

# HEXENJÄGER I: VAMPIRJÄGER



*Eine Warhammerkurzgeschichte*

*Martin Svendsen & Johannes Busted Vestergaard*

*Fastaval 2020*

## INDHOLDSFORTEGNELSE

|                                                                                |    |
|--------------------------------------------------------------------------------|----|
| <i>Velkommen</i>                                                               |    |
| <i>Du er dejlig!</i>                                                           | 1  |
| <i>Ses til spilstart</i>                                                       | 1  |
| <i>Historien kort</i>                                                          | 2  |
| <br>                                                                           |    |
| <i>Hvad er det her?</i>                                                        | 3  |
| <i>Scenariets opbygning</i>                                                    | 4  |
| <br>                                                                           |    |
| <i>Regler</i>                                                                  | 5  |
| <i>Udfordringer</i>                                                            | 5  |
| <i>Kort</i>                                                                    | 5  |
| <i>Karrierekort</i>                                                            | 7  |
| <i>Korrupsionskort</i>                                                         | 7  |
| <i>Sårkort</i>                                                                 | 8  |
| <i>Hjælp til at sætte scener</i>                                               | 9  |
| <br>                                                                           |    |
| <i>Spilstart</i>                                                               | 10 |
| <i>Scene 1: Et lortejob</i>                                                    | 11 |
| <i>Scene 2: Hurtigt ind, hurtigt ud</i>                                        | 15 |
| <i>Scene 3: Slottet</i>                                                        | 20 |
| <br>                                                                           |    |
| <i>Bilag</i>                                                                   |    |
| <i>Spilpersoner</i>                                                            | 26 |
| <i>Spilpersonernes spilplader (bør print i A3)</i>                             | 26 |
| <i>Oversigtskort (bør print i A3)</i>                                          | 35 |
| <i>Karrierekort, korrupsionskort, sårkort og hemmeligkort (bør print i A3)</i> | 40 |

---

## MONSTER MEGA TAK TIL

Oliver Nøglebæk for illustrationer.

Rasmus Nord Jørgensen for spiltest, feedback og korrektur.

Tim Slumstrup Aunkilde, Tina Heebøll Arbjørn, Juliane Mikkelsen, Morten Malmros Jespersen, Bo Degn, Martin Rytter for spiltest og feedback.

Kristian Bach Petersen for InDesign-skabeloner, Vinterulvene og Rotteræset.

Elizabeth Hargrave for Wingspan og Klaus-Jürgen Wrede for Carcassonne.

Jack Yeovil og William King for Geneviève, Drachenfels, Detlef Sierck, Gotrek + Felix og alle de andre rødder.

Games Workshop for Warhammer Fantasy Roleplay.

Lars Kroll Kristensen og Martin Andreas Dahl Sinding for midnight regellæsning og feedback.

Lennart, altid tak til Lennart.

---

# VELKOMMEN

## *DU ER DEJLIG!*

Velkommen til "Hexenjäger I, Vampirjäger" og et kæmpe tak fordi du har meldt dig som spiller.

Vi er dybt taknemmelige for alle dem, der har lyst til at bruge tiden på at fortælle vores lille historie videre og forhåbentlig give en flok spillere en kick ass oplevelse. Du er et dejligt og fantastisk menneske! Og hvis du fanger os bagefter og fortæller os war storys, så er du et endnu dejligere og endnu mere fantastisk menneske! Vi vil meget gerne høre hvordan det gik.

Men less talk more warhammer!  
God læse- og (især) spillelyst.

### *KONTAKT*

Hvis du har spørgsmål eller kommentarer, så fang os på e-mail, telefon eller i baren på Fastavl.

Martin: [svendsenster@gmail.com](mailto:svendsenster@gmail.com) /  
31425831  
eller  
Johs: [johsbusted@gmail.com](mailto:johsbusted@gmail.com) /  
31719141

## *SES TIL SPILSTART*

På Fastaval får du udleveret kort, oversigtskort, spilpersonerne, råd og vejledning til spilstart. Hvis du spiller off-Fastaval, så anbefaler vi at du printer kort, oversigtskort og spilpersonernes spilplader i 3a-format og på tykt papir.

## *HISTORIEN KORT*

Scenariet handler om 4 imperielle borgere, der alle har mistet en eller flere vigtige personer til et mystisk, blodsugende monster: Lord Kafax - en vampyr. Det er en meget lineær fortælling. Det er ok, for det er med vilje.

Spilpersonerne kender ikke vampyrens navn men ved, at den har to hjorte i sit våbenskjold. De har alle svoret hævn, og vi følger dem i tre afgørende scener i jagten på den.

Første scene er deres første hævnangreb imod vampyrerne, hvor de som kloak-sjak bryder ind hos en af vampyrens håndlangere i Nuln ledsaget af den mystiske vampyrjæger Baron Blut. Der finder de ud af hvem vampyren er, og finder ud af, at han driver et stort kriminelt netværk.

I anden scene bryder de ind i hjertet af vampyrens kriminelle netværk i en lagerbygning på havnen i Nuln. Der finder spilpersonerne ud af hvor vampyren holder til, og at netværket står bag massiv menneskesmugling af børn til vampyrens hjemland: Sylvanien.

Og til slut har vi scene 3, den endelige konfrontation med vampyren i slottet i Sylvanien, hvor historien slår en sløjfe, da Baron Blut også jager vampyren. Det viser sig at Baron Blut også er vampyr, en blodsdrage der jager sin egen slags.

Hver scene indeholder et vigtigt valg mellem menneskelighed og hævn, valg der afgør om de kommer gennem scenariet med sjælen nogenlunde i behold. Derudover er det aalborgensisk giv' den gas-action. Fuld hammer!

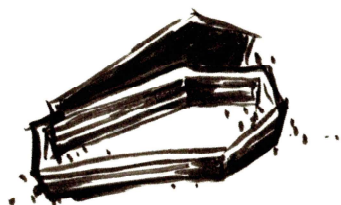
# HVAD ER DET HER?

*For at sætte dig i den rigtige stemning kommer her lidt baggrundsviden. Regner det uden for? Nej? Du skal bare forestille dig at det regner. Det hjælper.*

## PUDDER OG MUDDER FANTASY

Dette scenarie foregår i Warhammer-verdenen. En karikeret, sort-komisk og beskidt version af middelalderens Europa fra perioden 1400 til 1700. Prøv at forestille dig en god portion hofintriger og alkymister fra de store opdagelsers tid, blandet med lidt sen vikingetid, et ordentligt drys mørk Ivanhoe, en anelse Dick Turpin og put så dertil Blackadder og mørk magi. Så har du en idé om den verden scenariet foregår i.

Man spiller i Imperiet, en pendant til det store frankerrige, der fyldte det meste af Central-Europa som vi kender det, men med en klar tysk undertone. Navne og betegnelser stammer fra det tyske, og giver det hele en kål-stinkende, trøstesløs atmosfære. Og fordi tysk er et fedt sprog, kan man putte en masse mere eller mindre platte referencer ind i navnene. Meget kærligt kaldes genren for pudder og mudder fantasy, fordi det hele er beskidt, råddent, mørkt og stinkende, men dækket af pudder og parykker ganske som den europæiske adel. Og så er det en verden fyldt med alle de monstre, man i middelalderen troede fandtes. Dette scenarie handler det om et af de mest ikoniske og fascinerende monstre: Vampyren!



## EN FEUDAL FARSE

Warhammer er i modsætning til mange andre systemer ikke et heltespil, hvor man spiller krigere og magikere. Her starter man som borger, udskud eller lavadel i det feudale system. Man har en beskæftigelse, der kan variere fra gravrøver til rottefænger, dusørjæger, kræmmer, kvægdriver eller tjener, soldat og ikke mindst adelsmand. Som man bliver mere erfaren og hårdfør stiger man i graderne og avancerer i sit job, og kan blive både sergent, kaptajn, politiker, borgmester, heksejæger, præst eller det de fleste drømmer om: Trolldkarl på et af de store universiteter.

Denne udvikling har vi forsøgt at gengive i dette scenarie, hvor spillerne starter på bunden af samfundet, med en basal karriere, og gennem de tre scener skifter karriere to gange og ender med at være erfarne og ganske slagfærdige typer.

## TRAGIKOMISK

Warhammer er i sin natur tragikomisk. Det er en sort, britisk humor, der laver sjov med tyske navne, har meta referencer til populærkultur, og ofte dekonstruerer de klassiske eventyr og fortællinger og



vender dem på hovedet. Det kan være heltten der skvatter i mudderet og slår sig selv halvt fordærvet eller prinsessen der er en pengegrisk hejre, der afpressede trolmanden til at kidnappe hende, så hun kan få ram på sin nærige mor af en dronning... Der for øvrigt leder en dunkel dæmonkult forklædt som swingerklub. Verden er mørk og det ender ofte skidt. Derfor skal humoren være endnu mørkere, til at tage brodden af det hele.

## VAMPIR

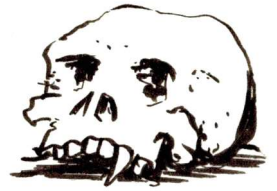
Vampyrer i Warhammer er bygget over den klassiske Dracula. De stammer fra Sylvania (Transylvanien) et lille, undertrykt og mørkt land der nærmest er en boullionterning på hele østeuropa. Sylvania er styret af oldgamle familier, der i virkeligheden er blodlinjer af vampyr-grever og deres unaturlige afkom. Disse forskellige blodlinjers indflydelse rækker langt ind i imperiet, som vampyr-indflydelse bør gøre.

Vampyrer er seje, udødelige og blodsugende monstre, der kun kan dræbes ved at stikke en pæl gennem hjertet på dem og hugge hovedet af dem. Sølv, rindende vand, jord fra deres eget hjemland og hellige symboler har alle en effekt på vampyrer, mens hvidløg måske stadig er en ubrugelig myte. Klichéen er komplet med det manglende spejlbillede. Men hvad der gør vampyrerne sårbare i jeres gennemspilning, styrer I helt selv.

Der er en helt særlig form for vampyrer i Warhammer, nemlig de såkaldte Blodsdrager (Blood Dragons). Disse vampyrer udmærker sig ved at være vampyrjæger vampyrer. Udødelig og stolte riddere, der kæmper på menneskenes side i kampen imod vampyr-greverne, men stadigvæk er vampyrer. Baron Blut, som er en gennemgående biperson i dette scenarie, er blodsdrage. Han er det ultimative spejlbillede for spillerne. En monsterjæger der selv er blevet et monster.



# SCENARIETS OPBYGNING



Så nu kender du historien og tankerne bag og lidt om den verden historien er sat i. Så må vi hellere kigge lidt på hvordan selve spillet er bygget op og afvikles.

## *Scenariet består af tre scener:*

1. *Huset i Nuln*
2. *Lagerbygningen på havnen*
3. *Slottet i Sylvaniaen.*

Mellem hver scene går der en rum tid - vi kan sige et årstid - så hver scene repræsenterer nedslag i spillernes lange karriere, hævnrejse og kamp mod vampyren.

Hver scene starter med at du, som spilleder, læser en lille introduktion op. Du sætter derefter scenen ved at vise spillerne oversigtskortet over den lokation scenen udspiller sig på, og lader spillerne beskrive hver deres karakter.

Hver scene består af et to oversigtskort, hvorpå der er angivet en række udfordringer spillerne kan eller skal give sig i kast med i scenen, samt et lille flowchart over handlingen i scenen. Handlingen fører spillerne mod en central beslutning i hver scene.

Grundessensen i scenariet er, at spillerne spiller hver scene, og bruger karriere-, sår-, hemmelig- og

korruptionskort (se regler) som fortællergreb til at fortælle, hvordan de klarer udfordringerne, og på den måde både former fortællingen og deres egen karakter.

Når spillet er slut har spillerne fortalt en historie om deres jagt på vampyren, gennemgået tre karrierer med deres karakter, og fået sår og korruption af oplevelserne, der alle har haft indflydelse på fortællingen.

### **DER ER TRE FORSKELLIGE UDFORDRINGER**



Konflikter, som er udfordringer med andre væsener og mennesker, som oftest kampe.



Hemmeligheder, hvor spilpersonerne kan få mere eller mindre brugbar ekstra viden eller dimser, der påvirker fremtidige udfordringer.



Forhindringer, som er fysiske udfordringer, såsom låste døre eller fælder.

# OG NU TIL SELVE REGELSYSTEMET...

## UDFORDRINGER

I hver scene er der en række UDFORDRINGER spillerne kan eller skal klare.

*Der er tre typer udfordringer:*

-  Forhindringer som spillerne SKAL klare for at komme videre (obligatorisk).
-  Konflikter som de KAN fravælge men det har ofte konsekvenser (valgfri - næsten).
-  Hemmeligheder de KAN finde, og som kan være både gode og dårlige (valgfri).

Alle udfordringer har en STYRKE - et tal fra 1-4, og nogle gange højere. Det er det antal KORT spillerne skal spille for at klare udfordringen.

### *Eksempel*

-  En låst dør (1). En forhindring med STYRKE 1.
-  Seks byvagter angriber jer (3). En konflikt med STYRKE 3.
-  Der er noget folkene i byen ikke fortæller (2). En hemmelighed med STYRKE 2.

## KORT

Alle kort har styrke 1. En udfordring er KLARET, når én eller flere spillere tilsammen har spillet et antal kort lig med udfordringens styrke.

### *Eksempel*

-  En låst dør (1). En forhindring med STYRKE 1. Kræver ét kort at løse.
-  6 byvagter angriber jer (3). En konflikt med STYRKE 3. Kræver tre kort at løse.
-  Der er noget folkene i byen ikke fortæller (2). En hemmelighed med STYRKE 2. Kræver to kort at løse.

### ***NO SHOWSTOPPERS!***

Der er ingen af udfordringer som er showstopper. Enten så overkommer spillerne udfordringen ved at spille kort, der viser hvor seje og badass de er eller også bliver de skadet og korrumpet i processen. Det interessante er ikke OM de klarer udfordringen, men HVAD prisen er.

# TRE TYPER KORT

*Spillerne har tre typer af kort til at klare udfordringerne og kan spille så mange kort de har lyst til for at klare udfordringen.*

*Man bruger et kort ved at fortælle hvordan det bidrager til at klare udfordringen.*

## KARRIEREKORT:

Er kort de FÅR fra deres karrierer.



## Karrierekort:

Repræsenterer en af spilpersonens evner, og spilleren fortæller hvordan evnen er med til at klare udfordringen. F.eks. at stikke en af byvagterne ned med "Gentagne stik i fjæset".



## KORRUPTIONSKORT:

Er kort de KAN tage fra KORRUPTIONSBUNKEN.



## Korrptionskort:

Repræsenterer at spilpersonen henter hjælp fra mørket. Spilleren fortæller hvordan det hjælper med at klare udfordringen, men også hvordan det ændrer spilpersonen.

F.eks. hvordan spilpersonen mumler "gid mørket tage ham" og bønner bliver hørt og en af byvagterne falder på brostenen og brækker nakken. Spilpersonen begynder at gå og mumle for sig selv.

## SÅRKORT:

Er kort de KAN tage fra SÅRBUNKEN.



## Sårkort:

Repræsenterer en skade spilpersonen pådrager sig for at klare udfordringen, f.eks. at åbne den låste dør med et spark, kommer til skade "med det gode ben". Resten af scenariet halter spilpersonen.



## KARRIEREKORT

Karrierekort får man fra sin karriere. Man får to karrierekort at vælge imellem i hver karriere, men kan kun bruge ét af dem. Det andet smider man væk.

### ***Eksempel***

Wilhelmina starter som dusørjæger. Hun får to karrierekort fra dusørjægerkarrieren at vælge imellem i scene 1: "Finde den rette vej" samt "pletskud med den gamle armbryst". Hun kan kun bruge ét af dem i scene 1 til at klare en udfordring. Det andet smides væk.

Dét karrierekort du brugte i scenen, bestemmer hvad din karriere er i næste scene.

### ***Eksempel***

Wilhelmina vælger i scene 1 at bruge kortet "Dusørjæger 1 - Finde den rette vej" til at finde en måde at åbne den hemmelige dør på. Hun lægger dette kort med bagsiden opad på karakterarket i boksen KARRIEREKORT SCENE 1 og smider kortet "pletskud med den gamle armbryst" væk". Kortets karriere exit er spejder, så i scene 2, er hendes karriere Spejder.

I den nye karriere får du så to nye karrierekort at vælge imellem.

### ***Eksempel***

Wilhelmina er i scene 2 spejder, og har de to karrierekort: "Det der.... er blodsmagi" samt "Et skud fra hoften" at vælge imellem. Hun kan bruge det ene af dem, og smide det andet væk. Det kort hun bruger bestemmer hendes karriere i scene 3.

Men kan derudover genbruge karrierekort der allerede er en del af din spilperson. Karrierekort kan stadig kun bruges én gang pr. scene.

### ***Eksempel***

Hun har også karrierekortet "at finde den rette vej" til rådighed igen i scene 2. Det betyder at hun i alt har to karrierekort til rådighed i scene 2. Og tre kort til rådighed i scene 3, hvor hun skal vælge ét af de to kort fra den nye karriere, samt kan genbruge de to karrierekort fra de to tidligere karrierer.

