

# I OG OMKRING STROMDORF

*Et Warhammer Light scenarie af Thomas Elfing,  
med bidrag fra Tore Bro og Per Johannes Gade Jensen*



**Indholdsfortegnelse**

|                                                                      |    |
|----------------------------------------------------------------------|----|
| Foromtale til eventyret:.....                                        | 3  |
| Indledning .....                                                     | 3  |
| Hvad er det for en overordnet verden spillerne befinder sig i? ..... | 3  |
| Hvordan er lokalområdet og rammen for scenariet? .....               | 4  |
| Stromdorf .....                                                      | 4  |
| Regler:.....                                                         | 5  |
| Hvorfor befinder spillerne sig i Stromdorf? .....                    | 7  |
| Eventyrlokation: Gravene ved Morr helligdommen.....                  | 9  |
| Eventyrlokation: De forsvundne får .....                             | 10 |
| Eventyrlokation: Sky-bær i sumpen.....                               | 11 |
| Eventyrlokation: Kulten I den gamle mølle .....                      | 13 |
| Eventyrlokation: Rotter i kloakken .....                             | 14 |
| Eventyrlokation: Klimaks – En dæmon i menneskeklæder .....           | 15 |
| Epilog .....                                                         | 17 |

Sidst i scenariet er indsat et tillæg, der indeholder rettelser til teksten samt spiller-handouts.

### Foromtale til eventyret:

*Eventyrerne ankommer i silende regn til den afsidesliggende landsby Stromdorf i håbet om af tjene en skilling, da Burgonmeister Philip Adler gennem town criers og opslag har ladet vide, at der er brug for lykkeriddere og mænd med mandshjerte til at hjælpe med problemer i området.*

**Stikord:** Warhammer Light, Sandboxy, Dark and gritty

**Antal spillere:** 5 spillere

**Forventet spiltid:** 6 timer

### Indledning

Dette eventyr foregår i Warhammer Fantasy-verdenen. Men lad ikke det slå dig ud. Scenariet er skrevet sådan, at både setting og regler kort beskrives, så man uden forudgående viden kan føre spillerne sikkert igennem eventyret.

I foromtalen til dette eventyr benævnes det som Warhammer Light, men hvad betyder det egentligt og hvordan kommer det til udtryk i eventyret? De nødvendige regler for at køre eventyret bliver beskrevet på 1,5 side, og de baserer sig på elementer fra Warhammer 2nd Edition krydret med elementer fra Forbidden Lands.

Herefter er Warhammer-verdenen kogt ned til én side, så ja, der er klippet en tå og skåret en hæl. Byen Stromdorf, der er spillernes udgangspunkt, er ligeledes beskrevet på en side. Tilsammen danner de to beskrivelser rammerne for eventyret.

Eventyret i sig selv består af seks OnePage eventyrlokationer – ca. 1-1,5 side, hvorpå alle nødvendige data om den enkelte lokation er samlet, fx beskrivelse, udfordringer/ forhindringer, npc'er samt monstre.

Det står spillerne frit for, i hvilken af de seks lokationer de starter og hvilken rækkefølge de efterfølgende vælger for lokationerne.

De seks lokationer er bundet sammen af et overordnet plot, der sætter scenen for hele eventyret.

Den ene lokation fungerer som klimaks, og det er her eventyret slutter. Denne sidste lokation kan indsættes i forlængelse af en hvilken som helst af de andre fem. Eventyret er skemalet til 6 timer, og det er ikke sikkert, at spillerne når rundt til alle

lokationer, så der er op til spilleren at time det sådan, at spillerne når at fuldføre eventyret inden for den angivne tid.

Bagerst i eventyret er de fem karakterer, som spillerne kan vælge imellem. Er der færre end fem spillere er anbefalingen, at man som spiller holder fast i at der er en karakter med i eventyret med færdigheden Helbrede.

### Hvad er det for en overordnet verden spillerne befinder sig i?

*Følgende tekst formidles indledningsvist til spillerne, og I snakker om setting, europæisk middelalder og karakterers plads i samfundet.*

Menneskenes kæmpe rige, Imperiet, ledes af den agtede men unge Kejser 'Karl Franz' fra staden Altdorf og otte magtfulde grevskaber er edsvorne til kejserens virke. Imperiet er et feudalsamfund med en sprudlende og tiltagende magtfuld borgerstand. Folk søger mod storbyerne i håbet om at bedre deres stand og usle levevilkår. Samfundet minder i store dele meget om den sene europæiske middelalder. Scenariet foregår i Imperiets sydligste grevskab 'Reikland', beliggende tæt på The Grey Mist bjergkæden.



### Udvalgte vigtige temaer fra Warhammer settingen:

**Settingen** er ikke high fantasy, som Dungeons & Dragons, men meget mere mørkt og dystert. Stemningen er fyldt med en masse gråtoner og udpræget fattigdom, korruption, frygt og overtro er til stede overalt. Spillernes karakterer er medlemmer af samfundet og ikke helte.

**Møntfoden** i Imperiet er Guld Kroner, Sølv Schillings og Kobber Pfennig. Befolkningen og karaktererne er udpræget fattige og har ikke guld mellem hænderne og kun sjældent sølv, hvilket også ses af karakterarkene.

Overnatning i en kros fællesrum koster 5 pfennig, mens et værelse inkl. mad koster 10 schillings. Et krus øl koster 1 pfennig, et glas alm. vin koster 1 schilling og et måltid mad beløber sig til ca. 4 pfennig.

**Religion** er en vigtig del af hverdagen, og det er normalt at sværge ved en gud, eller at bede om en guds velsignelse, når man sår marken, indgår en handel eller rafler terninger om aftenen med sine venner.

Den primære guddom i Imperiet er **Sigmar**, den mand der i fordums tid forenede og skabte Imperiet gennem kamp og blev ophøjet til guddom.

**Morr** er guden for de døde og drømme og ansvarlig for at beskytte og tage hånd om de dødes sjæle.

**Ranald** er guden for tyve, svindlere og gamblere. Derudover tilbedes en række "klassiske" guder for natur, fertilitet, helbredelse og viden.

**Kaos** er ultimativt største trussel mod menneskeheden, beskrevet som en energistrøm der eksisterer i en immateriel parallel verden, kaldet Kaosriget. Herfra stammer kaosguderne og deres tjenere, dæmoner, som tiltagende underlægger sig den kendte verden og skaber et helvede på jorden. Men det er de mennesker, der skjult tjener kaos, som er Imperiets største fjende. Kaosguderne giver mennesker magt over andre og mulighed for at tjene sit eget bedste på bekostning af andre og ens sjæl. Overalt og i alle samfundslag eksisterer kaoskulturer, som i det stille arbejder på at vælte Imperiet og tjene kaosguderne.

