blive straffet, hvis de bryder den, eller hvis de misbruger deres autoritet. Det er naturligvis forbudt at tiltvinge sig adgang til huse, man må kun komme indenfor, hvis man har lov af enten ejeren eller sheriffen. Det er heller ikke meningen, at spillerne skal trække deres våben og gå til angreb, så snart der er nogle små problemer - våbene er primært til at forsvare sig med. Det er meningen at man fanger lovovertrædere i LIVE, så de kan få deres retmæssige straf - ikke noget med "død eller levende".

Som politimand (watchman) får man udleveret en skjorte med Friedstadts symbol på, så byboerne kan se, at man kommer fra politiet. Hver uge får man udbetalt 16 GC's (dog kun 10 GC's i den måned man er på prøve), som skal dække ens personlige udgifter (husleje, mad osv.). Politifolkene kan købe billigere våben og rustninger gennem politiet. Man kan købe brugte våben, skjolde og rustninger for 40% af den pris, der er opgivet i WFRP, og man

kan købe nye for 75% af prisen i bogen. Hos politiet fører man regnskab over de ting, som den pågældende politimand har købt, og det er selvfølgelig kun tilladt at købe udstyret til sig selv ("Jeg vil gerne have 5 armbrøster, 7 skjolde og 2 buer" - den går ikke).

Politimændene arbejder 10 timer hver dag. Man arbejder i faste patruljer, og man får tildelt et område af byen, hvor man skal patruljere - det vil sige gå rundt i det tildelte kvarter, og patruljere. Politiet skal naturligvis være til hjælp, hvis der er nogle borgere, som har brug for deres hjælp. Af sikkerhedsmæssige grunde patruljerer man altid i grupper på 4-6 personer, og det er strengt forbudt at dele gruppen op.

Friedstadt

Friedstadt er en lille by med ca. 1450 indbyggere. Tværs gennem byen løber en af Reikens sidefloder, der stadig er så bred og dyb, at den er farbar med de flodbåde og pramme, som sejler rundt overalt på floder i The Empire. Byens øverste myndighed er byens burgermeister, Uwe Altermann, men reelt er det byens forskellige laug og dens rige borgere, som har den virkelige magt i byen. Disse magtfulde personer har sørget for at Uwe er blevet valgt som burgermeister, da de kan manipulere og styre ham.



Stats

4 Fulderikker

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
3	20	20	3	3	4	20	1	20	20	20	20	20

Skills
Consume Alcohol

Trappings
3D5 schillings hver

G'hat - dæmonabe

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
5	45	10	4	3	9	65	1	65	10	20	45	10

Skills
Acrobatics
Dodge Blow
Flee!

Trappings
Magisk kappe

Wurst - onskabsfuld og sejlivet gravhund

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
3	41		3	5	6	40	1	30		18	28	18

Brutus - menneskeelskende dobermann

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
4	50		4	4	5	60	1	40		10	18	18

Tony - uerfaren banditleder

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
4	35	30	4	4	5	40	1	31	34	27	37	31

Skills
Set Trap
Street Fighting
Strike Mighty Blow
Strike to Stun

Trappings
Leather Jerkin
Sværd
9 GC's

Helmutt Donnerwetter - 2. level dæmonologist

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
3	28	31	3	3	7	49	1	51	37	55	38	43

Skills

Arcane Lan. - Magick
Arcane Lan. - Demonology
Cast Spells - Petty
Cast Spells - Battle 1
Cast Spells - Demonic 1
Cast Spells - Demonic 2
Demon Lore
Identify Plants
Identify Undead
Magic Sense
Meditation
Read/Write
Rune Lore
Secret Lan. - Classical

Trappings

Fyrtøj
Kutte med underlige tegn på
Pung med 43 GC's
Ring (værdi 20 GC's)
Warding Ring (Steal Mind)

MP: 23

Spells

Petty: Curse, Magic Alarm, Magic Flame, Sleep
Battle 1: Aura of Resistance, Fire Ball, Flight
Demonic 1: Bind Demon, Dispel Lesser Demon
Summon Dæmonabe
Demonic 2: Stop Demonic Instabil., Summon Bloddæmon

Luigi, Anton og Hans - endnu mere uerfarne banditter

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
4	30	25	3	3	5	35	1	31	31	32	29	29