## KORRUPTIONSKORT

Du kan vælge at tage og bruge et korruptionskort til at hjælpe med at klare en udfordring, men din karakter bliver langsomt korrumpet. Hver spiller kan i alt tage op til 3 kort fra KORRUPTIONSBUNKEN i løbet af hele scenariet:

### ***1. Smager:***

Det første korruptionskort repræsenterer dit første skridt mod mørket.

### ***2. Får smag for:***

Det næste korruptionskort repræsenterer at du begynder at kunne lide mørket.

### ***3. Fortabt:***

Det tredje korruptionskort repræsenterer at din karakter er tabt til mørket.

### ***Eksempel***

Wilhelmina har brugt sit karrierekort i scene 1 for at åbne den åbne dør, så for at hjælpe med at klare en af byvagterne i konflikten med byvagterne, trækker hun et korruptionskort fra korruptionsbunken. Da det er det første korruptionskort Wilhelminas spiller trækker, trækker hun fra "smager"

bunken.

Hun trækker kortet "ikke mere flinkeskole". Wilhelminas spiller fortæller hvordan Wilhelmina giver efter for vreden og bruger beskidte tricks og stikker øjnene ud på byvagten. Wilhelminas spiller lægger kortet på karakterarket i kassen "KORRUPTIONSKORT - SMAGER". Ud over at være med til at løse konflikten nu og her, skal Wilhelminas spille inkorporere korrupsionen der er beskrevet på kortet i sin karakter. Næste gang Wilhelmina vil trække et korrupsionskort, skal hun trække fra "For smag for" bunken.

## SÅRKORT

Du kan vælge at tage og bruge et sårkort til at hjælpe med at klare en udfordring, men din karakter bliver langsomt mere og mere skadet.

Hver spiller kan i alt tage op til 3 kort fra SÅRBUNKEN i løbet af hele scenariet:

### 1. Av!:

Det første sårkort repræsenterer en mindre skade du pådrager dig for livet.

### 2. Problematisk:

Det andet sårkort repræsenterer en større skade du pådrager dig for livet.

### 3. Færdig:

Det tredje sårkort repræsenterer at din karakter er færdig, kaput, død!

### Eksempel

Wilhelmina har brugt sit karrierekort i scene 1 og har ikke lyst til at trække flere korrupsionskort. Hun vælger derfor at trække et sårkort for at hjælpe med at klare en af bybagterne i konflikten med byvagterne. Da det er første sårkort Wilhelminas

spiller trækker, trækker hun fra "av!" bunken. Hun trækker kortet "Lige i bøtten". Wilhelminas spiller fortæller hvordan Wilhelmina nikker vagten en skalle så han går ned, men selv brækker næsen i samme ombæring. Wilhelminas spiller lægger kortet på karakterarket i kassen "SÅRKORT - AV". Ud over at være med til at løse konflikten nu og her, skal Wilhelminas spille på sigt inkorporere skaden der er beskrevet på kortet i sin karakter. Næste gang Wilhelmina vil trække et sårkort, skal hun trække fra "Problematisk" bunken.



## BRUG FLASHBACKS

Kortene behøver ikke beskrive noget spilpersonen gør nu og her i situationen. De kan også godt være udtryk for et flashback, hvis det giver mening. Kun fantasien sætter grænser.

### Eksempel

Filip Mauser bruger karrierekortet "Det er en herrefarlig plante..." for at klare udfordringen:



**Forhindring (1):** Porten er låst og skodderne slået for.

Spilleren beskrive hvordan spilpersonen plantende den virkelig farlige og meget hurtigt voksende slyngplante udenfor lagerbygningen en nat for en uge siden. Planten har nu vokset sig stor og stærk, så man kan klatre op af den og komme ind på 1. sal i bygningen.

## SIDSTE KOMMENTARER

Du kan frit kombinere karrierekort, korrupsionskort og sårkort for at klare en udfordring.

Der findes en særlig type kort, hemmeligkort, som spillerne kan få hvis de klarer en hemmelighedsudfordring. De kan bruges til at påvirke andre udfordringer, og det er beskrevet på kortet hvordan.

### Eksempel

I scene 2 kan spillerne vælge at klare udfordringen: "Hemmelighed (1) 'Stake out' af pakhuset".

Hvis de gør det, kan de vælge at ignorere én af to udfordringer "Forhindring (1) Porten er låst og skodderne slået for" eller "Konflikt (2) Der er to portnere på vagt i portnerhuset". Dette repræsenterer at spillerne ved at holde udkig enten kan undgå vagterne eller finde en alternativ indgang ind i pakhuset.

# HJÆLP TIL AT SÆTTE SCENER

*Under udfordringerne i de tre scener, er der en hjælpesætning for hvert styrkepoint en udfordring har. Dem kan du læse højt for uerfarne eller tøvende spillere, der så kan besvare sætningen med et kort. Det er helt valgfrit om du vil bruge disse sætninger.*

## EKSEMPEL

Spillerne kommer til den første udfordring:

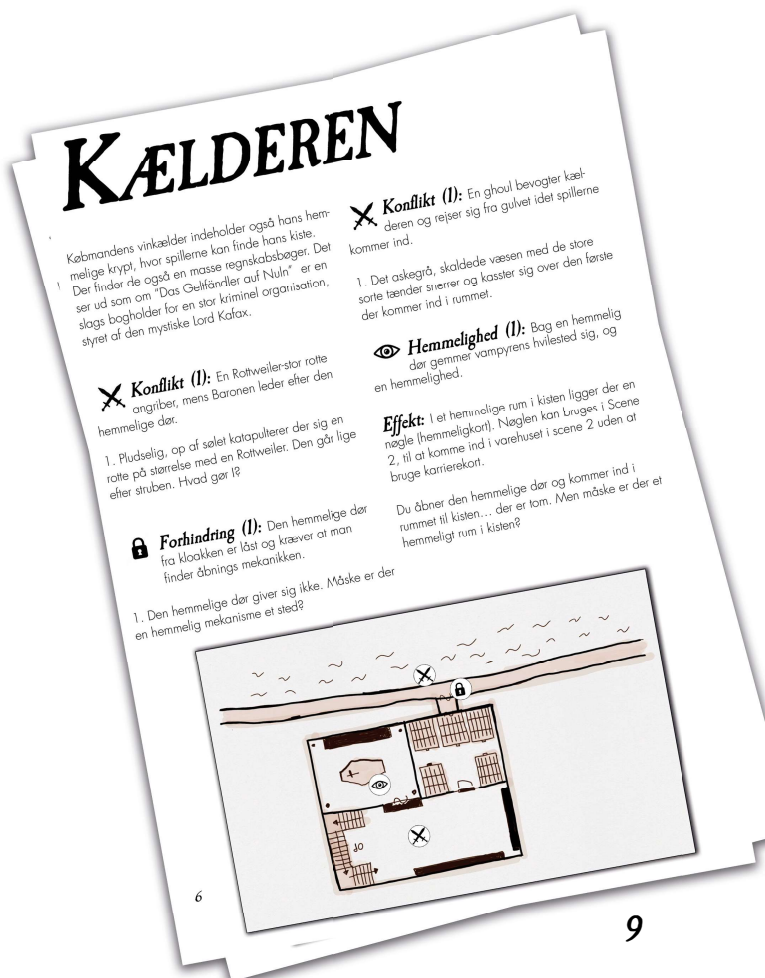
**✕ Konflikt (1):** En Rottweiler-stor rotte angriber, mens Baronet leder efter den hemmelige dør.

Som spilleder læser du sætningen op:

"Pludselig, op af sølet katapulterer der sig en rotte på størrelse med en Rottweiler. Den går lige efter struben. Hvad gør I?"

Bartholomeus' spiller spiller kortet:

"Lad retfærdigheden styre min hånd" og spilleren fortæller hvordan retfærdigheden styrer hans hånd til at knuse bæstet.





# SPILSTART

1. Fordel spilpersoner og karrierekort
2. Lad spillerne læse deres spilpersoner
3. Afklar evt. spørgsmål om spilpersonernes baggrundhistorier eller reglerne
4. Spil første scene!

## OVERSIGT OVER HOVEDPERSONERNE



*Bartholomeus  
"Von Pluff"  
Plumen -  
Lavadel*



*Vera "fessor"  
Putzen -  
Student*



*Filip "Kraus"  
Mauser -  
Gravrøver*



*Wilhelmina  
"Eisen Frau"  
Sparr -  
Dusørjæger*



# SCENE 1

## - Et lortejob -

I har alle fundet ansættelse i Nuls kloak-slæng, for at tjene til dagen og vejen, mens I venter på, at skæbnen en dag giver jer mulighed for at få jeres retfærdige hævn. Og endelig sker det!

En høj, mystisk og androgyn adelig ved navn Baron Blut fortæller jer, at hen er på sporet af "Das Gelfändler auf Nuln", en meget rig og politisk magtfuld vampyr, og I tænker hver især: måske er det ham! Og Blut har brug for jeres hjælp! Der findes en hemmelig indgang til vampyrens hus gennem kloakkerne, og hen har brug for en håndfuld trofaste hjælpere, til at trænge ind i huset, og sikre at ingen falder hen i ryggen, mens Blut bekæmper vampyren.

Baronen fortæller at hen, og kun hen må konfrontere vampyren, da hen bærer det magiske sværd Femoris Gladis, der beskytter hen mod vampyrens kræfter. Hvis I prøver at deltage, vil I blive slavebundet af vampyrens vilje. Hvis I slår til nu, kan I (eller rettere sagt Baronen) jage en pæl gennem dens sorte hjerte for altid.

## - SÆT SCENEN -

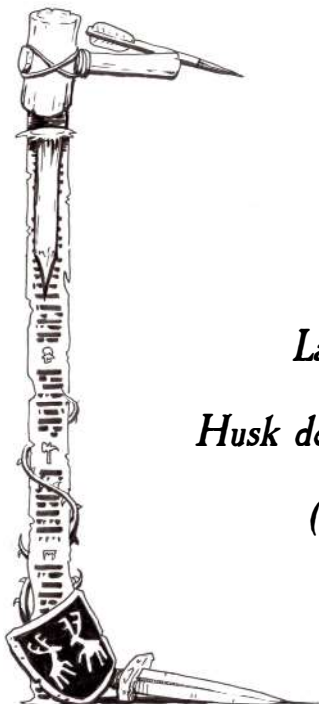
*Giv spillerne de to oversigtskort*

*Læs det ovenstående højt*

*Læg sårkort og korruptionskort frem*

*Husk dem på at de skal bruge kort eller tage sår*

*(De må gerne sætte flashbacks op)*



## Scene 1

### **FØRST!**

Scenen starter i kloakken, uden for den hemmelige indgang. Spillerne skal hjælpe Baron Blut med at trænge ind i huset, og finde trappen til første sal. Derefter skal de sikre at ingen kommer op ad trappen, mens Baronen bekæmper vampyren. Baronen er fuldt fokuseret på at forberede sig på kampen, så spillerne må tage sig af de forhindringer de måtte møde.



### **SÅ!**

Mens Baron Blut forsvinder op på første sal og kamplarmen starter, skal spillerne sikre at ingen kommer op ad trappen. Men efter et par minutters kamplarm, banker det på hoveddøren. Det er byvagten der har hørt kamplarmen, og de vil ind og se hvad der sker.



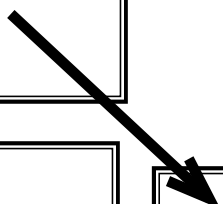
### **ENTEN**

Hvis spillerne lukker byvagten ind, vil de storme op af trappen, og efter et stykke tid komme ned med Baron Blut i lænker. Baronen vil skose dem og fortælle at Vampyren slap væk, men er såret. Blut vil byde dem farvel, og fortælle dem, at vampyren var en del af noget større, og at jagten først kun lige er begyndt.



### **NPC'ER I SCENEN:**

Kæmperotte  
Ghoul  
Hushovmesteren Frank  
To tjenestepiger (Lisa og Greta)  
En vampyr, vi aldrig møder  
og  
Seks byvagter.



### **ELLER**

Hvis spillerne stopper byvagten, vil der efter 5 minutter blive stille og Baron Blut vil komme ned og rose dem. Vampyren er død. Blut vil byde dem farvel, og fortælle dem, at vampyren var en del af noget større, og at jagten først kun lige er begyndt.

# KÆLDEREN

Købmandens vinkælder indeholder også hans hemmelige krypt, hvor spillerne kan finde hans kiste. Der finder de også en masse regnskabsbøger. Det ser ud som om "Das Geldfändler auf Nuln" er en slags bogholder for en stor kriminel organisation, styret af den mystiske Lord Kafax.

**✕ Konflikt (1):** En Rottweiler-stor rotte angriber, mens Baronet leder efter den hemmelige dør.

1. Pludselig, op af sølet katapulterer der sig en rotte på størrelse med en Rottweiler. Den går lige efter struben. Hvad gør I?

**🔒 Forhindring (1):** Den hemmelige dør fra kloakken er låst og kræver at man finder åbnings mekanikken.

1. Den hemmelige dør giver sig ikke. Måske er der en hemmelig mekanisme et sted?

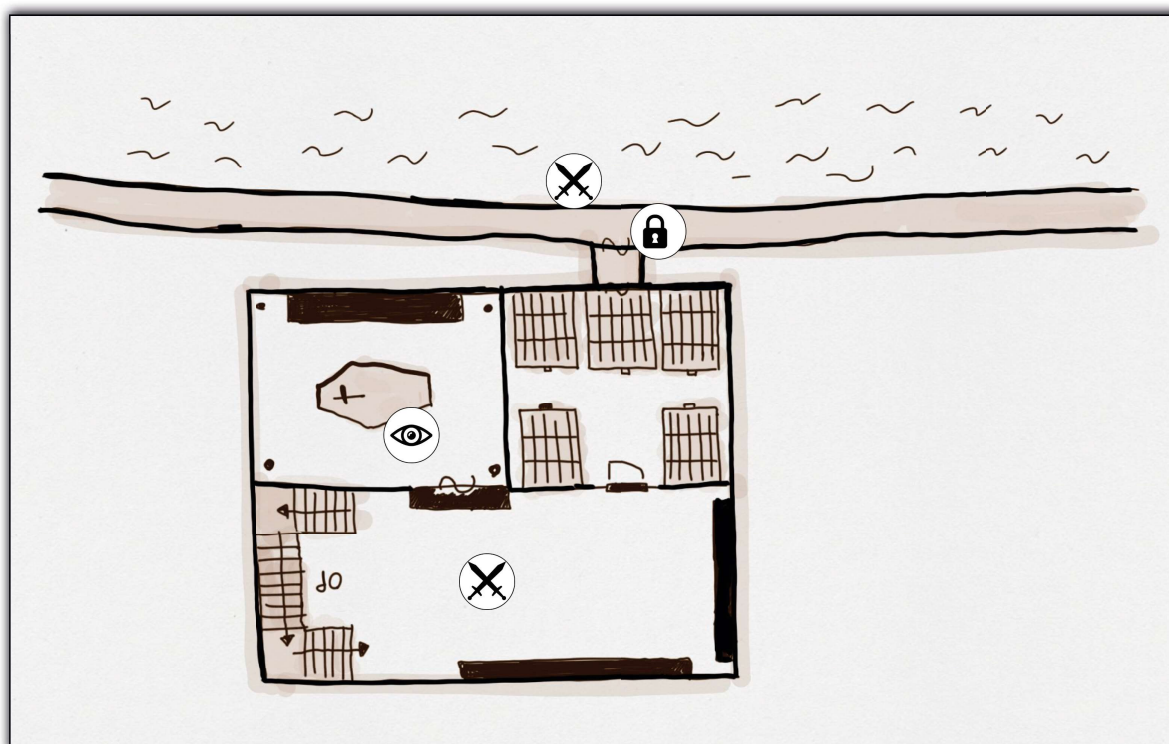
**✕ Konflikt (1):** En ghoul bevogter kælderens og rejser sig fra gulvet idet spillerne kommer ind.

1. Det askegrå, skaldede væsen med de store sorte tænder snerrer og kasster sig over den første der kommer ind i rummet.

**👁 Hemmelighed (1):** Bag en hemmelig dør gemmer vampyrens hvilested sig, og en hemmelighed.

**Effekt:** I et hemmeligt rum i kisten ligger der en nøgle (der er et hemmeligkort, som du kan give spillerne). Nøglen kan bruges i Scene 2, til at komme ind i varehuset i scene 2 uden at bruge karrierekort.

Du åbner den hemmelige dør og kommer ind i rummet til kisten... der er tom. Men måske er der et hemmeligt rum i kisten?



# STUEETAGEN

Huset er smukt og rigt møbleret, og på væggen i entréen hænger der et portræt af en smuk mand, med langt sort hår og gennemborende lilla øjne. Han bærer et våbenskjold af to gyldne kronhjørte. Dette er et portræt af Lord Kafax.