På grund af kaosgudernes tilstedeværelse er **mutationer** blandt mennesker ikke ukendte. Mutationer kan være alt fra øglelignende hænder, et ekstra øje i panden, en tentakel i stedet for en arm til at munden sidder på halsen. Normalt slås sådanne baby ihjel af jordemoderen, men nogle gange for de lov til at leve og forvises til afsidesliggende steder.

### Hvordan er lokalområdet og rammen for scenariet?

I dette scenarie er det kaosguden **Nurgle**, der trækker i trådene bag kulissen. Nurgle er guden for sygdom, forfald, fortvivlelse, død og ødelæggelse. Af de fire kaosguder er han den, der oftest involverer sig i menneskers skæbne. Nurgles hellige tal er syv (7). Dem der følger Nurgle, vender sig mod ham i deres nød, for at undgå sygdommens visse død. De helbredes ikke for deres sygdomme, men får evnen til modstå sygdommen og blive



stærkere deraf. I modsætning til det morbide og rådne udseende virker Nurgle og hans dæmoner joviale og venlige i deres adfærd.

### Stromdorf

Stromdorf er en markedsby i Reikland kendt for at have et alt for regnfuldt klima. Syd for byen ligger en relativt frugtbar lavlandslette. Her dyrkes der korn, mens kort-horns kvæg opdrættes og græsser. Øst for dette ligger Oberslecht, en dyster sump, hvor der efter sigende lever en race af vilde mennesker. Dem der er modige nok til at vove sig ind i sumpen, gør der for at høste Sky-bær, en type bær, der bruges til at brygge Tordenvand Ale, en af Stromdorfs få eksportvarer.

Bag sumpen ligger Blitzfelsen-bakkerne, den eneste stigning i terrænet mellem dem og Stromdorf er Tempest forhøjningen. På toppen af forhøjningen ligger et par smuldrede stenruiner. Det siges, at en mægtig troldmand en gang boede der, og guderne straffede ham ved at smadre hans tårn. Selv nu slår lyn oftere ned på forhøjningen end andre steder, og ruinerne siges at være hjemsøgte.



På grund af det forfærdelige vejr kommer der få nye mennesker til Stromdorf. Byen forbliver således en fattig udkant, mens andre lignende byer i Reikland trives. Befolkningen har ry for at være indavlede tosser, der er hurtige til at blive vrede og som klager over alt - undtagen vejret, der stiltiende accepteres.

De fleste rejsende og handlende vil helst passere forbi Stromdorf og gennem det regnfulde og ubehagelige område end overnatte bare en enkelt nat. Stromdorf har skatteindtægter fra gårdene der omgiver den, og uld var engang en vigtig eksportvare. Men for omkring hundrede år siden jog

en stamme gobliner de fleste hyrder væk fra bakkerne. De få resterende får er meget hårdføre, men producerer uld og kød af dårlig kvalitet. Stromdorf har dog enkelte eksportvarer. Reik-ålen, en stor ål, trives i sumpen og floderne omkring Stromdorf. Disse ål flås, ryges, kommes i tønner og eksporteres. En anden eksportvare er Tordenvand Ale. Denne potente øl er gennem generationer blevet brygget af Brenner familien. Blandt ølkendere i Imperiet anses den for at være blandt de bedste øl.

Stromdorf har et byråd og den nuværende burgomeister er Philip Adler. Han er en tekstilforhandler fra Bögenhafen, og blev udnævnt af von Jungfreuds, som håbede, at det nye blod ville styrke Stromdorfs økonomi. For nylig har Adler ikke vist sig uden for sin bolig. Enhver kontakt med Adler går gennem vagtkaptajnen Arno Kessler. Denne besynderlige adfærd har ført til, at købmændene fra Bögenhafen har mistet interessen for handel med Stromdorf.

*Bagerst, efter karaktererne, er et kort over området.*

### Regler:

Hver gang en spiller udfører en handling med sin karakter, skal denne beskrives kort – det rækker ikke kun at sige "jeg angriber". Hvordan angriber spilleren, og er der evt. nogle råb, eder og/eller tanker der ledsager angrebet.

**Alle tests** i spillet håndteres ved at rulle under den pågældende færdighed med én hundredesiders terning, hvad enten det er uden for eller i kamp.

Hver karakter har seks (6) forskellige **evner**: Styrke, Udholdenhed, Smidighed, Intelligens, Viljestyrke, Karisma. Umiddelbart bliver der ikke gjort yderligere ud af at beskrive de forskellige evner, da de alle er meget selvforklarende. Når der er brug for at blive slået mod en evne, vil dette eksplicit fremgå af den enkelte lokation.

Hver karakter har en række **færdigheder** angivet, i de tilfælde hvor en karakter ikke har en given færdighed har de stadig mulighed for at rulle mod den pågældende evne dog med et minus til slaget (se tabel 1). I visse tilfælde vil der være tale om et

konkurrerende terningslag, hvor en karakter forsøger at modvirke/hindre noget én anden gør (se tabel 2).

Man kan få plusser eller minusser til sit slag, alt efter hvor svær spilleder vurderer situationen er for spillerne, eller om de har gjort noget for at forbedre deres chancer (se tabel 1).

**Tabel 1 - Plus/Minus**

|      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| +10% | En let handling for spilleren. I kamp får opnås denne bonus, hvis man bruger én af sine to Handlings på at sigte. <i>Det er muligt at sigte med både nærkamps- og skydevåben.</i> I kamp kan denne bonus ligeledes opnås, hvis man er flere om én modstander. Her vil hvert angreb mod modstanderen opnå bonussen. |
| -10% | En svær handling. Hvis man forsøger at skyde en modstander der er i kamp med én af ens frænder, får man dette minus.                                                                                                                                                                                               |
| -20% | Karakteren besidder ikke en given færdighed. I kamp får ens <u>andet</u> angreb dette minus, hvis man bruger begge sine Handlings på at angribe.                                                                                                                                                                   |

**Tabel 2 - Konkurrerende færdigheder / evner**

|                  |                      |
|------------------|----------------------|
| Skjule Sig       | Årvågen / Følge Spor |
| Lydløs Bevægelse | Årvågen              |
| Sætte fælder     | Undersøge            |
| Charmere         | Viljestyrke          |
| Intimidere       | Viljestyrke          |

### Spillerne vil uvilkårligt komme i kamp

Enhver kamp indledes med, at hver spiller trækker et spillekort (1-10), og dette er deres initiativ for hele kampen. Spilleder trækker ligeledes spillekort - et pr. gruppe af fjender der er i kamp med spillerne. En kamp består af en række runder, og er først færdig når én part har besejret den anden, ved enten at dræbe dem eller jage dem på flugt.