Skills
Flee!
Strike Mighty Blow

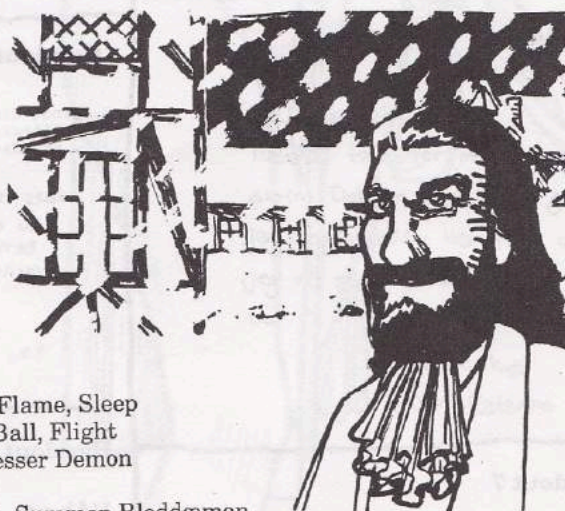
Trappings
Leather Jerkin
Kølle
3 GC's hver

N'noeh'hirchowg'geh - dæmon

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
4	50	42	4	4	7	60	2	89	89	89	89	14

Katarina Silber - køn købmandsdatter

M	WS	BSS	T	W	I	A	Dx	Ld	Iq	Cl	Wp	Fl
3	26	26	3	3	5	35	1	37	29	36	37	24



Experience points

0-20	for at opføre sig som Albert gerne vil have det
5 EP	for at hente katten ned fra træet
5-10	for rollespil hos Ernst Zimmermann
10-20	for rollespil hos frau Liebkatz
10-20	for rollespil hos Erhardt Klausner
10 EP	for at få gjort kæl på G'hat
30 EP	for at dræbe N'noeh'hirchowg'geh
40-70	for at rollespille sin figur



Handout 1

POLITIFOLK SØGES!

Friedstadt har brug for noget mere politi.

Hvis du kunne tænke at få et godt, solidt job, som politimand i Friedstadt, så kan du henvende dig til sheriff Albert Schlagstock, Gesetzstrasse 4.

Som politimand får man god løn, godt kammeratskab samt det udstyr, der er nødvendig.

Kom til optagelsesprøve hos sheriffen, og hvis du klarer prøven, bliver du ansat.

Underskrevet

Uwe Altermann
Uwe Altermann

Personer som har været på kant med loven bliver ikke ansat.

Handout 3

Til min lille veninde.

venlig hilsen

Helmuth

Handout 6

Min søster

Min søster, jeg har
skrevet dig et brev
som du kan se på
den anden side af
denne side af
denne side af
denne side af
denne side af

Med venlig hilsen

Min søster

Handout 7

Kære elskede!

Da jeg fortalte min fader om dig brød han helt sammen, og han fik mig til at indse, at vores kærlighed er umulig - mest fordi jeg er af betydelig højere stand end dig. Jeg håber derfor ikke, at du tager det alt for ilde op, hvis vi ikke kan ses mere. Vi må håbe på, at vi kan mødes i en anden verden, hvor vores kærlighed har større og bedre mulighed for at blomstre.

Hileen

Katarina

Handout 5

22. Ullriczeit

Jeg har fået brev fra Dietrich i dag, og kære dagbog - du skulle være vidt, hvor glad jeg er. Han skriver at han elsker mig - er det ikke bare fantastisk. Jeg tror ikke en pige kan være mere lykkelig end mig. Den eneste ulempe ved det hele er min far - for jeg tvivler på at han vil synes, at Dietrich er god nok til mig - han er jo kun tømrer.

23. Ullriczeit

Jeg har haft en dum dag i dag, for min far fortalte, at Helmuth havde været her for at spørge efter mig. Jeg synes han er meget sød, men han er bestemt ikke en, som jeg ville giftes med. Det var godt jeg ikke var hjemme, for jeg ville ikke have ham ind i mit rum.

26. Ullriczeit

Jeg mødtes med Dietrich i dag, da jeg var "ude for at handle". Lige da jeg så ham gav det et stort sug i maven, og vi havde det bare så godt sammen.

29. Ullriczeit

Dietrich og mig så hinanden igen i dag - de dage, hvor jeg ser ham er bare de bedste i hele mit liv. Vi har aftalt, at vi skal gå en tur sammen i parken en af de næste par dage.

30. Ullriczeit

Det har sneet igen i dag - det ser meget kønt ud. På sådan en dag som i dag, hvor jeg ikke skal se Dietrich, så sidder jeg blot og koder mig. Måske vil jeg gå en tur i byen og købe et eller andet.

Handout 4

Ernst Zimmermann's Tømrerforretning Den 22. ULLRICZEIT
Alteplatz 2
Friedstadt

KÆRE KATARINA!

DU SKAL VÆRE VIDT, HVOR MEGET DU BETYDER FOR MIG. JEG ER SÅ UENDELIG GLAD FOR AT DU HOLDER AF MIG.

DIN DIETRICH

P.S. JEG ELSKER DIG

Handout 8

Våben af træ gør ringe skade - men hvem behøver våben, når kærligheden besejrer alt.

Handout 9

BERNHARDSTRASSE 11
BÄCKERWEG 9