**✕ Konflikt (1):** Den ene dør fra køkkenet fører ind i tjenestefløj, hvor hushovmesteren og to tjenestepiger sover.

1. I lister jer ned af gangen, hvor tjenestefolkene sover, men ikke stille nok. "Hvem der?" lyder stemmen fra hushovmesterens værelse. Hvad gør I?

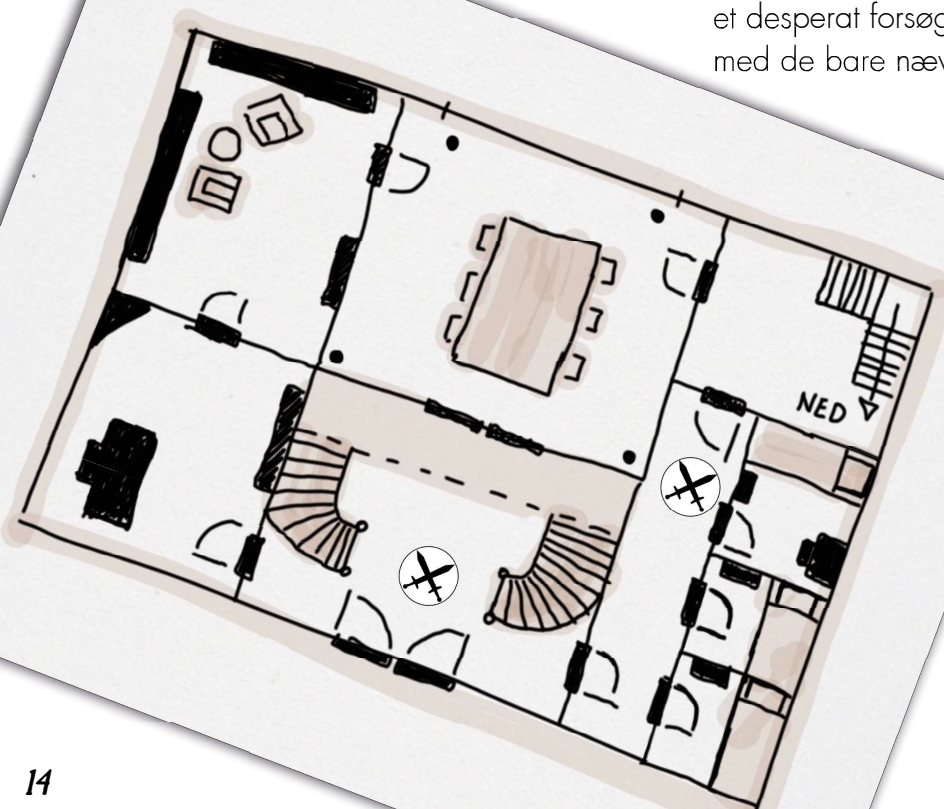
**✕ Konflikt (3):** Seks byvagter kommer og banker på! De har hørt kamplarmen og vil undersøge hvad der sker. De vil lukkes ind og ovenpå. Ellers sparker de døren ind og tæver alle indtrængende!

**Effekt:** Her skal spillerne træffe et valg. Kæmpe (tage konflikten) eller lade dem komme forbi (ikke tage konflikten). Hvis de ikke tager konflikten, vil de ikke kunne få Baron Blut som allieret i scene 3.

1. Vagt sergenten trækker sit sværd og siger "sidste advarsel eller jeg angriber", hvad gør I?

2. En af vagterne råber et kampråb og stormer frem med sin hellebard, klar til at spidde den første og bedste på det rustne stål. Hvad gør I?

3. Et par af vagterne flygter, mens den sidste i et desperat forsøg kaster sig over den nærmeste med de bare næver. Hvad gør I?



# SCENE 2

*- Hurtig ind, hurtig ud -*

Et år er gået siden kampen mod "Das Geltfändler auf Nuln", den mystiske Lord Kafax's bogholder. Sidan da har I brugt tiden på at optrevle det kriminelle netværk af holdingselskaber og mafia-lignende grupperinger. Den søgen har ledt jer til havnen i Nuln - til et u-anseeligt pakhus, der øjensynligt er hovedkvarteret for netværket. Her håber I at finde ud af hvem og hvor Lord Kafax er, og hvad det er der foregår.

Det er sen aften, mørket er faldet på, og I ligger på et hustag, mellem havnen og pakhuset, og prøver på at finde ud af, hvordan I kommer ind i hovedkvarteret.



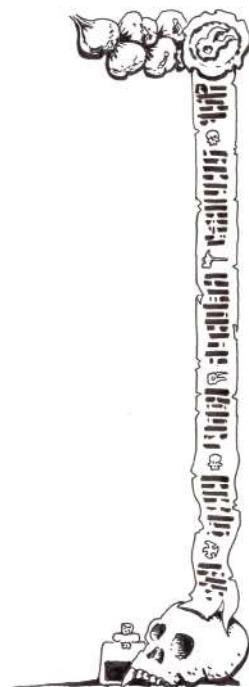
*- SÆT SCENEN -*

*Uddel spillernes nye karrierekort*

*Giv spillerne de to oversigtskort*

*Læs det ovenstående højt*

*Husk dem på at de skal bruge kort.*





## Scene 2

### **FØRST!**

Spillerne ligger på hustaget, og holder øje med situationen. De skal finde en vej ind i varehuset, og finde ud af hvad der skal ske når de kommer ind. Havnen er vel bevogtet af by-vagten og vejene stærkt oplyst af vægternes lamper. Og inde i pakhuset er der stadig lys. Hvem end der er derinde, så er de nataktive. Spillerne MÅ fjerne vægteren før de kan komme ind, for hvis han alarmerer byvagten, er spillet ude.



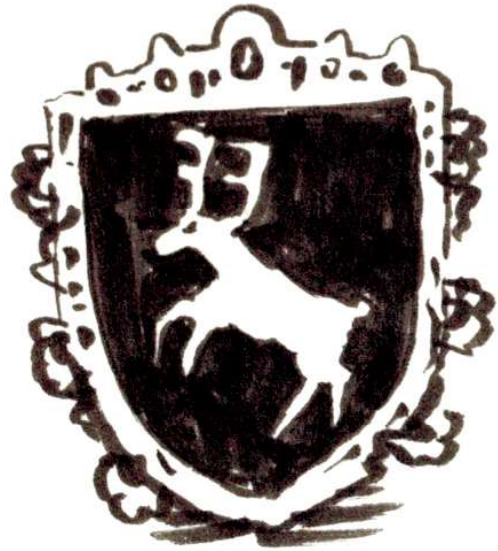
### **SÅ!**

Spillerne kommer ind i pakhuset, hvor de finder en masse tilfangetagne børn. Inde i pakhuset konfronterer de også lederen af netværket, Miranda De La Vega, en kvindelig vasal, der er under en besværgelse fra hendes mester, Lord Kafax, og som står for mennesketransporterne til Sylvania. De kan redde hende og befri hende fra besværgelsen, hvis de vil, men så mister hun hukommelsen. Så længe hun er vasal kan de få oplysninger ud af hende.



### **ENTEN**

Spillerne vælger at befri hende ved at bryde formularen, men mister muligheden for at få mere at vide om Lord Kafax. Men én af spillerne kan fjerne et korruptionskort.



### **NPC'ER I SCENEN:**

Fem byvagter  
og en troldmandslærling  
Vægteren Lygte Leif  
To portnere (Larz og Vrank)

Miranda De La Vega – Vampyrens Vasal.

### **ELLER**

De torturerer hende og finder ud af, at Wilhelminas søn Peter er hos Lord Kafax. Lord Kafax har gjort Peter til en vampyr, men en krans af sorte roser velsignet af Mohr kan befri ham.

Dette kan spillerne bruge til at løse konflikten med Peter i scene 3, uden at slå ham ihjel. Denne viden er den eneste måde at løse konflikten på uden at dræbe Peter.

# HAVNEN

Havnen er mørk og tåget, og det er vigtigt at skabe en stemning af heist og skibsklokker.

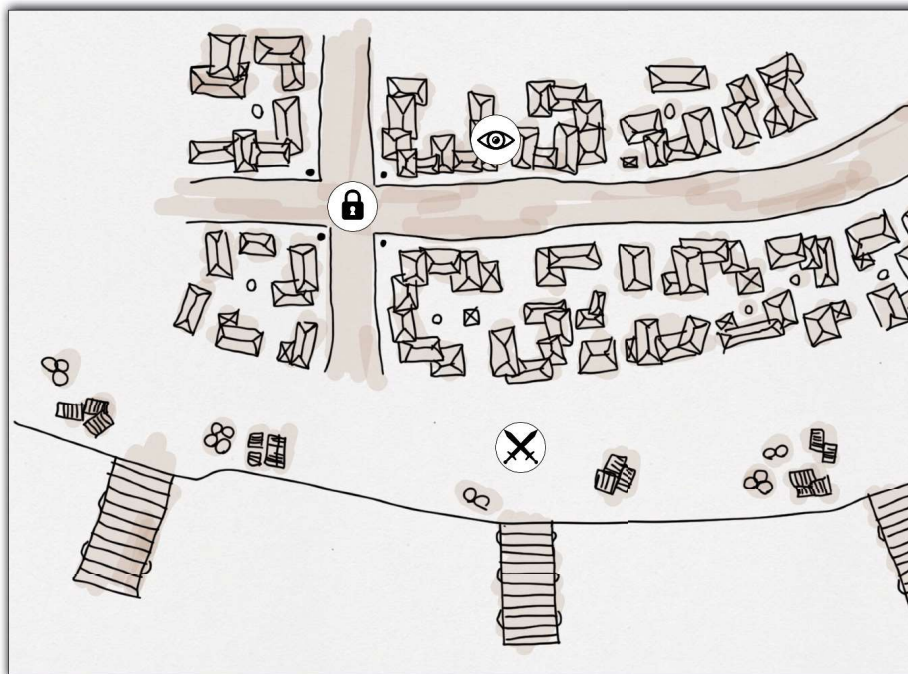
**✂ Konflikt (2/4):** Havnen bevogtes af en patrulje på fem byvagter og en troldmandslærling.

**Effekt:** Hvis spillerne tager denne konflikt før de går ind i varehuset har den Styrke 2. Hvis de ikke tager den nu, vil byvagterne undersøge larmen fra pakhuset når de kæmper mod Miranda, og falde dem i ryggen med Styrke 4. I modsætning til vægteren, vil de undersøge først i stedet for at tilkalde hjælp.

1. Vagtsergenten anråber jer med sværdet trukket. Hvad gør I?
2. Troldmandslærlingen fremmaner en flamme i sin hånd og kaster den mod jer. Hvad gør I?
3. (Hvis aktuelt) En af vagterne kaster sig til siden med sin armbrøst og glider hen ad gulvet mens han affyrer sin bolt. Hvad gør I?
4. Med en sidste kræftanstrengelse kaster en af vagterne sin hellebard efter jer. Den sejler gennem luften som i slow motion. Hvad gør I?

**👁 Hemmelighed (1):** 'Stake out' af pakhuset.

**Effekt:** Ved at bruge noget tid på at undersøge pakhuset og lægge en plan, kan spillerne vælge en af to udfordring de vil springe over, enten forhindringen: "At komme ind i varehuset" på kort



3 (da de opdager et løst bræt på bagsiden) eller Konflikten: "Vagterne i porthuset" på kort 4 (da de opdager at vagterne går ud og henter øl på et tidspunkt).

1. Der er lys i varehuset og vagter i porthuset, men det er nok en god idé at kigge lidt nærmere på stedet. Hvad gør i?

**🔒 Forhindring (1):** I krydset er der fire store lanterner tændt af vægteren der passer dem.

Denne forhindring SKAL løses, da spillerne ved, at hvis vægteren alarmerer byvagten, kommer hele styrken løbende, og så er det 'game over'.

1. Vægteren står og skutter sig i det blafrende lys. Han ser lidt træt og ængstelig ud. Hvad gør i?

# PAKHUSET

Pakhuset er centrum for menneskesmuglingen af børn til Sylvanien. I bure midt i pakhuset, er der en del børn lukket inde, mens de venter på at blive fragtet ned til det skib der skal føre dem til Sylvanien. De er apatiske og udsultede.

Optegnelserne i pakhusets kontor viser, at dette har stået på i mange, mange år. Spillerne kan også finde et brev til Miranda de la Vega fra Lord Kafax, hvor der står at hun skal holde øje med fire personer, samt en ret præcis beskrivelse af dem. "Sørg for, at de finder mig. Det er skæbnen" står der.

På kontoret hænger der et våbenskjold med en gyldne kronhjorte.

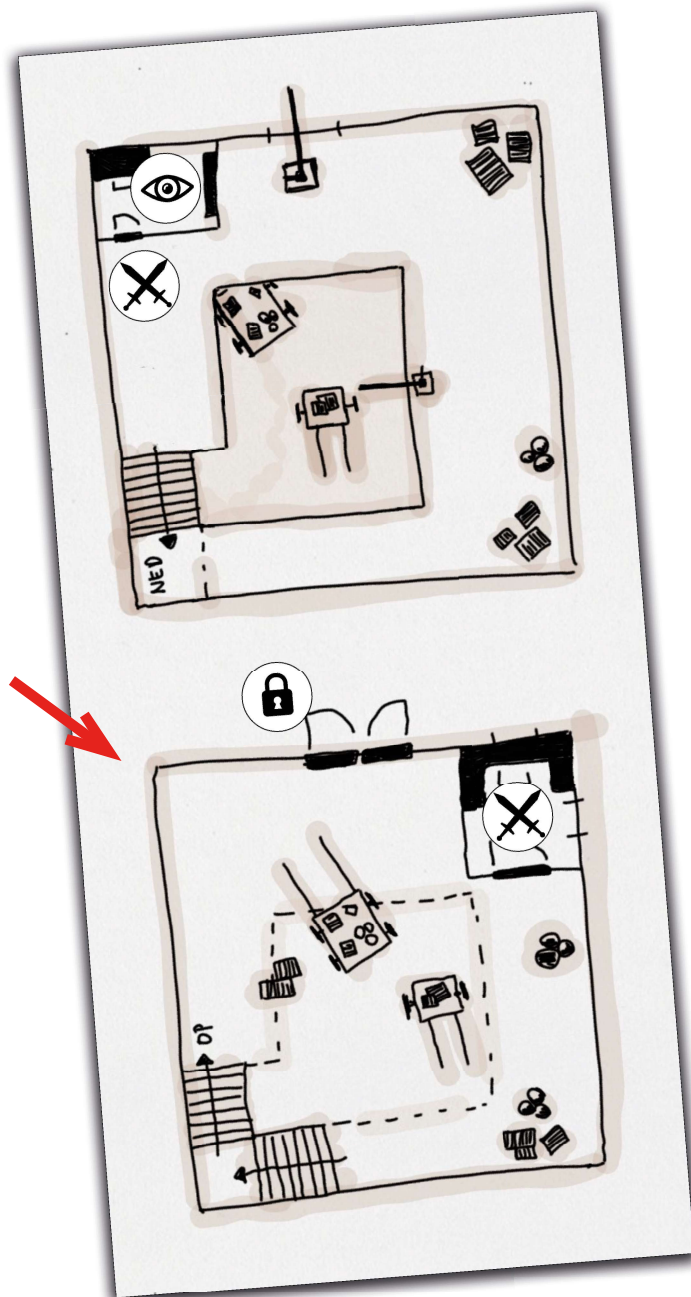
 **Forhindring (1):** Porten er låst og skodderne slået for. Hvordan kommer de ind?

Hvis spilpersonerne har fundet nøglen i scene 1 kan de bruge den her.

1. I undersøger porten og vinduerne, men de er alle låst og skodderne slået for. Måske er der en nøgle? Et løst bræt man kan snige sig ind af? Eller måske bliver man nødt til at sparke døren ind? Hvad gør I?

 **Konflikt (2):** Der er to portnere på vagt i portnerhuset.

Den ene går som regel en runde inden for og uden for en gang hver halve time. Den anden bliver siddende. Larz og Vrank er to meget hærdede, men også tørstige, lejesoldater og veteraner, der har tjent vampyrerne i flere år.



1. De to vagter sidder inde i portnerhuset og spiller kort, mens de med det ene øje holder øje med porten.

2. Den anden af de to portnere griber sin søm-knip-pel og stormer ud mod jer. Hvad gør I?

# PAKHUSET (2. SAL)

✕ **Konflikt (4):** Miranda De La Vega – Vampyrens Vasal.

Miranda er en Estiliansk (Warhammers pendent til Spanien) kvinde, midt i 30'erne, atletisk og med et ansigt hugget i marmor, med stærke linjer og et strengt blik. Hun bærer praktiske klæder, en læderrustning, og et kurvet sværd ved sin side, som hun i den grad kan finde ud af at bruge. Hendes sind er bundet af en besværgelse fra vampyren, og har drukket af hans blod, hvilket gør hende til en slave, men også overmenneskelig stærk. Og hurtig!