Dén med det laveste spillekort starter runden, og herefter følger resten. I hver runde har hver spiller og fjender to Handlings (handler). Én Handling

kan bruges på en række ting jf. tabel 3. Som det fremgår af tabellen, er det muligt at gemme Handlings til modstanderens tur for enten af parere eller undvige et slag. Gemme man ikke en Handling er det ikke muligt at undgå et slag, og man må håbe på Ranalds held.

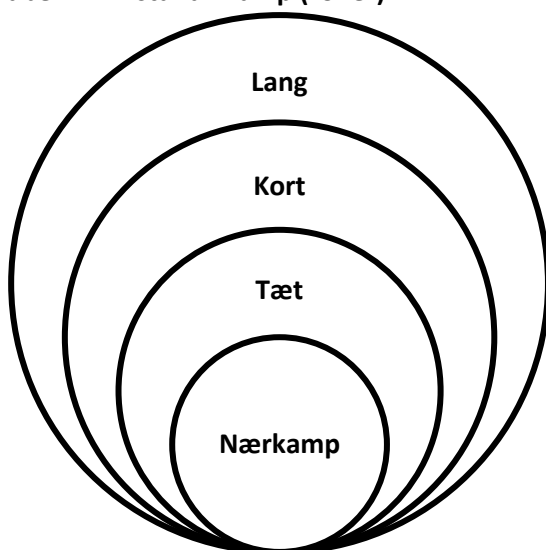
**Tabel 3 - Handlinger i kamp**

|                                                                                                                                                |            |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Sigte med sit våden (se tabel 1)                                                                                                               | 1 Handling |
| Angribe med et våben                                                                                                                           | 1 Handling |
| Undvige et nærkampsangreb enten ved at parere eller ved brug af Dodge blow                                                                     | 1 Handling |
| Angribe anden gang med ens våben (se tabel 1)                                                                                                  | 1 Handling |
| Bevæge sig en zone tættere på, eller zone længere væk fra én modstander (fx <u>Lang</u> til <u>Kort</u> eller <u>Nærkamp</u> til <u>Tæt</u> ). | 1 Handling |

**Bevægelse** i kamp sker ikke **taktisk**, som man måske kender det fra andre systemer. I dette spil foregår kampen i spillernes og spilleders hoved. Bevægelse er dog stadig vigtig. For at kunne angribe en modstander skal man stå i nærkamp (se tabel 4), hvilket kræver at man gradvist bevæger sig zoner tættere på jf. Tabel 3.

Hvis man har mulighed for at ligge i baghold og **overraske** sin modstander får man 1 Handling før kampen starter og man skal trække et kort.

**Tabel 4 – Afstand i kamp (zoner)**



For at **ramme i kamp**, anvendes kamp-færdighederne 'Våbenfærdighed' for nærkampsvåben og færdigheden 'Afstandsvåben' for skydevåben.

**Skade** er defineret for alle våben både karakterernes og fjendernes. Specielt for tohåndsvåben gælder den regel, at der rulles to 10-siders terninger (D10), og spilleren vælger den skadesterning med den højeste værdi. Alle alm. våben gør  $D10 + (\text{Styrke}/10)$  i skade. Ruller men en 10'er på sin skadesterning er der mulighed for at give mere i skade, rul for at ramme igen og hvis det lykkes, rulles endnu en skadesterning.

Får man mere i skade end man har tilbage af Livspoint har man fået et **kritisk slag**, og ens karakter er ukampdygtig. Er man gået i minus Livspoint vil man hver runde forbløde ét Livspoint, hvis man ikke klarer et Udholdenheds-slag og stabiliserer sig selv. Rammer en spiller minus ti (-10) Livspoint dør de. Fjender der bliver reduceret til 0 eller derunder i Livspoint dør.

En karakter med færdigheden Helbrede kan helbrede sig selv eller andre karakter én gang pr. Kamp, enten under eller efter – det kræver dog et terningslag under kamp, men ikke efter kamp. Ligeledes kan en karakter modtage effekten af Helbrede én gang hver dag om morgenen. Karakteren Helbreder  $D5 + 2$ . En karakter der er på minus Livspoint stabiliseres på 1 i Livspoint, og skal vente på at det bliver morgen igen.



Hver spiller har to **Skæbnepoint**, som de kan bruge i løbet af hele eventyret. Et skæbnepoint kan bruges til tre ting: 1) Rulle terningslaget igen, 2) trække

20% fra et terningslag og 3) Stabilisere en spiller på 0 livspoint, hvis de er endt i minus.

Under flere lokationer nævnes **smitte** under kampværdierne for en fjende. For at undgå at blive smittet skal spilleren klare en Udholdenhedstest. Bliver spilleren smittet vil de for hver dag der går efter de blev smittet for kumulativt -5% til alle evner og færdigheder. Hver dag får de lov til at tage en Udholdenhedstest for at slippe af med sygdommen, de -5% mistes gradvis fra dag til dag.

### Hvorfor befinder spillerne sig i Stromdorf?

Reikland, det grevedømme hvor byen Stromdorf ligger, er under angreb fra en stor hær af Night Goblins under ledelse af den selvdråbte goblinskonge Gorglom Rockspittle. Gorgloms angreb på mange mindre byer har resulteret i en stor strøm af flygtninge, og selvom Stromdorf er placeret langt fra angrebene og normalt et sted normale mennesker undgår, er der dog også begyndt at komme flygtninge til.

Vagtkaptajnen Arno Kessler har rigeligt at gøre med de nytilkomne flygtninge samt en øget vagttilstedeværelse ved de to broer ind til byen i frygt for Gorgloms hær. Men her stopper Arnos problemer desværre ikke og det er derfor, at spillerne nu befinder sig i Stromdorf, da Arno ikke har det nødvendige mandskab til at følge op på et tiltagende antal hændelser.

Gennem opslag og towncries i de omkringliggende byer er karaktererne logget til med løftet om guld kroner for veludførte opgaver.