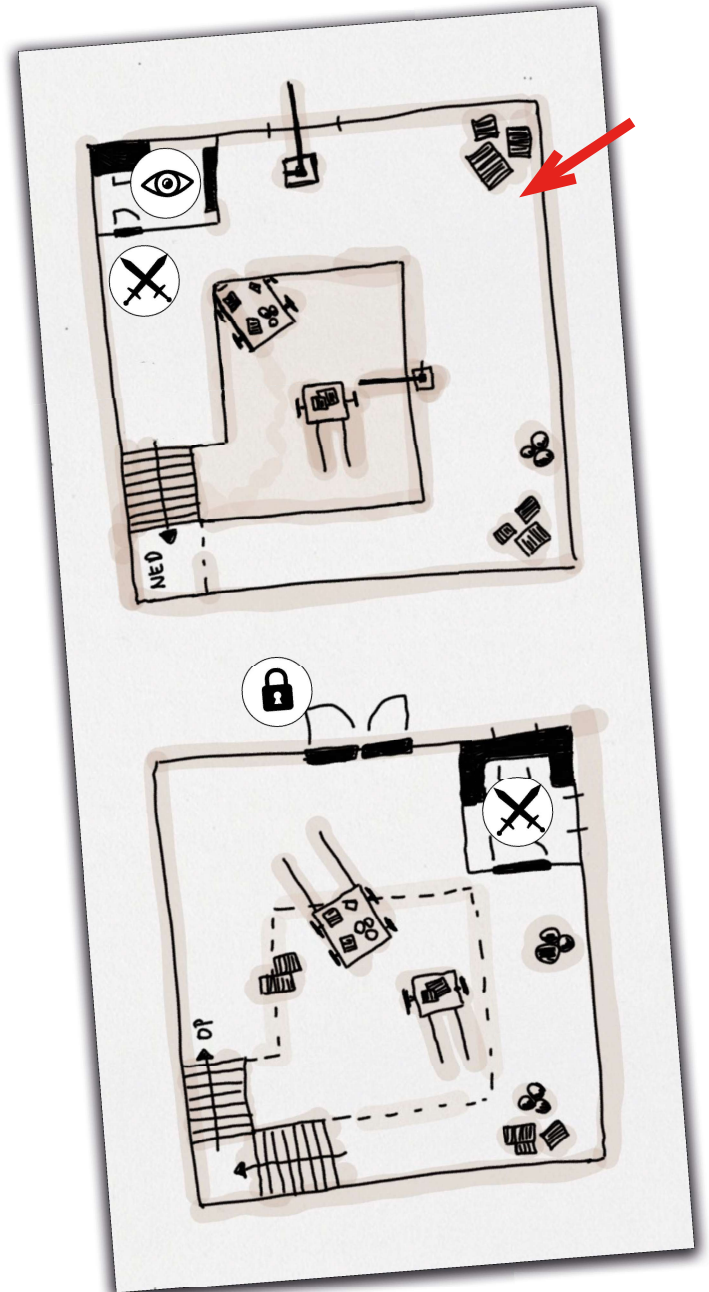
👁 **Hemmelighed (1):** Hemmeligheden om Peter.

En magiker eller menneskekyndig kan godt se at Miranda opfører sig unaturligt og er under indflydelse af mørk magi.

**Effekt:** Hvis spillerne torturerer Miranda, kan hun fortælle at Wilhelminas søn Peter er hos Lord Kafax, og er blevet gjort til vampyr. Det eneste der kan redde ham er en krans af sorte roser velsignet af Mohr (hemmeligkort). Denne hemmelighed kan bruges til at løse konflikten: Vampyr-drengen i scene 3 uden at slå ham ihjel.

Vælger spillerne at befri Miranda uden at torturere hende, får de ingen hemmelighed, men én spiller kan fjerne ét korruptionskort.

1. Besværgelsen der binder Miranda er stærk, men der findes metoder. Sol, sølv eller helligt vand er som tortur, mens rindende vand kan løse besværgelsen. Hvad gør I?





# SCENE 3

## - Slottet -

Det er 10 måneder siden at I infiltrerede Lord Kafax' organisation, og afslørede dens omfattende transport af kidnappede børn til Sylvania, grevens hjemland. Det har været en lang rejse med mange farer og forhindringer, men nu er I her, i den lille by Splutchenberg, der ligger for foden af Lord Kafax's slot.

Nu sidder I på Den Hængte Kat, byens eneste værtshus, et trøstesløst hul, og prøver at finde på en plan. En plan for at komme ind i slottet, finde børnene, og ikke mindst lokalisere og besejre Lord Kafax.



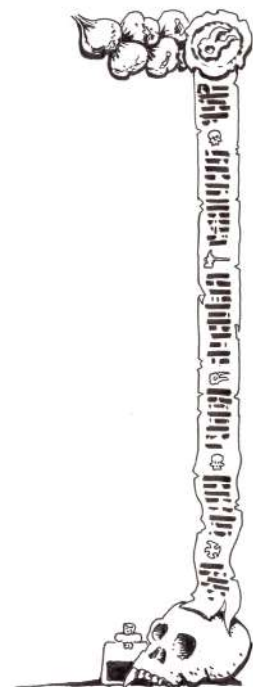
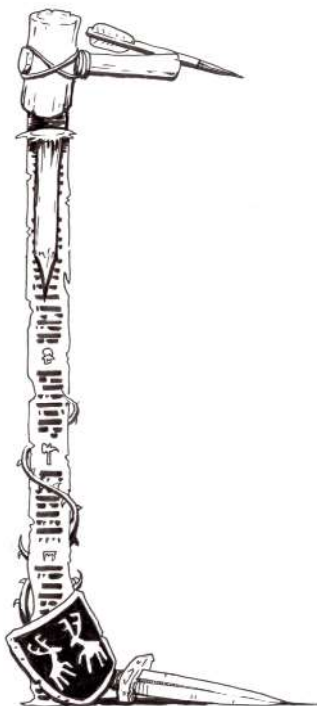
## - SÆT SCENEN -

*Uddel spillernes nye karrierekort*

*Giv spillerne de to oversigtskort*

*Læs det ovenstående højt*

*De kender godt reglerne nu.*





## Scene 3

### ***FØRST!***

Scenen starter på den lille kro "Den Hængte Kat". Spillerne sidder for sig selv på en bænk, ikke langt fra pejsen, og ved de andre borde sidder flere lokale - tavse, mørke skikkelser, fyldt med mistro og mismod, slidte og knækkede af landets og Grevens tunge byrder. Spillerne må lave en plan.



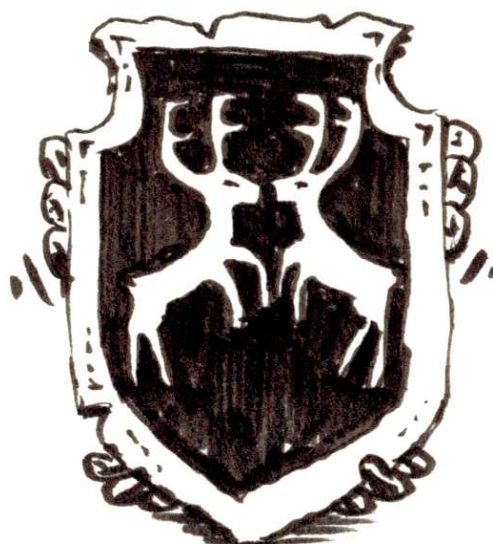
### ***SÅ!***

På vej op på slottet finder de Baron Blut. Baronen ligger op ad et træ i skoven uden for slottet. Han blev dødeligt såret i kampen mod vareulven, og det hellige vampyrdræbersværd, Femoris Gladia, ligger i skødet. Det viser sig, at Baron Blut er Blodsdrage, en art vampyrjagende vampyrer, der opslugt at hævn jager sin egen slags. Spillerne må nu finde ud af, hvad de vil gøre. Vil de dræbe Baron Blut og tage sværdet? Eller vil de redde hans liv? Hvis de hjalp ham i scene 1, kan de få ham som allieret, hvis ikke, vil han gå sin vej.



### ***FINALE***

Oppe på slottet finder de Lord Kafax, og børnene. Men børnene er forvandlet til vampyrlinger. Sammen med Lord Kafax på tronen sidder lille Peter, Wilhelminas dreng. Peter går spillerne i møde, med et tilbud fra Lord Kafax om at slå sig sammen med ham, og så lader han børnene gå (det gør han ikke, det er bluff), eller vil de tage kampen op (og kæmpe mod vampyrbørnene)? Hvis spillerne fandt ud af, hvad der kan frelse Peter, kan de bruge rosenkransen til at løse konflikten med vampyrdrengen uden at slå ham ihjel.



### ***NPC'ER I SCENEN:***

De lokale, som hedder ting a la Piotr,  
Ludmilla eller Sasha  
En varulv  
En såret Baron Blut  
Peter og tre andre Vampyrlinger  
Lord Kafax!

# LANDSBYEN...

Her må du gerne smøre tykt på af østeuropa og fattig strigani landsby og overtro.

**👁 Hemmelighed (2):** Udspørg de lokale, om de ved noget.

**Effekt:** Hvis spillerne får kontakt til de lokale, kan de blive tilbudt at gemme sig i tønder, og få en af de lokale til at køre dem ind på slottet. På den måde vil de gå uden om Konflikten med herrens monster, hemmeligheden med Baron Blut og Forhindringen med vindebroen. Det er der både fordele og ulemper ved. Det er helt op til spillerne om de vil benytte sig af det, og om de vil gå uden om alle udfordringer. MEN hvis de ønsker at se hemmeligheden: Baron Blut, SKAL de også tage konflikten: Herrens monster.

1. Mændene i kroen er tavse og sammenbidte, sultne og slidte. I hjørnet af kroen står en lille helgenstatue, og en lille dreng sover forhutlet ovre ved pejsen. I må finde på noget for at vinde deres tillid. Hvad gør I?

2. En af mændene kigger på jer. I virker som skikkelige folk, og vi ønsker jer held med jeres forehavende. Men hvordan ved vi, at vi kan stole på jer? Hvad gør i?

**✂ Konflikt (4):** Herrens monster, en varulv. Holder til i skoven, og vil angribe alle der kommer for tæt på slottet.

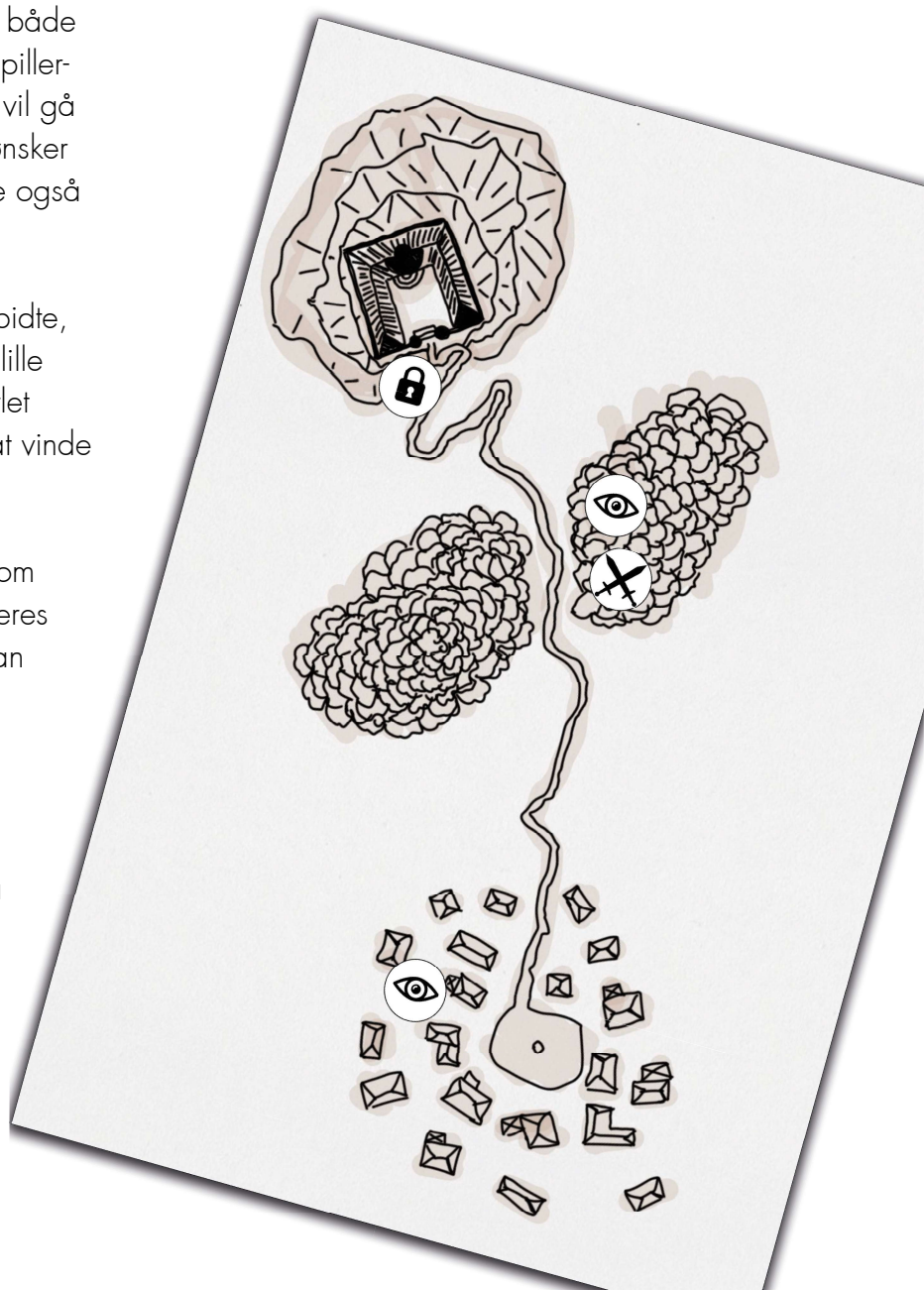
1. Monsteret er såret, men stadig farligt. Monsteret kigger på karaktererne fra skoven, og med en guttural snerren

gør den klar til angreb. Hvad gør I?

2. Med sin mægtige klo langer den ud i smerte efter dens angriber. Hvad gør I?

3. Blind af raseri og smerte bider den efter alt i nærheden. Hvad gør I?

4. Monsteret er døden nær, men sårene lukker sig stadig og det kravler hen mod jer. Hvad gør I?



# ...REJSEN TIL SLOTTET

 **Hemmelighed (1):** Baron Blut ligger dødeligt såret op ad et træ.

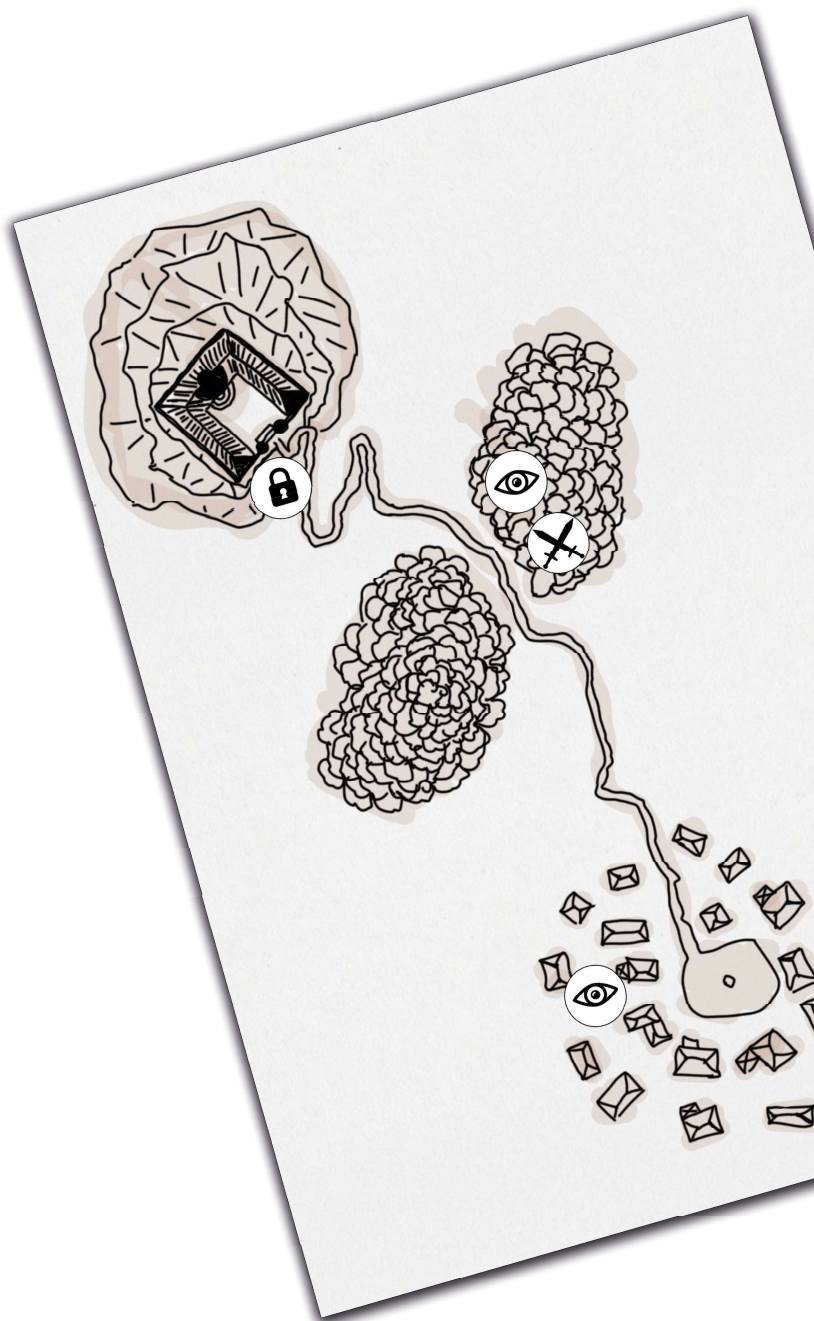
**Effekt:** Hvis spillerne dræber hen, kan de tage Femoris Gladis, et magisk vampyrdræbersværd, der halverer en vampyrs styrke, når man kæmper mod denne. Hvis de redder hen, men IKKE tog konflikten med vagterne i scene 1, vil hen takke dem, men rejse bort. Hvis de TOG konflikten mod vagterne, vil hen gå med dem, og vil tælle som et kort (kan modvirke sætning, men hen dør i forsøget)

1. Baronen kigger op på jer med røde øjne. Hen er hvid som et lagen og hugtænder så lange som fingre fylder hans mund. Varulvens klør har flået hele hans torso op, og sort blod flyder ud af hen. Det går op for jer, at hen må være en Blodsdrage, vampyrer der jager andre vampyrer. "Jeg... jeg er ved at dø den endelige død!" rasper hen. "Vil I hjælpe mig?". Jeres blod vil kunne hele ham, men et enkelt slag vil gøre det af med hen. Hvad gør I?

 **Forhindring (2):** Vindebroen er oppe.

1. Den nærmest uindtrængelige fæstning ligger foran jer, og vindebroen er oppe. Hvad gør I?

2. Så langt så godt, men en stor gitterport blokerer jeres vej videre. Hvad gør I?



# SLOTTET

Lord Kafax har ventet dem. Han har orkestreret denne rejse, for at de skulle blive ædt op af deres hævnthirst og give efter for mørket. Hans plan er at tilbyde dem evigt liv.

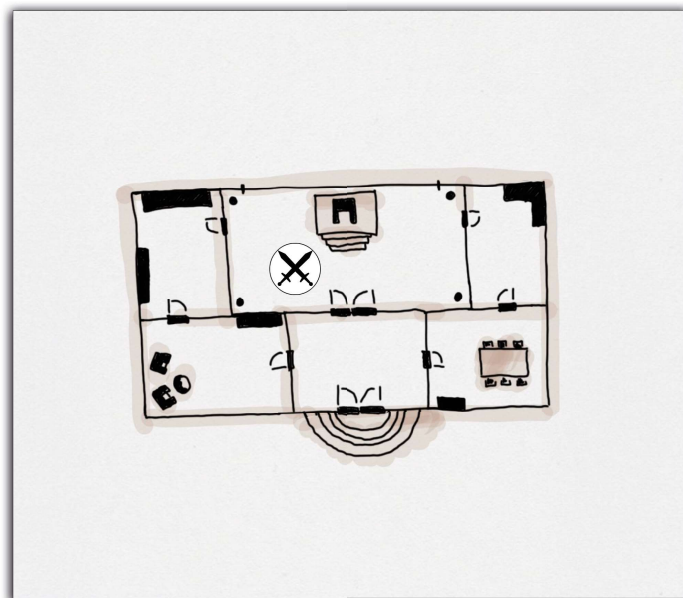
Wilhelmina kan blive genforenet med Peter. Bartholomeus kan genetablere sin families navn. Vera kan opfylde den skæbne der venter hende i Arabys sand og Filip kan få.... magt! Og aldrig mere være bange.

## ✂ *Konflikt (12/6, hvis de bærer Femoris Gladis):* Den store episke

amok finale!

Dørene ind til slottet åbner da de nærmer sig og afslører en stor hall. De store dobbeltdøre ind til riddersalen åbner sig også, og derinde, på en kæmpemæssig trone, sidder Lord Kafax, omgivet af fire små børn.

Wilhelmina genkender den ene som Peter. Vampyrkingen Peter rejser sig og går hen mod dem. Han hilser dem tavst med udstrakte hænder. Lord Kafax's fløjsbløde, men isnende kolde stemme byder dem velkommen og tilbyder dem evigt liv, som en af mange gaver. Hvis de tager imod hans tilbud, vil han befri børnene (løgn). Hvis de ikke tager imod tilbuddet, vil han med en gestus, sende børnene på dem. Hvis én eller to af spillersonerne tager imod tilbuddet, mens de andre vil kæmpe, vil hver omvendt spille tælle som én ekstra i styrke til Lord Kafax. Så hvis 2 spillersoner slår sig til ham, vil han eksempelvis have styrke 14/7.



1. Vampyrkingen Peters ansigt fortrækkes i en grimasse og afslører begyndende hugtænder. Han kaster sig mod jer, hvad gør I? (Hvis spillerne har hemmeligheden om rosenkransen, kan de bruge denne til at uskadeliggøre Peter. Hvis de ikke har Hemmeligheden er der ikke andet at gøre, end at bruge et kort på at uskadeliggøre/dræbe ham).

2. De tre andre vampyrkinger hvæser og begynder at løbe hen mod jer. Den forreste, en sorthåret pige, angriber med skarpe klør. Hvad gør I? (denne udfordring vil Baron Blut tage, hvis han er med. Han tøver et sekund da han ser pigen, og hun når at stikke sin hånd gennem hans hjerte, før han gennemborer hende med en stake)

3. En lille dreng, med fregner, rødt hår og blod i mundvigen kaster sig gennem luften, som et projektil af klør og tænder. Hvad gør I?

4. Den sidste af de fire børn, en blond pige med isblå øjne, skriger et uhyggeligt skrig, der skærer i ørene. Hvad gør I?



5. Lord Kafax rejser sig op og trækker en blodrødt slagsværd. En hvisken af tusinde stemmer fylder riddersalen. Så hurtigt at man næsten ikke kan se det, krydser han gulvet og angriber. Hvad gør I?

6. I en flydende bevægelse vender han sig om og hugger ud efter sin angriber. (Hvis spillerne har Femoris Gladis stopper kampen her, da såret fra det magiske sværd, får ham til at gå i opløsning)

7. Med umenneskelig styrke griber han ud efter den nærmeste, tager fat om halsen og løfter den fra jorden mens han klemmer til. Hvad gør I?

8. I afmagt slynger Lord Kafax offeret fra sig, griber ind i sin kappe og kaster tre mørke klinger efter den nærmeste. Knivenee hvisler med en uhellig lyd. Hvad gør I

9. Pludselig begynder Lord Kafax at ændre sig. Hans krop spasmer, ansigtet forvrides og . Han forvandler sig til en gigantisk flagermus, og kaster sig mod jer. Hvad gør I?

10. Flagermusen skriger og lydbølger med enorm kraft rammer jer. Hvad gør I

11. Såret, vender vampyrgreven tilbage til sin menneskelige form. Han hvæser og brøler og stormer desperat imod jer med klørne blottede. Hvad gør I?

12. Han får fat i dig og hans klør borer sig ind i dine skuldre og hans blodstinkende ånde er utrolig nær. Tænderne nærmer sig din hals. Hvad gør I? (Hvis spillerne klarer dette er Lord Kafax død, og greven har mødt sit endeligt)

## EPILOG

Børnene står ikke til at redde. Kun Peter kan reddes (hvis han har Rosenkransen om halsen). Lord Kafaxs magt er brudt, og hans netværk af menneskesmuglere og vasaller står forvirrede tilbage.

### *Lad spillerne fortælle deres egen epilog.*

Hvad sker der nu?

Er de fortabte?

Færdige?

Har mørket i dem vundet?

Gør en dyd ud af at lave en "et år senere" montage.





# *BARTHOLOMEUS "VON PLUFF" PLUMEN*



## *LAVADEL*

Bartholomeus er 24 år gammel, en adræt, men spinkel og mere forfængelig end det ellers pæne ydre burde diktere. Født i Nuln, ældste søn i en lav-adelsfamilie, der har set bedre tider. Faderen knoklede med fersken- og løgimport for at rette op på den forgældede Von Plumen-families økonomi og ære efter flere år med dårlig kålhøst i hjembyen Plumen i Ostmark. Imens brugte Bartholomeus faderens penge på drukture og klubber, hvor han mængede sig med de rigere adelssønner, og drømte om bedre tider. Indtil den skæbnesvangre aften. Hvis bare han kan finde manden med de to gyldne kronhjorte, kan han få alt tilbage!.

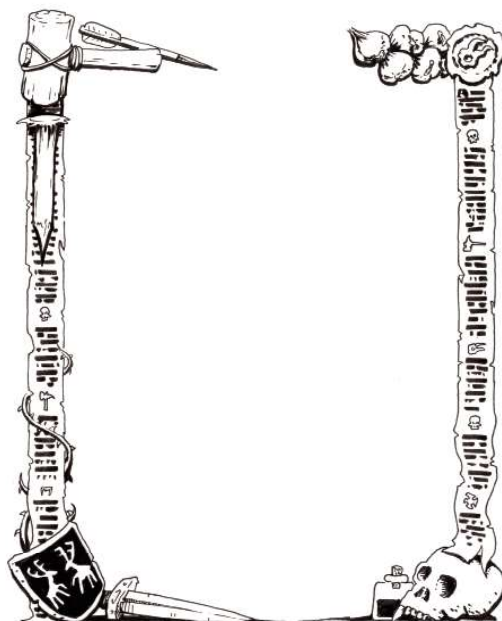
## *LUFTEN VAR KOLD OG VEJEN*

### *NOGET SKÆV OG UJÆVN*

Eller sådan virkede det i hvert fald på Bartholomeus, der måtte koncentrere sig for at holde sig nogenlunde midt på vejen og ikke falde af den. "Hov hov hov" mumlede han, da to nattevægttere bad ham skrubbe hjem i seng med ordene "forbandede, forkælede mægung" og "fyldebøtte". Bartholomeus havde ikke tid til pøblen, og når han genvandt sin families storhed, ville de lære at vise ham den rette respekt. Og i aften havde været et stort skridt. Det havde været en fantastisk aften i klubben, hvor flere af de rige adelssønner havde været der, og han havde været med i deres kortspil. Godt nok havde han tabt de sidste penge han havde nuppet af faderens slunkne kasse, men det var det værd. Han åbnede døren ind til familiens sidste købmandsgård, der bestemt havde set bedre tider. Og kastede op. Voldsomt. Inden for døren lå hans fars gamle tjener, Julius, med halsen flået op, og på trappen, med armene om hinanden, lå hans far og mor. Blodløse. Og livløse. "Se ikke så bleg ud Bartholomeus. Du skal ikke dø i aften. Først senere". Stemmen kom fra en skikkelse der stod halvsjult i mørket. Klædt i sort og rødt, og bærende et våbenskjold med to gyldne kronhjorte på en fin gammel kjortel. Skikkelsen opløstes i mørket, eller også var det bare Bartholomeus der besvimede.

Jagten har ført ham til Nulns kloakker, hvor han nu, sammen med resten af kloakslænet, følger den karismatiske heksejæger Baron Blut, der jager vampyren kendt som "Das Geltfändler auf Nuln".

## *HEMMELIGKORT*



# FILIP "KRAUS" MAUSER



## GRAVRØVER

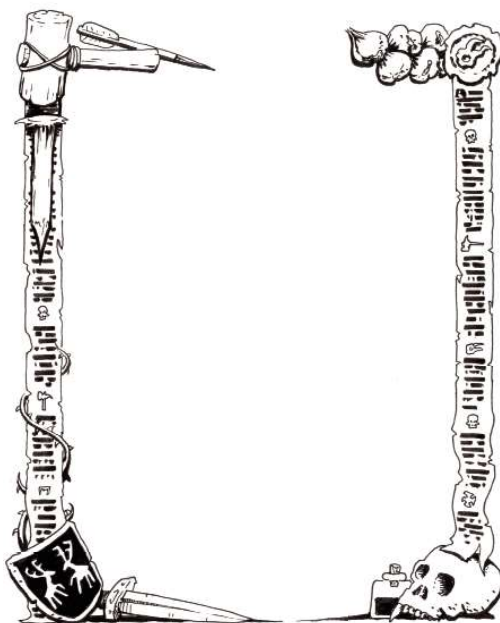
Filip er 19 år gammel, lavstammet, beskidt og not much of a looker. Han er opvokset i Nulns slum sammen med vennerne Dieter og August. Sammen ernærede de sig som gravrøvere indtil den skæbnesvangre aften. Siden da, har han søgt hævn, og svar. En rejse der har ført ham til Nulns kloakker, hvor han nu, sammen med resten af kloak slænget, følger den karismatiske heksejæger Baron Blut, der jager vampyren kendt som "Das Geltfändler auf Nuln".

## HEY FILIP, KAN DU IKKE GIVE DEN ET DASK!?!

Den er sku strammere end Havne Dorthes knold på Sigmarstag". Filip kiggede over på Dieter der hang og dinglede for enden af kobenet han havde kilet ind under stensarkrofagens låg. Han var rød i låget af anstrengelse og hoppede op og ned, som om han var en rotte der dinglede fra en rotte-karls bælte. Filip skulle lige til at gå over for at give en hånd med at få kisten åbnet, da han så en bevægelse ud af øjenkrogen. Først troede han det var August, den sidste i deres lille trekløver af grav-skatte-befrielse, som de yndede at kalde sig selv, men så hørte han August komme med et halvkvalt skrig, et par meter bag ham.

Han kiggede til siden, og så låget på kisten ved siden af glide ned på gulvet med hult drøn. En høj, bleg mand klædt i sort og rødt tøj, med et billede af to gyldne kronhjørt på brystet, rejste sig fra kisten. Manden var ligbleg, med langt sort hår, og nogle temmelig upraktiske lange tænder, hvis man ønskede at lukke munden. Det tog Filip et par øjeblikke at omsætte synet til passende panik! "Fuuuuuck!" råbte han endelig. Alt for sent. Filip stod tilbage i gravkammeret, blodet ankelhøjt og siluetterne af sine to døde venner i mørket. Han rystede over hele kroppen. Af sorg, angst..... og vrede. For sit øre kunne han stadig høre den blege mands sidste ord: "Vi to Maus. Vores rejse slutter ikke her. Vi har så meget vi skal opleve sammen".

## HEMMELIGKORT



# VERA "FESSOR" PUTZEN



## STUDENT

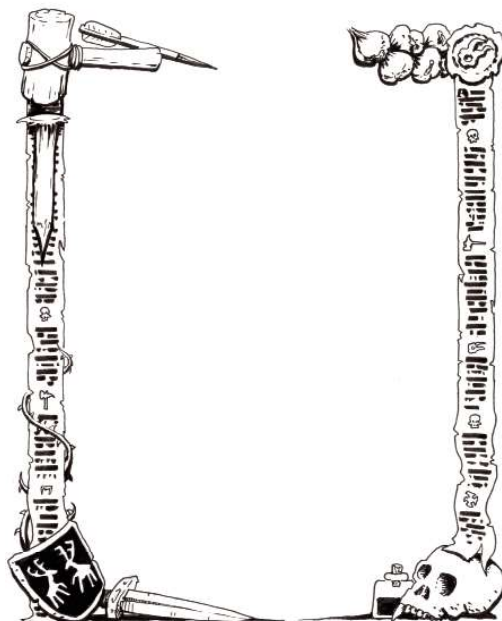
Vera er 17 år gammel, med en permanent læserynke i panden og fedtet brunt hår. Hun er født i Nuln, og opvokset i en fattig håndværkerfamilie, men har altid haft drømmen og hovedet til at studere på universitetet. Og takket være den aldrende professor Haken fik hun muligheden. Indtil den skæbnesvangre aften, hvor de brød seglen på den gamle skriftrulle. Nu søger hun svar, og manden der dræbte professoren. En jagt der har ført hende til Nulns kloakker, hvor hun nu, sammen med resten af kloak-slænget, følger den karismatiske heksejæger Baron Blut, der jager vampyren kendt som "Das Geltfändler auf Nuln".

## MØRKET LÅ TRYGT OG TÆT

### OMKRING DEM

Studerkammeret var kun oplyst af de store, dryppende stearinlys, der stod på hver sin side af det store bord, hvor utallige skriftruller og gamle bøger lå i åbnede eller i stakke. Vera kiggede over på Professor Haken Geist - hendes mæcen og underviser i gamle sprog på universitetet. Han var en aldrende mand, men stadig skarp, og havde set lyset i hende: en fattig og stædig pige fra gaden. Han var den eneste der nogensinde havde givet hende en chance - en chance for at blive oversætter og skriftkyndig ligesom ham. Professoren tog en skriftrulle op. Den så gammel ud, og bar et våbenskjold med to gyldne hjorte. Tegnene var helt klart fra det fjerne Araby. De havde fået til opgave at oversætte en gammel bog for en af Nulns adelsmænd, og i forarbejdet havde Professor Haken fundet en del referencer dybt i universitetets kældre. Professoren brød seglet og begyndte at læse. Og så blev han pludselig bleg. "Løb Vera. Løb nu!" Hans stemme var panisk, og hun løb. Og som hun løb hørte hun professorens skrig bag sig, og en iskold stemme: "Du skulle have holdt dig til bogen, professor Haken, men der er stadig håb for pigen". Næste dag fandt man professoren blodløs og livløs, og uden sin mæcen, måtte Vera forlade universitetet.