### Overordnet Plot

Burgenmeister Philip Adler har gjort meget godt for Stromdorf gennem sine merkantile kontakter, og der tales meget lidt om, at han kom til byen for 10 år siden fra storbyen 'Bögenhafen'. På det seneste har borgerne ikke set meget til ham, og den daglige administration og ledelse af byen er blevet håndteret af vagtkaptajnen Arnos Kessler og Adlers hovmester, Helmer Keiner.



Årsagen til Adlers succesfulde handler skal findes i hans medvirken i Nurgle kaoskulten blandt den merkantile elite og adlen i Bögenhafen. Det var navnlig kultens nære kontakt til Skaven (rottemænd) 'Clan Pestilens', der har været med til at skabe succesen. Rottemændene kunne gennem kloakker og gravede tunneller slå til mod konkurrerende købmand.

Adler befinder sig i Stormdorf på grund af Nurgles svig og løfter om magt. Adler er blevet manøvreret til byen af kaosguden, der har sine planer for Stromdorf.

Adler har taget sin tilbedelse med sig, sammen med sin kontakt til rottemændene. Desværre for Adler har Nurgle krævet mere og mere af ham, og han er tæt på at blive værten for en Nurgle-dæmon. Kaosgudens tilstedeværelse har også lokket andre væsner med sig, og det er dem der er årsagen til alle de problemer som vagtkaptajnen bokser med. For et halvt år siden ankom rottemændene til Stromdorf. Philip tror, at det er hans fortjeneste at de endelige er dukket op. Men det er ikke hans smiger, løfter og skyldte tjeneste, der har fået dem til Stromdorf, det er derimod Nurgles ranker.

**Eventyret åbner med**, at spillerne sidder på kroen 'Det halvfulde krus', regnvåde med et krus øl foran sig og hører om de opgaver, som venter på at blive løst, fortalt af vagtkaptajnen Arno. Arno er en ældre mand, der har lagt sig ud på sine gamle dage, men han har stadig sin kommanderende fremtoning fra sin tid i hæren. Han har konstant en pibe i munden, som han pulser på.



Arno har fem opgaver, som han har brugt for spillernes hjælp til at løse. For hver afsluttet opgave modtager de hver 5 Guld kroner. En overdådig sum, men Arno er presset. Spillerne bestemmer selv rækkefølgen på opgaverne. Eventyret lægger ikke et tidspres ned over spillerne, men lad dem ikke hænge i byen, da det er ved eventyrlokationerne at handlingen sker.

- Det er ved at være noget tid siden den gamle Morr-præst, Eald Brack, der lever uden for byen, har været inde og proviantere og

Ottfried Merz ejer af byens krambod er nervøs for sin ven.

Den lille helligdom til Morr er blevet skændet - der er tegnet grove forkerte symboler på altret. Træerne omkring helligdommen er syge, og fuld med orme og insekter, og der hænger en sød lugt af råd i luften. Når spillerne nærmer sig lysningen 'klækker' de nurglings som har ædt dem gamle Morr-præst op indefra.

- Mauritz Ackerland klager over, at fårene forsvinder fra hans gård, og han mener ulve står bag.  
Oppe i Blitzfelsen-bakkerne holder en gruppe Beastmen til, og det er dem der står bag fårenes forsvinden. De er alle er udstødte fra deres store hjord - hakkeordenen blandt Beastmen er barsk.
- Albert Brenner og hans følge skal ud i sumpen og plukke Sky-bær, der bruges til families berømte Tordenvand ale, men de er bange for gobliner, og så har de set væsner i sumpen som de frygter.  
I sumpen holder nogle af 'Clan Pestilens' rottemændene til - en 'Pest munk' og hans følge.
- Der verserer rygter om, at den gamle mølle uden for byen er hjemsøgt, og en ung mand, Hans Gruber, er forsvundet oppe nær møllen, og er ikke set siden.  
Personer fra det bedre borgerskab i byen, tæt på Adler, er blevet trukket ind i kulten, og bruger møllen til deres sammenkomster og ritualer. På det seneste er de blevet mere dristige, og det har resulteret i et rituelt mord på den unge mand Hans.
- Fritz Wirth, der er byens rottefænger, har klaget til Arnos over, at rotterne er blevet så store og bidske, at han og hans hund Bulder, ikke længere vil vove sig ned i kloakken, hvis de ikke bliver betalt bedre.  
Byldebefængte rotter og deres 'hyrde' har taget bolig i kloakken, og venter på at slippe en sygdom løs ud over byen, så snart det hele falder på plads.

Eventyrlokationerne følger alle den samme opbygning. Først beskrives **plottet**, herefter angives et række **temaer** for lokationen. I **baggrund** bliver plottet udfoldet. For hver lokation er der fire

**hændelser**, der er fortløbende. Hændelserne er opdelt efter emne (Kamp, Social, Udfordring, Undersøgelse og Vildmark) for at angive et fokus for historien. NPC'er beskrives under **Biroller**. Hvis der er noget eller nogen, der leder spillerne videre, er det beskrevet under **konsekvenser**. **Tests** peger på mulige færdigheder, som spillerne kan få i brug ved lokationen. Slutteligt er der angivet kampværdierne for de **fjender** spillerne møder.

De enkelte lokationer ligger op til en vis grad af **improvisation** fra spilleders side for at de kommer til at fungere. Så det er vigtigt at spilleleder har forberedt sig på det. Det handler om, i samarbejde med spillerne, at fortælle den mest spændende og medrivende historie.

De fem **karakterer**, som spillerne kan vælge mellem, er beskrevet overordnet, med fokus på deres rolle i Imperiet. Det er således op til spillerne selv at puste liv i deres karakterer. Karaktererne kender hinanden på forhånd, men lad det være op til spillerne kort at beskrive hvordan.



## Eventyrlokation: Gravene ved Morr helligdommen

**Plot:** Det er ved at være noget tid siden den gamle Morr-præst, Eald Brack, der lever uden for byen, har været inde og proviantere, og Ottfried Merz, der ejer byens krambod, er nervøs for sin ven.

**Tema:** Forrådnelse (Nurgle), respekt for gravfreden (Moor), de dødes hemmeligheder

**Baggrund:** Den lille helligdom til Morr er blevet skændet, og der er tegnet grove forkerte symboler på alteret. Træerne omkring helligdommen er syge, og fyldt med orme og insekter, og der hænger en sød lugt af råd i luften. Hvad ingen ved er at de nye grave i området er årsagen til råddenskab, da de indeholder de inficerede folk, der er ofret til Nurgle i Møllen. Phillips' kultmedlemmer har trukket de døde herud, begravet dem og "indviet" helligdommen til Nurgle i stedet for Moor.