## HEMMELIGKORT



# WILHELMINA "EISEN FRAU" SPARR



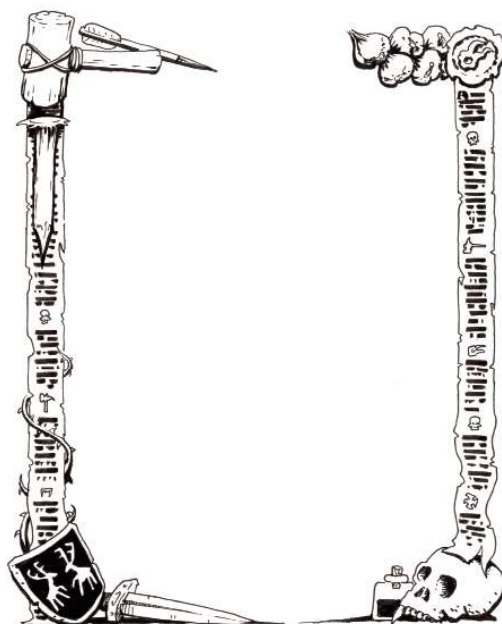
## KNYTTER KURT

Hun strøg svovlstikken mod bordets fedtede kant, og tændte sin cigarillo med et dybt hiv, pustede ud og lod røgen kravle ud under den bredskyggede hat. "Hey Knytter Kurt! Jeg tror, du hellere må pakke regnormen der ned i bukserne, og liste hjem til det rottehul du kommer fra!". Kurt kiggede over mod hende, stadig med bukserne nede og et godt greb om den unge piges hår. "Ved Kains mor af en hore hvem er du? Og hvad bilder du dig ind?" Wilhelmina trykkede på aftrækkeren til armbrøsten, og så med et skævt smil Kurts forbløffede ansigtsudtryk da bolten kolliderede med hans illusion om manddom. Han ville aldrig komme til at genere nogen igen. Hun ville straffe ham, som hun ville straffe den blege adelsmand med de to gyldne kronhjorte i sit våbenskjold, der havde taget hendes mand og søn fra hende. Ham som var kørt op til dem i sin karret, og havde tilbudt den lille dreng et lift, og som havde efterladt hendes mand død, blodløs og askegrå ved flodbredden. Ham som havde taget hendes søn, og var sluppet godt fra det. Ind til videre. Ingen skulle nogensinde slippe godt fra det igen. Hun tog knojernet på og rejste sig. Kurt skreg.

## DUSØRJÆGER

Wilhelmina 30 år gammel, senet, arret og hærdet. Hun er vokset op i Nuln og mistede for 5 år siden sin mand og sin lille dreng, Peter. Parret var blevet samlet op af en adelsmand i sin karet, og et par dage senere fandt man hendes mand død. Drengen blev aldrig set igen. Da Wilhelmina ikke havde flere tårer tilbage, tog hun sin faders gamle armbrøst og begyndte at jage alle dem, der troede de kunne slippe godt fra det. En jagt der har ført hende til Nulns kloakker, hvor hun nu, sammen med resten af kloak-slænget, følger den karismatiske heksejæger Baron Blut, der jager vampyren kendt som "Das Gelfändler auf Nuln".

## HEMMELIGKORT





# Reglerne i en nøddeskal

## Udfordringer

I hver scene er der en række UDFORDRINGER I som gruppe KAN eller SKAL klare.

 Forhindinger som I SKAL klare for at komme videre (obligatorisk).

 Konflikter som I KAN fravælge, men med konsekvenser (næsten valgfrit).

 Hemmeligheder I KAN finde, og som kan være både gode og dårlige (valgfrit).

## Kort

I kan løse udfordringerne ved at spille kort. I har tre typer af kort til at klare udfordringerne.

Alle kort har styrke 1. En udfordring er KLARET, når én eller flere af jer tilsammen har spillet et antal kort lig med udfordringens styrke (den kender spilleren). Hver af jer kan spille så mange I vil.

## Fortæl dine kort

Når du bruger et kort skal du fortælle hvad du gør og hvordan det løser udfordringen.

## Flashbacks

Vær kreativ når du bruger og fortæller et kort. Det kan også være i flashback, hvor du fortæller hvordan du har brugt kortet til at planlægge dig ud af udfordringen.

## Karriere exits

Du skifter karriere mellem hver scene. Bøg på det karrierkort fra din start karriere du vælger at bruge, kan du se din karriere exit, altså hvilken karriere du har i næste scene.

## Karriere

Du kan bruge ét af dine to karrierekort i hver scene.

Du kan derudover bruge karrierkort fra tidligere scener én gang i hver scene.

Dvs. Du har ét karrierkort i scene 1, to i scene 2 og tre i scene 3.

## Korruption

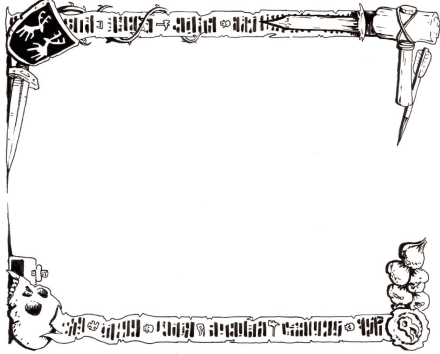
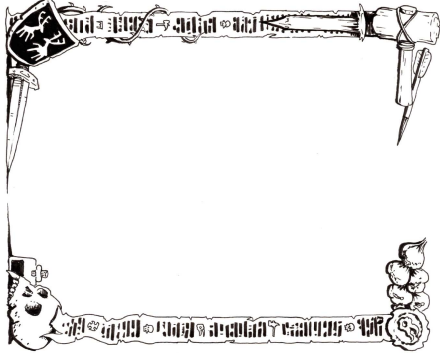
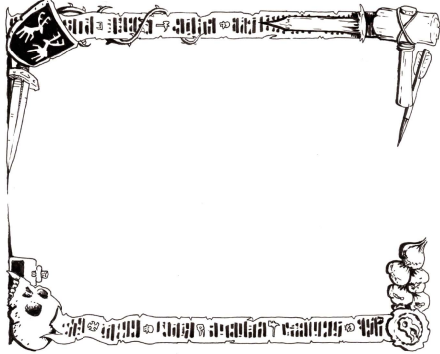
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du søge hjælp i mørket og tage et korruptionskort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

## Scene 1

## Scene 2

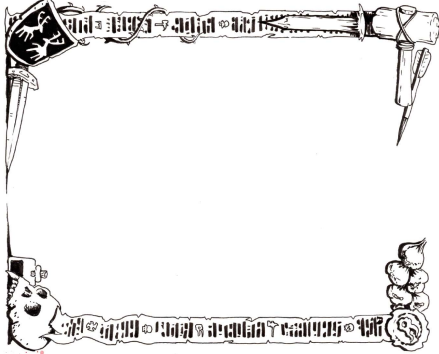
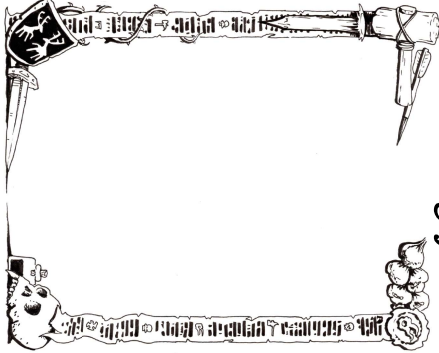
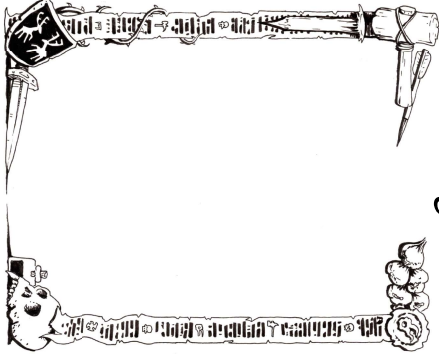
## Scene 3



## Smager

## Får smag for

## Fortabt



## Sår

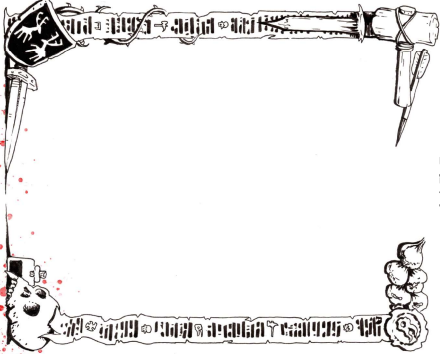
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du ofre sig selv og tage et sårkort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

## Av!

## Problematisk

## Færdig





# Reglerne i en nøddeskal

## Udfordringer

I hver scene er der en række UDFORDRINGER i som gruppe KAN eller SKAL klare.

 Forhindringer som I SKAL klare for at komme videre (obligatorisk).

 Konflikter som I KAN fravælge, men med konsekvenser (næsten valgfrit).

 Hemmeligheder I KAN finde, og som kan være både gode og dårlige (valgfrit).

## Kort

I kan løse udfordringerne ved at spille kort. I har tre typer af kort til at klare udfordringerne.

Alle kort har styrke 1. En udfordring er KLARET, når én eller flere af jer tilsammen har spillet et antal kort lig med udfordringens styrke (den kender spillederen). Hver af jer kan spille så mange I vil.

## Fortæl dine kort

Når du bruger et kort skal du fortælle hvad du gør og hvordan der løser udfordringen.

## Flashbacks

Vær kreativ når du bruger og fortæller et kort. Det kan også være i flashback, hvor du fortæller hvordan du har brugt kortet til at planlægge dig ud af udfordringen.

## Karriere exits

Du skifter karriere mellem hver scene. Bag på det karrierekort fra din start karriere du vælger at bruge, kan du se din karriere exit, altså hvilken karriere du har i næste scene.

## Karriere

Du kan bruge ét af dine to karrierekort i hver scene.

Du kan derudover bruge karrierekort fra tidligere scener én gang i hver scene.

Dvs. Du har ét karrierekort i scene 1, to i scene 2 og tre i scene 3.

## Korruption

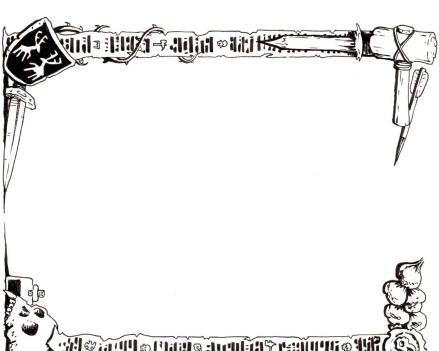
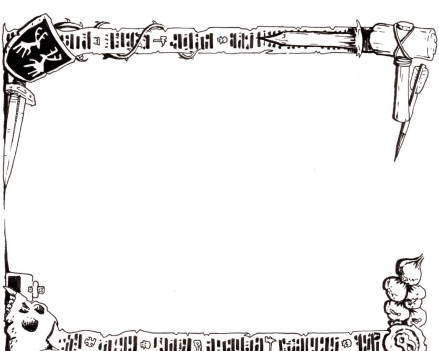
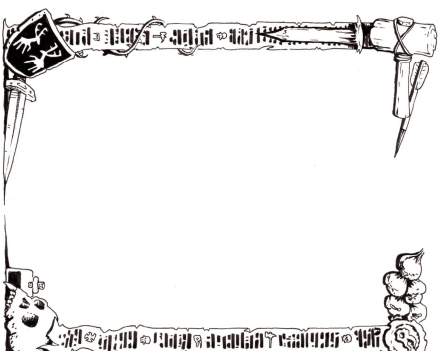
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du søge hjælp i mørket og tage et korruptionskort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

## Scene 1

## Scene 2

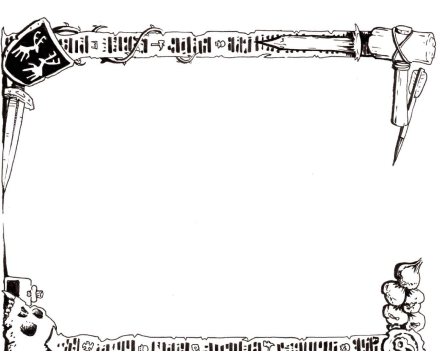
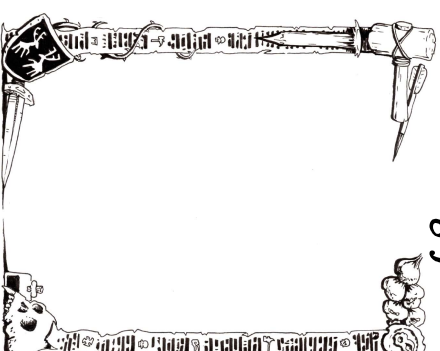
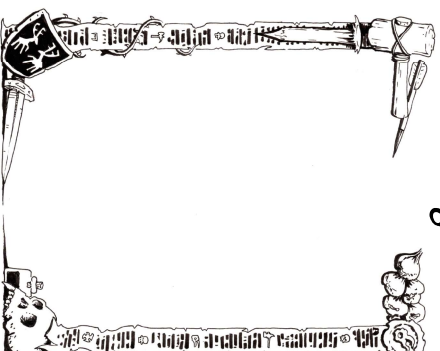
## Scene 3



## Smager

## Får smag for

## Fortabt



## Sår

## Av!

## Problematisk

## Færdig



Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du ofre sig selv og tage et sårkort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

# Reglerne i en nøddeskal

## Udfordringer

I hver scene er der en række UDFORDRINGER | som gruppe KAN eller SKAL klare.

 Forhindringer som I SKAL klare for at komme videre (obligatorisk).

 Konflikter som I KAN fravælge, men med konsekvenser (næsten valgfrit).

 Hemmeligheder I KAN finde, og som kan være både gode og dårlige (valgfrit).

## Kort

I kan løse udfordringerne ved at spille kort. I har tre typer af kort til at klare udfordringerne.

Alle kort har styrke 1. En udfordring er KLARET, når én eller flere af jer ildsammen har spillet et antal kort lig med udfordringens styrke (den kender spillederen). Hver af jer kan spille så mange I vil.

## Fortæl dine kort

Når du bruger et kort skal du fortælle hvad du gør og hvordan det løser udfordringen.

## Flashbacks

Vær kreativ når du bruger og fortæller et kort. Det kan også være i flashback, hvor du fortæller hvordan du har brugt kortet til at planlægge dig ud af udfordringen.

## Karriere exits

Du skifter karriere mellem hver scene. Bag på det karrierkort fra din start karriere du vælger at bruge, kan du se din karriere exit, altså hvilken karriere du har i næste scene.

## Karriere

Du kan bruge ét af dine to karrierekort i hver scene.

Du kan derudover bruge karrierkort fra tidligere scener én gang i hver scene.

Dvs. Du har ét karrierkort i scene 1, to i scene 2 og tre i scene 3.