### Hændelser:

- (Social) Præsten Eald Brack sidder indledningsvist udmattet og smertefuldt op af en stendysse indhyllet i en stor kappe. Han byder afmålt velkommen, og vil høre om lykkeridderne har nye døde med (*da han formoder at de kommer fra kulten*).
- (Kamp) Inficeret af orme: Eald forsøger at skjule sin krop og de violette udposninger under hans hud, som er fyldt med orme. Fra tid til anden bryder en orm eller et insekt smertefuldt gennem hans hud og kravler væk.
- (Undersøgelse) De dødes hemmeligheder: Såvel Eald som de døde bærer på hemmeligheder og spor, der peger i retning af at Møllen bliver brugt til okkulte ritualer. Måske har Eald set de døde og er blevet truet til tavshed? Og måske er et lig fyldt med korn eller strå fra Møllen, eller har et brev fra kulten?
- (Undersøgelse) Stenstøtterne: De gamle stensøjler er indgraveret med fine sirlige skrifttegn til Morrs ære og ønsker om

fredfyldte drømme til de døde. Nyligt indhuggede symboler og tegn kan dog afsløre at helligdommen nu er dedikeret til Nurgle.

### Biroller:

- Eald Bracks: Gammel præst med ubegribelige smerter og jag, som fredfyldt har forstået at han er dødeligt inficeret. Præsten kender godt de nye symboler og årsagen til gravene, men vil ikke gøre noget ved dem, da de trods alt er døde og deres gravsted skal respekteres.
- Nurglings: En fod høje, groteske klumpagtige væsner med knivskarpe og smitsomme tænder. Nemme at besejre, men enormt smitsomme.



### Konsekvenser:

- Respekter gravfreden: Eald vil insistere på, at lykkeridderne respekterer gravfreden og være næsten manisk bange for, at nogen afslører de dødes hemmeligheder. Hvis gravfreden krænkes eller han overanstrenger sig, vil han synke sammen i dødskrampe og en håndfuld Nurglings der har fortæret ham indefra, æder sig ud af hans kadaver og søger grådigt videre efter deres næste offer.
- De dødes hemmeligheder: Såvel Eald som de døde bærer på hemmeligheder og spor, der peger i retning af at Møllen bliver brugt til okkulte ritualer. Måske har Eald set noget, eller blevet truet til tavshed? Og måske er et lig fyldt med korn eller strå fra Møllen, eller har et brev fra kulten?

### Tests:

Charmere/Karisma | Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

**Fjender:****Nurglings (8) | Angreb:** Kløer og bid(Våbenfærdighed: 20 | Skade: D10-2) | **Forsvar:**Livspoint: 7 | Trækker fra skade: 4 (*dæmon aura + Udholdenhed*) | **Speciel:** Sygdomsbefængt (bliver spiller skadet, skal de tage en Toughness test eller få yderligere 2 i skade). Smitte**Eventyrlokation: De forsvundne får**

**Plot:** Mauritz Ackerland klager over, at får forsvinder fra hans gård, og han mener ulve står bag. Men Blitzfelsen-bakkerne holder en lille flok Beastmen til, og der er dem der står bag fårenes forsvinden. De er alle er udstødte fra deres store krigeriske hjord.

**Tema:** Ulmende vrede mod alt og alle, brutal hakkeorden, ekstrem voldelig adfærd, ekstatiske mishandlinger over menneskekød og kamp

**Baggrund:** Flokken af beastmen er blevet tiltrukket af kaosguden Nurgles lokkende stemme om udslettelse og forfald, men intern splid og kamp om at blive høvding har givet Mauritz og Stromdorf en stakket frist før angrebet.

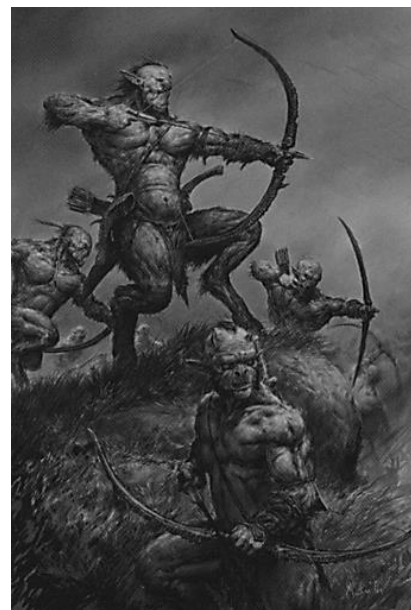
Mauritz blev som lokal fårehyrde charmeret af den nye Burgonmeister, men da Phillips besøgte fårehyrde, smittede han familien med den farlige sygdom Pakkerens Kopper, som dræbte hustruen og to drenge. Mauritz mistænker og anklager i det skjulte Phillips for dødsfaldene men har ingen bevis foruden at det kom efter Phillips besøg.

**Hændelser:**

- (**Social**) Mauritz byder lykkeridderne velkommen, mens han vedvarende kradser på et par røde udslæt og viser rundt på gården. Ved familiens grav bryder han sammen i gråd og kommer med et udfald mod Burgonmeisteren.
- (**Social**) Fra fårenes stald lyder pludselig en mistænksom lyd af en tabt spade og hurtige fodtrin fra Anna, der forsøger at undgå at

blive opdaget af både Mauritz og lykkeridderne.

- (**Vildmark**) En utålmodig beastman med en tunge som en tudse er træt af at vente på flokkens alfahanner og sniger sig ned af bakkerne for at angribe Mauritz gård og få noget at spise.
- (**Kamp**) I bakkerne påbegynder de to alfahanner en dødelig magtkamp. Lykkeridderne kan enten afgøre kampen, stikke af eller se til mens en sejrherre kronas som ny høvding.

**Biroller:**

- Mauritz Ackerland: Sørgende fårehyrde, der lige har mistet sin familie og er bange for at ulvene er gudernes straf. Mavesur på Phillips og smittet med Kopper.
- Bagthor: Beastmen alfahan der ønsker at angribe de omkringliggende gårde og skabe kaos og fortvivelse i omegnen.
- Tharkuk Blodmane: Beastmen alfahan der ønsker at fange flygtninge på vejen og fortære dem.
- Anna Braunstein: På gården gemmer der sig en bortløben bange teenagepige til en fæstebonde, som tjener von Jungfreuds. Hun er lovet bort som ægtefælle til købmanden Ulrich Blumhardt (del af

kaoskulten), og han vil betale rundhåndet for hendes tilbagekomst.

#### Konsekvens:

- Kopper: Hvis en lykkeridder har fysisk kontakt med Mauritz eller hans familie smittes man, og får efter en dag rødt udslæt, som på dag to udvikler sig til hævede vabler og en kraftig kløe i flere uger. Sygdommen er meget smitsom og kan resultere i dødsfald.
- Hvis spillerne blander sig i kampen mellem de to alfahanner, og det lykkedes at besejre dem begge, vil de resterende beastmen stikke af. Det er kun nogle få af den store beastmen stamme der er fulgt med alfahannerne, for at bevise deres værd.

#### Tests:

Charmere/Karisma | Følge Spor/Intelligens |  
Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

#### Fjender:

**Beastman Champion (2)** | Angreb: Tohåndsøkse (Våbenfærdighed: 45 | Skade: D10/D10+5) / Stridskølle (Våbenfærdighed: 45 | Skade: D10+5) | Forsvar: Livspoint: 14 | Trækker fra skade: 6 (Studded leather + Udholdenhed) | Skjold (Parere: 55) | Speciel: Intimidere (51)

**Beastmen Ungors (1+6)** | Angreb: Spyd (4) (Våbenfærdighed: 30 | Skade: D10+3) / Kort bue (2) (Ballisti skill | Skade: d10+3 | 1/1 Runder) | Forsvar: Livspoint: 10 | Trækker fra skade: 3 (Udholdenhed) | Skjold (2) (Parere: 40) | Speciel: Lydløs Bevægelse (50)

#### Eventyrlokation: Sky-bær i sumpen

**Plot:** Albert Brenner, hans datter Henriette og to arbejdsmænd skal ud i sumpen og plukke Sky-bær, der bruges til families berømte Tordenvand ale, men de er bange for de hærgende gobliner, og så har de set væsner i sumpen som de frygter.

**Tema:** En 'nervepirrende' march, Når de at rede pigen? Rottemænds fejhed

**Baggrund:** I sumpen holder Sralk Grimmaw, en 'Pest munk', og hans følge til. Sralk er en Skaven, en race af rottemænd, der i det skjulte har inficeret mange af de store byer i Imperiet – lige som kaoskulterne arbejder de på at styrte menneskenes rige i grus på deres guds 'The Horned Rat' foranledning. 'Clan Pestilence', en klan af rottemænd, der har dedikeret sig til at opnå dette ved at sprede sygdomme. Rottemændene er fulgt med Phillip fra Bögenhafen, og deres leder, Sralk, har slået sig ned i sumpen, for uforstyrret at kunne planlægge spredning af sygdom blandt de nedrige mennesker.



**Sumpen som kulisse:** Sumpen er fugtig, og der ligger en konstant dis/tåge ud over det hele, som gør sigtbarhed dårlig, der er overfyldt med sultne myg. Glat mudder og sumphuller er det underlag spillerne bevæger sig i. Flere steder stikker afpillede dyreskeletter op af sumpen.

Albert sørger på sin egen måde, for at rådgive spillerne om bevægelse i sumpen, og om hvilke urter man kan tygge for at holde fluerne på afstand.

#### Hændelser

- (Social) Den første 'plukke-sted' de kommer til er næsten afpillet – hvilket undrer Albert lidt. De mutanter (vildmænd), der bor i

sumpen har en aftale med Albert om, at holde sig dybere inde i sumpen for til gengæld af modtage diverse forsyninger fra byen. Soren lurder lige i nærheden. Vildmændene er bange for at bevæge sig dybere ind i sumpen, og plukker derfor bær tættere på byen.

- (**Vildmark**) Den andet 'plukke-sted' de når frem til, er bærrerne der som de skal være. Mens gruppen går og plukker bær, forsvinder Henriette pludselig. Spor fra store rotter leder væk fra, spor fra rotter der er meget større end de bør være og som går på to ben.
- (**Udfordring**) En sygelig grøn tåge dukker pludselig op af intetheden. Tågen får øjnene til at løbe i vand, snotten til at løbe og brækrefleksen til at sætte i gang. Den grønne tåge er fremmanet af Sralk ved hjælp af hans røgelseskar. Udholdenhedstest ellers -10 til alle kampslag de første tre runder.
- (**Kamp**) Spillerne når en lejr, som kan lugtes et godt stykke væk. Stedet er bygget op om et par tarvelige læskure (det her er én af Vildmændenes lejre) og en indhegning som er forsænket ned i jorden – her holdes Henriette indespærret. Der er godt rodet og igen stor orden. Et stort røgelseskar dominerer lejren. Det er dækket af runer, og en lysende grøn sten pulserer i dets indre - det skær i øjet hvis man prøver at tyde runerne.

### Biroller

- Albert Brenner: Kendt som en mand med et vist renome, pralende og højrøstet. Han er irriteret over, at vagtkaptajnen har ladet ham vente – bærrerne skal jo plukkes. Han elsker og meget beskyttende over for sin datter.
- Sralk Grimmaw: En 'Pest munk', en fanatisk discipel dedikeret til spredning af sygdom og rædsel. Han er stor af en Skaven og er dækket af ar og betændte bylder og viklet ind i bandager. Hvis Sralk føler, at han er ved at tabe, vil han flygte, ved at skubbe sine

med-skaven i vejen for sig – spillerne skal møde ham i den endelige konfrontation med Phillip.

- Soren Korholz: En af de Vildmænd, der lever i sumpen. Han kender Albert, og de har en aftale om, at lade hinanden være i fred. Soren er muteret, hvorfor han og de andre lever i sumpen, han har en øglelignende klo, som han gemmer bag sin lasede kappe.

### Konsekvenser

- Hvis det ikke lykkedes at rede pigen, vil det være en meget nedslået gruppe der vender tilbage til byen. Henriette vil kunne blive brugt i eventyrets klimaks, som et offer til Nurgle, og at åbne porten til, at et Nurgle dæmon kan tage bo i Philip.
- Kaosten stammer fra Kaosriget og er gennemsyret af 'ond' energi, der over tid vil mutere bæreren og korrumpere dennes sind.
- I lejren ligger et brev fra en købmand i Bögenhafen, det er svedet og bredt enkelte steder – det har været en bevidst handling for at få tegn frem på bagsiden af brevet skrevet af samme hånd. En besked til Sralk og hans Skaven!