## Korruption

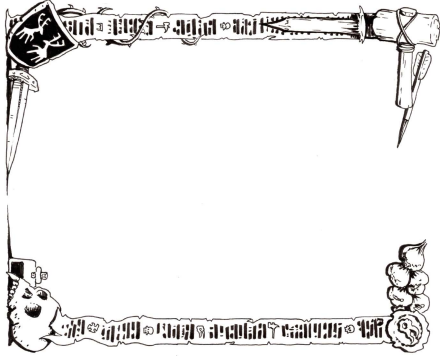
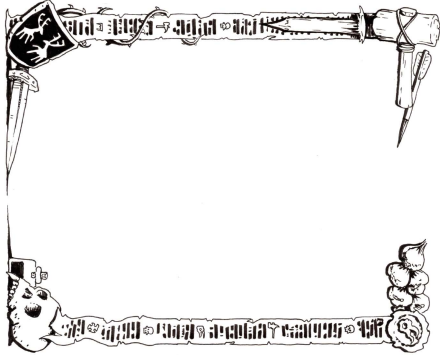
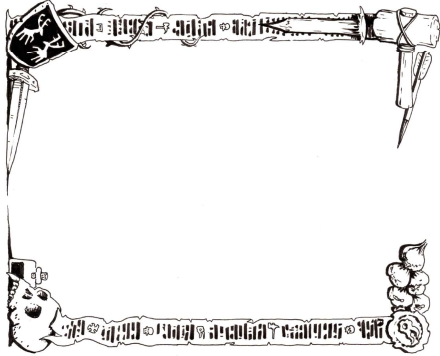
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du søge hjælp i mørket og tage et korruptionskort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

### Scene 1

### Scene 2

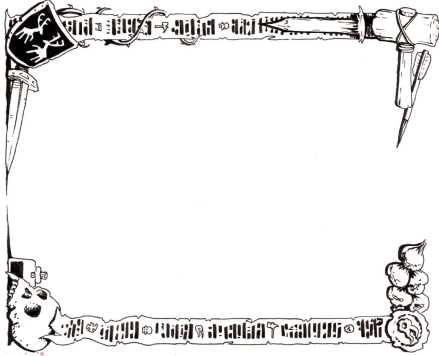
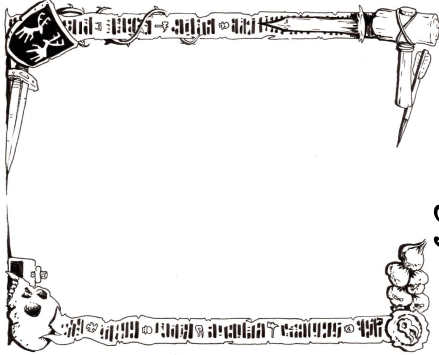
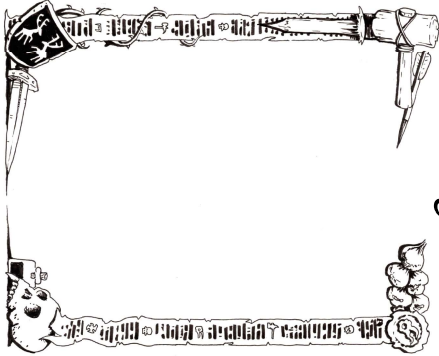
### Scene 3



### Smager

### Får smag for

### Fortabt



## Sår

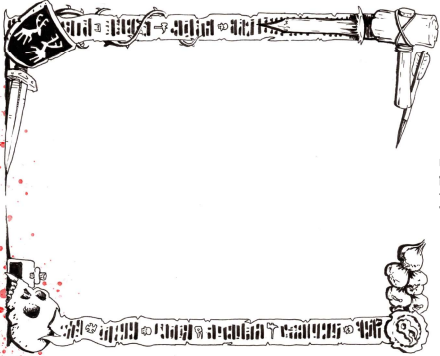
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du ofre sig selv og tage et sårkort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

### Av!

### Problematisk

### Færdig



# Reglerne i en nøddeskal

## Udfordringer

I hver scene er der en række UDFORDRINGER | som gruppe KAN eller SKAL klare.

 Forhindringer som I SKAL klare for at komme videre (obligatorisk).

 Konflikter som I KAN fravælge, men med konsekvenser (næsten valgfrit).

 Hemmeligheder I KAN finde, og som kan være både gode og dårlige (valgfrit).

## Kort

I kan løse udfordringerne ved at spille kort. I har tre typer af kort til at klare udfordringerne.

Alle kort har styrke 1. En udfordring er KLARET, når én eller flere af jer ildsammen har spillet et antal kort lig med udfordringens styrke (den kender spillederen). Hver af jer kan spille så mange I vil.

## Fortæl dine kort

Når du bruger et kort skal du fortælle hvad du gør og hvordan det løser udfordringen.

## Flashbacks

Vær kreativ når du bruger og fortæller et kort. Det kan også være i flashback, hvor du fortæller hvordan du har brugt kortet til at planlægge dig ud af udfordringen.

## Karriere exits

Du skifter karriere mellem hver scene. Bag på det karrierkort fra din start karriere du vælger at bruge, kan du se din karriere exit, altså hvilken karriere du har i næste scene.

## Karriere

Du kan bruge ét af dine to karrierekort i hver scene.

Du kan derudover bruge karrierkort fra tidligere scener én gang i hver scene.

Dvs. Du har ét karrierkort i scene 1, to i scene 2 og tre i scene 3.

## Korruption

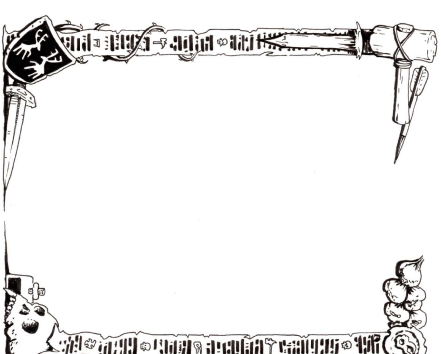
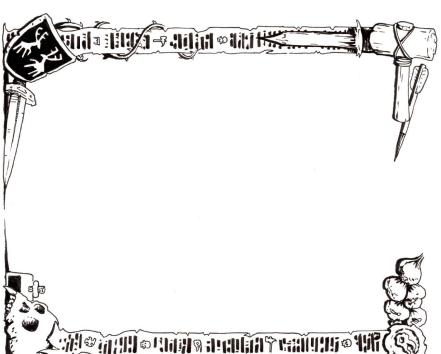
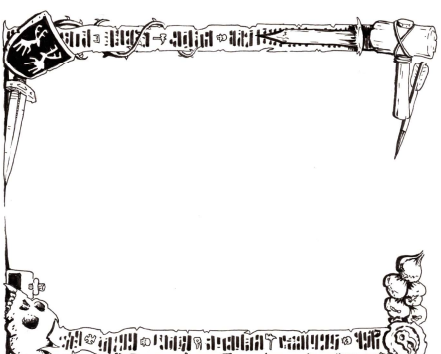
Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du søge hjælp i mørket og tage et korruptionskort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

### Scene 1

### Scene 2

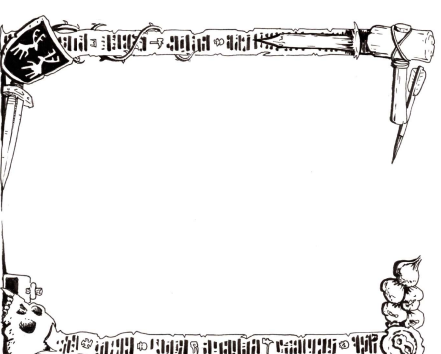
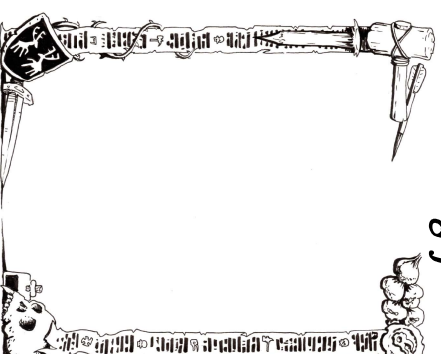
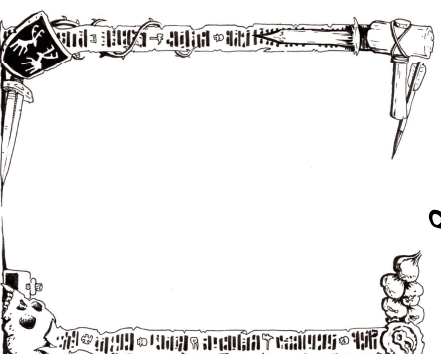
### Scene 3



### Smager

### Får smag for

### Fortabt



## Sår

Har I ikke nok kort til at klare udfordringen, kan du ofre sig selv og tage et sårkort.

Max et af gangen, og max tre i alt.

### Av!

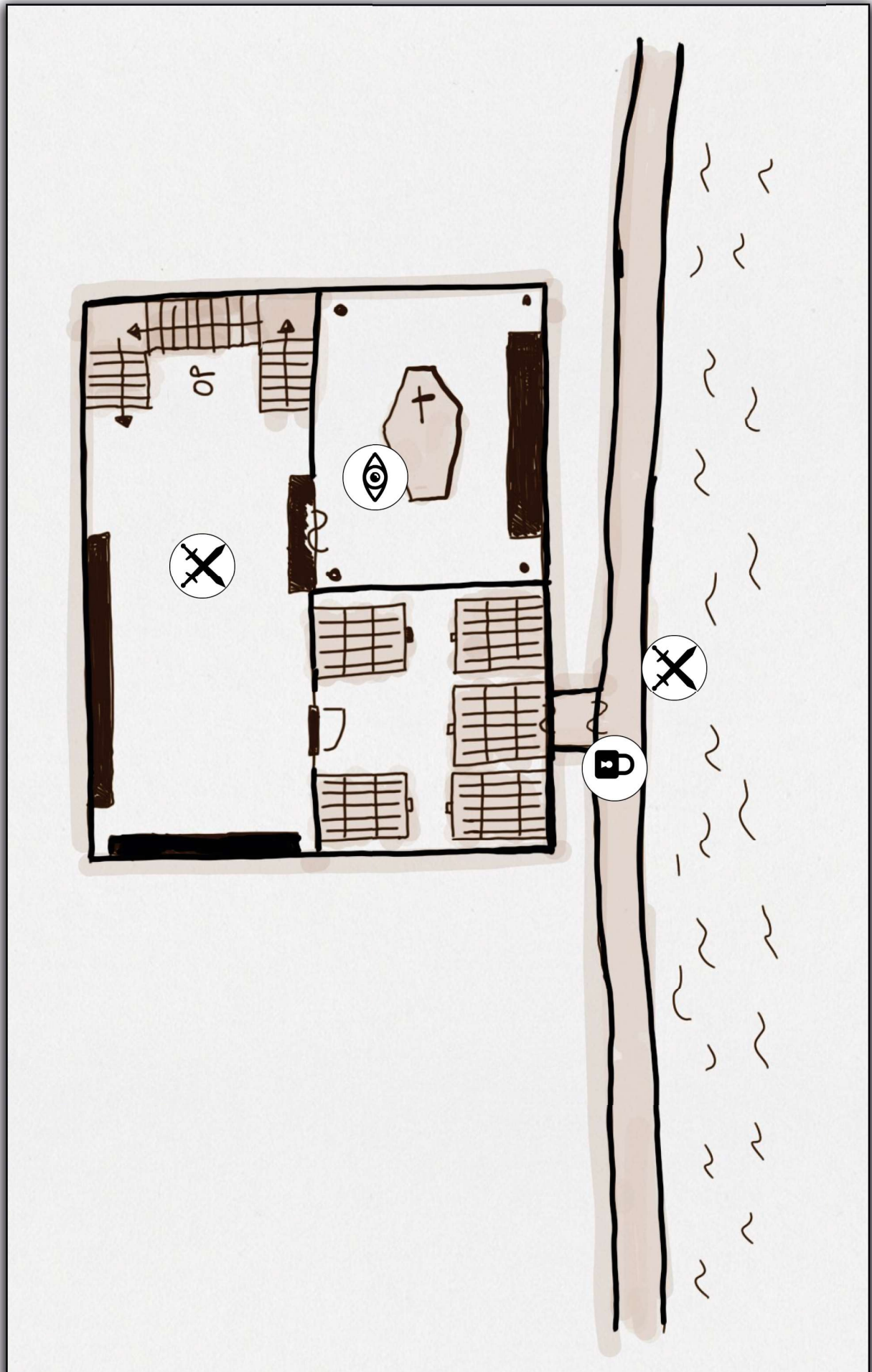
### Problematisk

### Færdig





# SCENE 1: KÆLDEREN

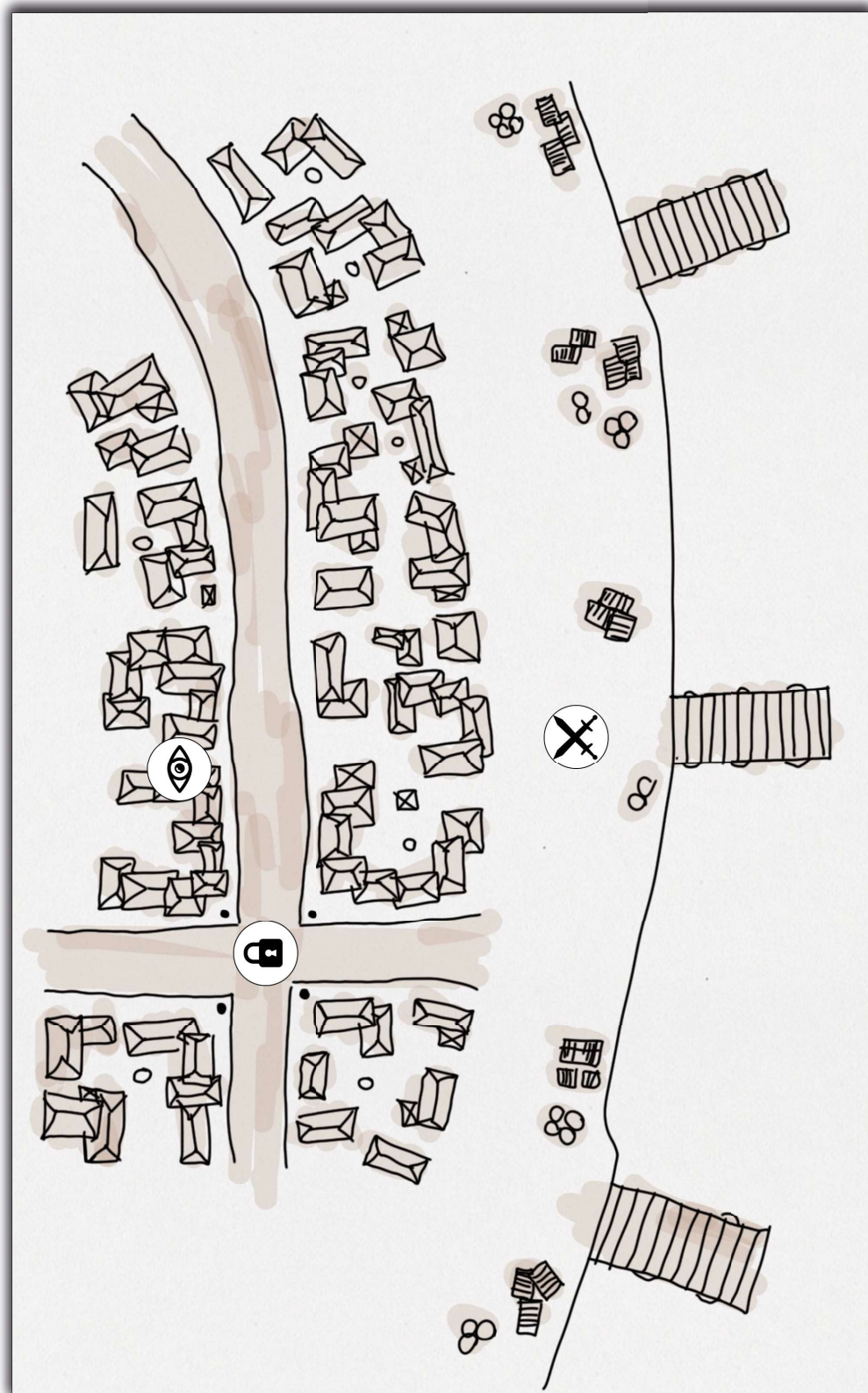


# SCENE 1: STUEN

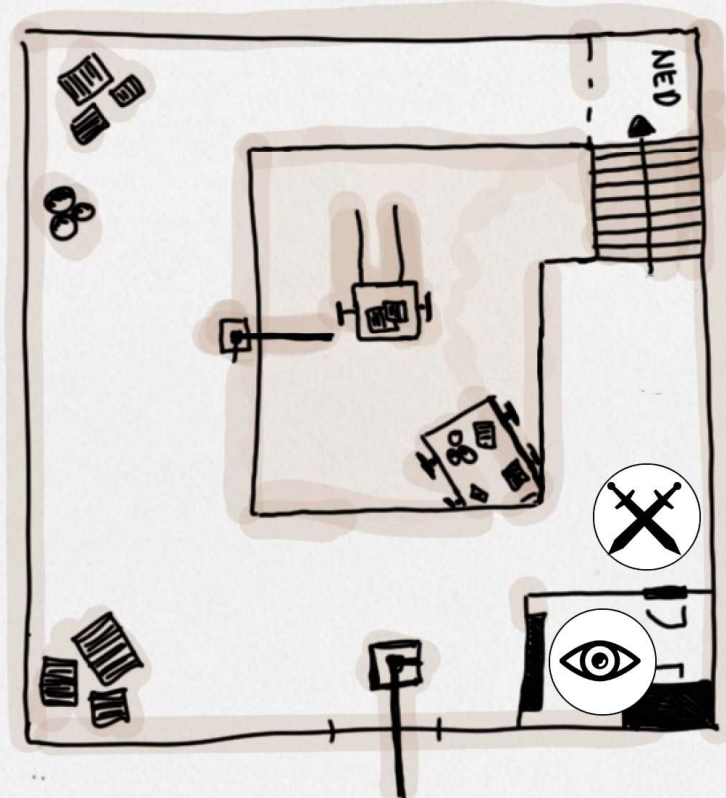
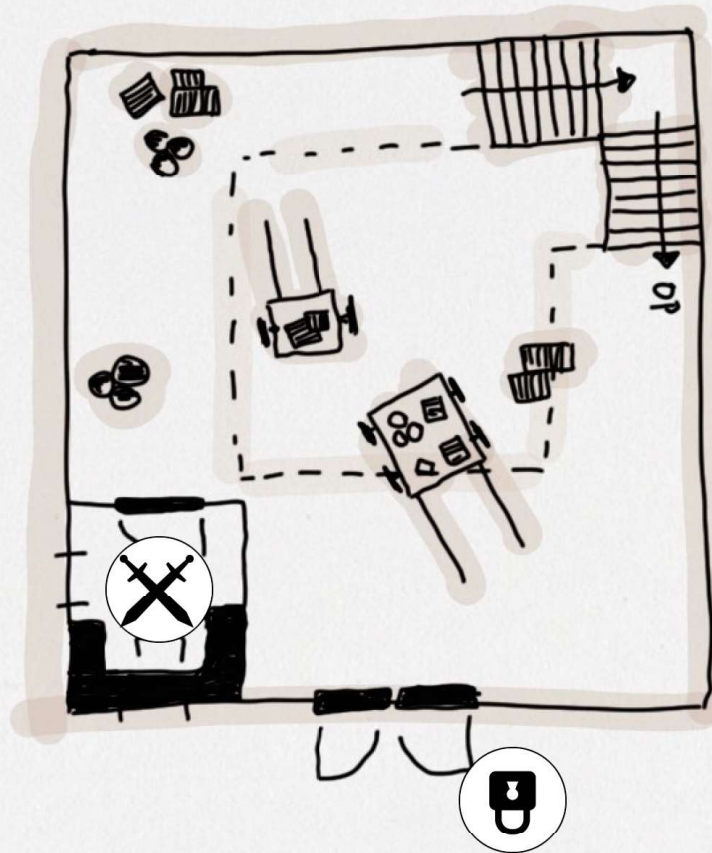