### Tests:

Charmere/Karisma | Følge Spor/Intelligens |  
Overlevelse Udendørs/Intelligens |  
Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

### Fjender:

**Sralk (1)** | **Angreb:** Tohånds plejl (*røgelseskaret*)  
(Våbenfærdighed: 44 | Skade: D10/D10+4) |  
**Forsvar:** Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 4  
(Udholdenhed) | **Speciel:** En spiller der bliver ramt, skal klare en Udholdenhedstest ellers -10 til alle kampslag i 1 runde. *Sralk holder sig i baggrunden og styrer kampen, og angriber kun hvis angrebet.*

**Skaven** (8) | Angreb: Sværd (Våbenfærdighed: 30 | Skade: D10+3) | Forsvar: Livspoint: 8 | Trækker fra skade: 3 (Udholdenhed) | Skjold (Parere: 40) | Speciel:

### Eventyrlokation: Kulten I den gamle mølle

**Plot:** Der verserer rygter om, at den gamle mølle uden for byen er hjemstøgt, og en ung mand, Hans Gruber, er forsvundet oppe nær møllen, og er ikke set igen.

**Tema:** Kulten afsløres? En skræmmende og ubehagelig afsløring, griber man til våben mod en krøbling?

**Baggrund:** Personer fra det bedre borgerskab i byen, tæt på Adler, er blevet trukket ind i kulten, og bruger møllen til deres sammenkomster og ritualer. På det seneste er de blevet mere dristige, og der har resulteret i et rituelt mord på den unge mand Hans. Han er desværre ikke den eneste, men de andre mord har ikke været på indbyggere fra byen.



### Hændelser

- (Undersøgelse) Når spillerne kommer ud til møllen, er der ingen, og de kan undersøge den. Det de finder frem til, er grufuldt, flere personer er blevet ofret og tortureret her og enkelte har også været hold fanget.
- (Social) Kaoskulten har en opsynsmand Johan Stosch, som holder øje med møllen, og prøver at skræmme indbyggere væk – det plejer at virke. Men det er nok ikke nok til at få spillerne til at forlade møllen... Johan er ikke en modig mand, og det er muligt at få ham i tale, han er bare ikke helt rask i

hovedet. Han kender ikke navnene på kultens medlemmer, og hans beskrivelser er ikke gode.

- (Vildmark) Mens spillerne udspørger opsynsmanden, nærmer kulten sig til deres natlige ritual, og de har taget et offer med som de har bedøvet, og slæber med sig. De har deres almindelige tøj på, men på deres krop bærer de Nurgles symbol. De bliver overrasket over at se spillerne.
- (Social/Kamp) Kultens medlemmer vil forsøge at komme med en god grund til, hvorfor de er ude ved møllen, men situationen gør det svært for dem. De går ikke godvilligt med tilbage, og vil gribe til våben, hvis spillerne prøver at tvinge dem tilbage til byen.



### Biroller

- Johan Stosch er en sølle skabning. Han stammer og læsper og har en deform ryg. Væskende sår på store dele af kroppen og langt tjavset hår med skaldede pletter afslutter udseendet. Johan er ikke modig og vil flygte, hvis han får muligheden, men bliver han trængt op i en krog kan han være farlig – han er næsten overtaget af Nugle.
- Kultens medlemmer – syv i alt (Nurgles hellige tegn): Bageren Waldemar Clauberg, Skrædderen Folke Ruhle, Slagteren Siegbert Treich, Væveren Rolanda Heuberger, Skomageren Arnfried Lemberger, Garveren Gudrun Rösch og Købmanden Ulrich Blumhardt (*ham der sælger ålene*)

### Konsekvenser

- Alt efter hvilken rækkefølge, som spillerne vælger at tage eventyrlokationer i, vil kulten være opmærksom på, at Vagtkaptajnen Arno har hyret folk ind, for at hjælpe med problemer i byen, og den sidste hændelse vil derfor ikke ske.
- Spillerne har mulighed for at tage nogen fra kulten til fange, og hvis det sker, vil der være

en efterspil, når de kommer tilbage med dem til byen. Arno indespærrer kultens medlemmer, når han hører hvad der har været sket ved møllen.

Selv hvis ingen af kultens medlemmer vender tilbage, vil Arno være opmærksom på, at nogen af byen borgere har været oppe ved møllen og udført foragtelige gerninger.

### Tests:

Charmere/Karisma | Intimidere/Styrke |  
Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

### Fjender:

**Johan Stosch** (1) | Angreb: Kløer (Våbenfærdighed: 40 | Skade: D10+3) X 2 | Forsvar: Livspoint: 14 | Trækker fra skade: 5 (Nurgles velsignelse + Udholdenhed) | Speciel: To angreb pr. tur – et med hver klo. Nurgles velsignelse, smittefare

**Kultister** (7) | Angreb: Daggert (Våbenfærdighed: 28 | Skade: D10) | Forsvar: Livspoint: 10 | Trækker fra skade: 4 (Nurgles velsignelse + Udholdenhed) | Speciel: Nurgles velsignelse, smittefare

## Eventyrlokation: Rotter i kloakken

**Plot:** Fritz Wirth, der er byens rottefænger, har klaget til Vagtkaptajnen Arno over, at rotterne er blevet så store og bidske, at han og hans hund Bulder, ikke længere vil vove sig ned i kloakken, hvis de ikke bliver betalt bedre.

**Tema:** Gemmeleg i en gammel kloak, rotter rotter rotter, en skændet katakombe – mangler der noget?

**Baggrund:** Byldebefængte rotter og deres slavemester, en Skaven ved navn Tathrak har taget bolig i kloakken, og venter på at slippe en sygdom løs ud over byen. Tathrak er Sralks næstkommanderende, og har ordre til langsomt at forgifte byens drikkevand. Tathrak har pulveriseret et stort stykke kaossten (læs mere under 'Sky-bær i sumpen'), som han har blandet sammen med

tørrede ekskrementer fra hans rotter, og det er dette mix han i ly af mørket langsom smuldrer ned i byens to brønde.

Tathrak har slået lejr langt fra katakomberne i det fjerneste hjørne af kloakken. Efter de stjal relikviet fra troldmandens grav, og spøgelse viste sig, har Tathrak ikke turde nærme sig katakomberne.