## SCENE 2: HAVNEN

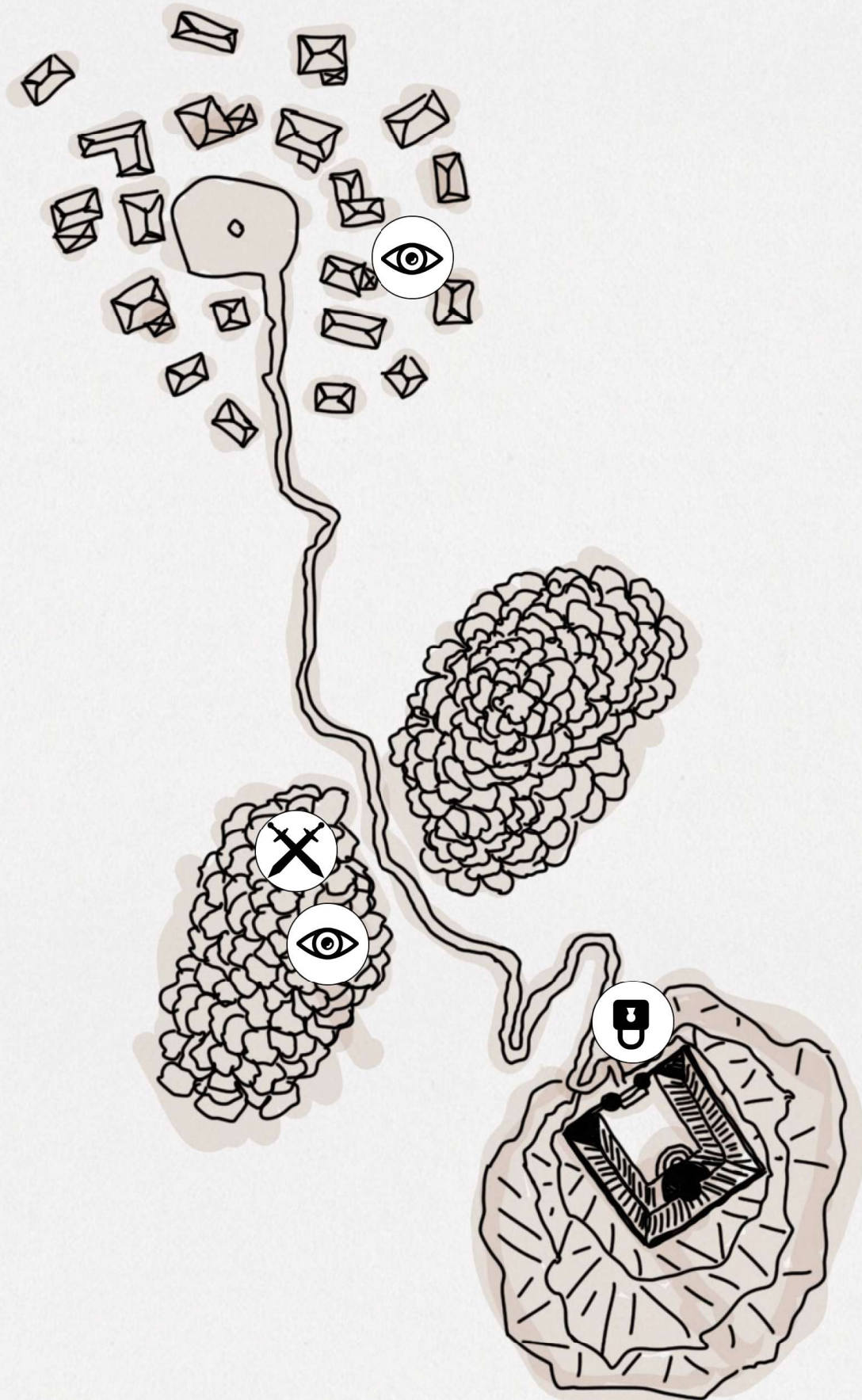


## SCENE 2: PAKHUS

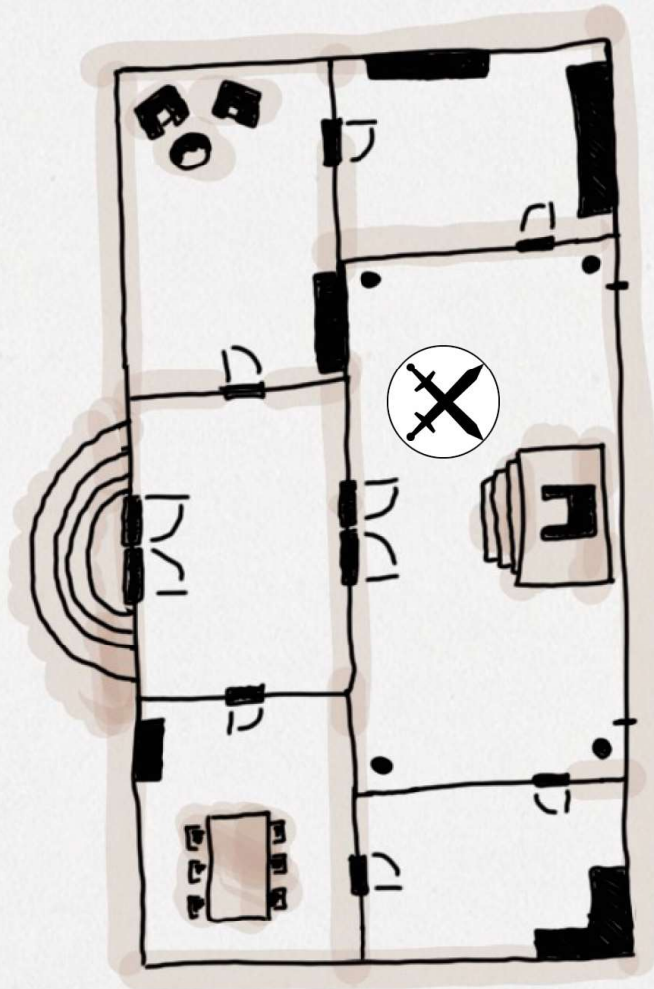




### SCENE 3: LANDSBYEN



### SCENE 3: SLOTTET





</

**SÅR**



**SÅR**



## SÅR



**SÅR**



**SÅR**



**SÅR**



**SÅR**



**SÅR**



**SÅR**



**SAR**



**SÅR**



**SÅR**



**SAR**



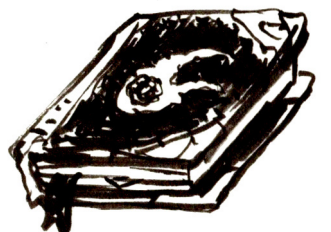
**SAR**



**SÅR**

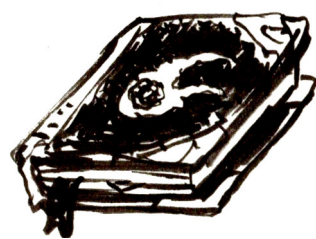


## KORRUPTION

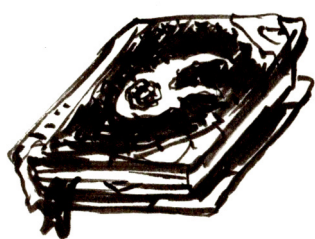




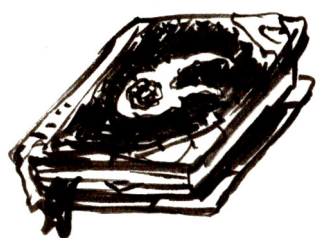
KORRUPTION



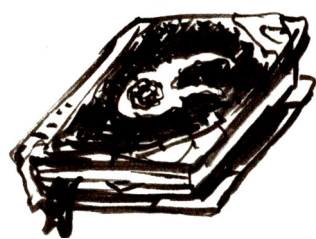
KORRUPTION



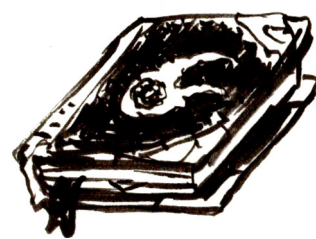
KORRUPTION



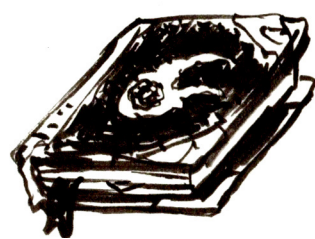
KORRUPTION



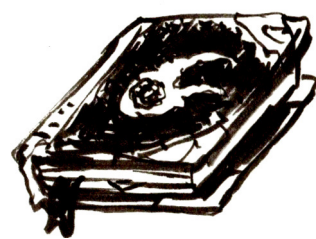
KORRUPTION



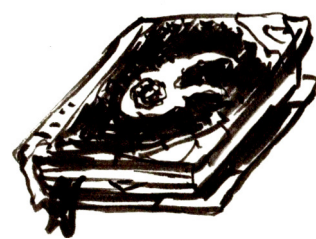
KORRUPTION



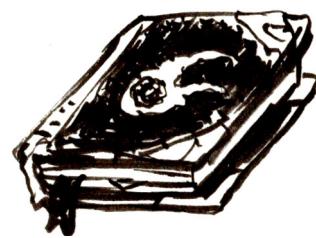
KORRUPTION



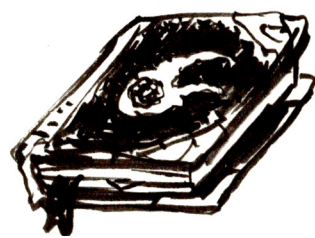
KORRUPTION



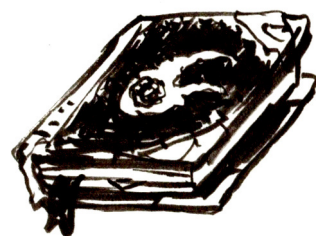
KORRUPTION



KORRUPTION



KORRUPTION



Karriere-exit:  
Indbrudstyv



Karriere-exit:  
Bartskærer



Karriere-exit:  
Mestertyv



Karriere-exit:  
Giftmorder



Karriere-exit:  
Giftmorder





***Bartskærer***

Det der kræver et  
knippel-pres!

***Mestertyv***

Den nupper jeg  
lige... nemt!

***Mestertyv***

Nu ser du mig...  
nu gør ingen...

***Giftmorder***

Som en edderkop!

***Giftmorder***

Det her er en herre-  
farlig plante!

***Doktor***

Så kan du lidt  
igen... indtil i mor-  
gen'ish

***Doktor***

Jeg skar engang en  
op, der havde dét  
der...

***Dusørjæger***

Finde den rette vej

***Dusørjæger***

Pletskud med den  
gamle armbrøst

***Spejder***

Dét der... er  
blodsmagi!

***Spejder***

Et skud fra hoften

***Landsknægt***

Jeg lister mig lige i  
baghold...

***Landsknægt***

Gentagne stik i  
fjæset

***Vampyrjæger***

Lige i hjertet

***Vampyrjæger***

Jeg kender de tegn  
i skyggerne

***Finskytte***

Det her bliver et  
langskud

*Karriere-exit:*  
Doktor



*Karriere-exit:*  
Spejder



*Karriere-exit:*  
Landsknægt



*Karriere-exit:*  
Vampyrjæger



*Karriere-exit:*  
Finskytte



*Karriere-exit:*  
Finskytte



*Karriere-exit:*  
Veteran



***Finskytte***

Fra den her po-  
sition er der intet  
forsvar

***Veteran***

Der findes ikke  
noget der hedder  
beskidte tricks...

***Veteran***

Ét ord mere, og du  
kommer til at kløjs  
i det!

***Lavadel***

Lad retfærdigheden  
styre min hånd

***Lavadel***

Sig mig lige min  
gode mand...

***Ridder***

Koldt stål i maven  
er godt mod sort  
magi

***Ridder***

Trækker truende mit  
sværd

***Spillefugl***

Det er det, jeg  
kalder en kalkuleret  
risiko

***Spillefugl***

Jeg har forbindelser

***Heksejæger***

Ved Sigmar! Vig  
Bort! What? Det  
virkede!

***Heksejæger***

Gå efter halsen!

***Duelist***

Og så, ha! En  
finte!

***Duelist***

Hurtigere end min  
egen skygge

***Hofsnog***

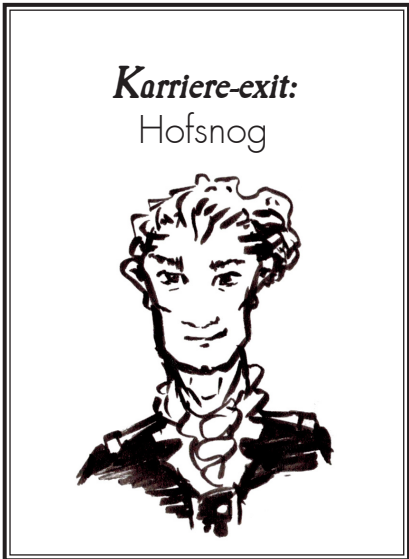
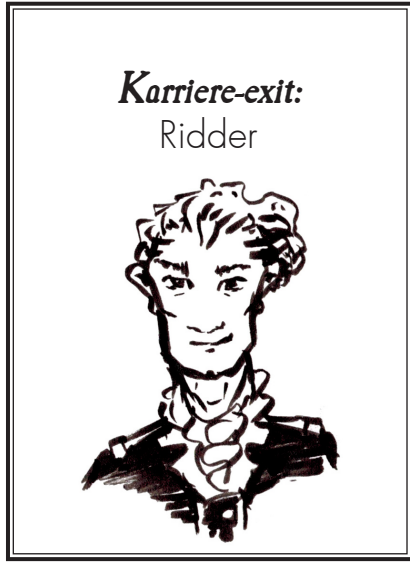
Jeg bliver vist lige  
nødt til at trække  
i nogle tråde og  
noget

***Hofsnog***

En kniv i armhulen  
virker hver gang

***Student***

Jeg distraherer  
dem... Hey! Du!





***Student***

Jeg har engang læst at...

***Agitator***

Udklædningens ædle kunst

***Agitator***

Kammerater! Hør på mig!

***Lærling***

Det er altså en ægte trylledrik! Tror jeg.

***Lærling***

Klaatu, barada nikto! Wow?! Det virkede.

***Spion***

Jeg kender deres hemmeligheder

***Spion***

Jeg falder helt naturligt ind

***Charlatan***

Du tror det er løgn, men nu skal du bare høre

***Charlatan***

Det handler om blændværk

***Troldkvinde***

Den rensende ilds kraft!!

***Troldkvinde***

Jeg kan se magiens vinde

***“En velsignet krans af sorte roser”***

Med denne hemmelighed kan du uskadeliggøre en vampyrling uden at dræbe den.

***“En stor, rusten nøgle, til en stor lås”***

Du har nøglen til en stor lås. Den kan klare en bestemt forhindring. Men du ved ikke hvilken. Du må prøve dig frem.

***“I kan gemme jer i tønderne på min vogn”***

I kan undgå alle udfordringer på vej op til slottet. Hvis i vil.

***“Femoris Gladis”***

Du bærer det magiske vampyrdræbersværd Femoris Gladis. Det halverer styrken på enhver konflikt med en vampyr.

***“Jeg vil kæmpe ved jeres side”***

Baron Blut vil kæmpe ved jeres side i det sidste slag mod Lord Kafax. Han tæller som ét kort.

*Karriere-exit:*  
Agitator



*Karriere-exit:*  
Spion



*Karriere-exit:*  
Charlatan



*Karriere-exit:*  
Charlatan



*Karriere-exit:*  
Trolkvinde



*HEMMELIGHED*



*HEMMELIGHED*



*HEMMELIGHED*



*HEMMELIGHED*



*HEMMELIGHED*



*“Jeg ved hvordan vi  
kommer ind i  
pakhuset”*

I kan vælge at ignore-  
re konflikten med vag-  
terne i pakhuset, eller  
forhindringen med det  
låste pakhus.