### Hændelser

- (Social) Fritz tager spillerne med hen til byens kloak. Han ivrigt og stolt om byens kloakker, der er bygget i forlængelse af de gamle katakomber, som ikke bruges længere. Kloakken strækker sig ikke ud over hele byen, ikke endnu - som Fritz er hurtig til at påpege.
- (Udfordring) Selvom gangene ikke er lange, er det alligevel svært at finde rotterne. Kør på at det tager lang tid. Måske hvis spillerne deler sig? Efter noget tid finder spillerne Tathraks tilholdssted.
- (Kamp) Tathrak vil med list forsøge at dele spillerne ad, så han kan angribe dem enkeltvis.
- (Social) Katakomben har altid været køligere end resten af kloakken, men efter den er blevet skændet er den frysende kold. Et spøgelse fra en troldmand, forsøger med fagter at gøre spillerne opmærksom på tyveriet af et relikvie der var begravet med troldmanden.



### Biroller

- Fritz, byens rottefænger, er lille spinkel mand, skaldet og glatbarberet. Fritz kan godt li' at tale, og nu hvor han pludselig har et publikum, udnytter han situationen. Han kan meget sladder om byens befolkning, da han

ynder at lytte til folk i byen gennem kloakkerne.

- Tathrak Kragbasher er en Skaven slavemester, der opdrætter de byldebefængte rotter, der plager kloakken. Han er listig men også fej, og vil kun gå i kamp med spillerne, hvis han har en mulighed for at vinde. Han drømmer om at overtage Sralks plads.
- De byldebefængte rotter er på størrelse med chihuahua. De er bidske og adlyder blindt Tathraks ordrer. Rotterne opdrættes ved hjælp af mørke ritualer, kaossten og urteafkog.
- Spøgelset er Witold Van Hauten, en troldmand af et vist renommé, da han levede. Han kan ikke interagere med den fysiske verden og er bundet til katakomben. Han blev begravet et med et relikvie, en kort stav med runer, indeholdende gammel magi, som skal bruges ved Philips forvandling.



### Konsekvenser

- Vagtkaptajnen Arno har mulighed for at undersøge lidt mere om Witold. Han var en troldmand som levede for 100 år siden, han blev betegnet som dværge-ven, efter at have hjulpet dem i at tilbage erobre en af deres gamle fæstninger fra en stor Ork stamme.
- Der er taget et relikvie, som skal bruges i det ritual, som Philip har planlagt længe, og som er ved at nå sin kulmination. Men det ved spillerne endnu ikke. Relikviet er afbilledet på den sarkofag, som Witold er begravet i, hvor der er tegnet en glorie omkring staven, der er indgraveret med dværgeruner.

### Tests:

Skjule Sig/Smidighed | Følge Spor/Intelligens  
| Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

### Fjender:

**Tathrak** | Angreb: Pisk (Våbenfærdighed: 37 | Skade: D10+1) | Forsvar: Livspoint: 12 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed) | Speciel: Med sin pisk, kan han angribe spillerne på afstand (Zone: Tæt).

**Byldebefængte rotter (9)** | Angreb: Tænder (Våbenfærdighed: 25 | Skade: D10+2) | Forsvar: Livspoint: 7 | Trækker fra skade: 3 (Udholdenhed) | Speciel: Smitte. Uden Tathrak er der 50% chance for, at de ikke gør noget den runde.

### Eventyrlokation: Klimaks – En dæmon i menneskeklæder

**Plot**: Skyerne begynder at samle sig over byen, regnen tager til og lyn slår ned. Over Philips palæ begynder en mindre hvirvelstorm at snurre rundt, gnistrende grøn energi bevæger sig i dens centrum. Philips forvandling er nært forestående.

**Tema**: Eventyret når sin ende, besejrer spillerne én dæmon eller slår de en handel af med den?

**Baggrund**: Philip er et intetanende offer, Nurgle har snydt ham. Nurgle har set en mulighed i den afsidesliggende Stromdorf, som folk normalt holder sig fra. Byen er i Nurgles øjne det perfekte arnested for at sprede og cementere Nurgles tilstedeværelse i Imperiet. Gennem Philip har Nurgle fået et hold om byen, og gennem de 10 år, hvor Philip har opholdt sig i byen, har Nurgle plantet og nærmet det spirende 'sygdoms-frø', der er Stromdorf.

Alt efter hvor spillerne befinder sig, når den sidste lokation påbegyndes, vil optakten til ritualet tage korte, eller længere tid.

### Hændelser

- (Social) På trappen ude foran Philips palæ, sidder hans hovmester, Helmer Keiner,

fortvivlet og vrider sin hat. Han ser hæret ud, og har siddet og grædt. Han forstår ikke, hvad der er sket med hans herre, der på det seneste har ageret mere og uberegnelig. Da Philip til sidst begyndte at tale i tunger, flygtede han, da Philips ord dannede skræmmende billeder i bevidsthed.

- (Undersøgelse) Når spillerne træder ind i huset, bliver deres sanser overfaldet af en 'forkerthed'. Når de det ene øjeblik kigger rundt ligner huset et helt normalt hus, mens det i det næste øjeblik er gået i forrædelse, med store fede sygelige grønne orme, der æder væggene og møblerne.
- (Social/Kamp) I det der før var Philips soveværelse, er alle møbler blevet skubbet ud langs væggen. På gulvet er tegnet et indviklet mønster af tegn, der får spillernes øjne til at svie. Sralk er derinde, og vil holde spillerne hen med tale om kamp.



- (Social/Kamp) Ritualen fuldbyrdes, og ud af Philips hærgede krop træder en Pestdæmon, Nurgles herold. Før Philip liv ender, indser han at han er blevet narret, og frygt lyser ud af hans øjne. Dæmonen vil forsøge, at overbevise og lokke spillerne til, at opgive deres forehavende og forlade Stromdorf, for hvad betyder den by for dem? Er de virkelig klar til at dø for den og dens indbyggere?

### Biroller

- Helmer Keiner er Philips hovmester, der sammen med Vagtkaptajnen Arno, har sørget for byens anliggende i Philips fravær. Helmer er en stolt og pligtskyldig mand, der er landet i en situation, der langt overstiger hans formåen. Selvom Philip har forsøgt, at korruptere ham er det aldrig lykkedes.
- Sralk er en 'Pest munk', der holder til ude i sumpen. Måske har spillerne mødt ham før?
- Cigrul er en Pestdæmon, Nurgles herold. Den er på højde med en mand, går foroverbøjet, og er fuld af forrædelse, bylder, mider og har væskende sår. Den er sygelig grøn og har ét rødt lysende øje, i dens hånd holder den savtakket sværd der pulserer svageligt grønt.



### Tests:

Charmere/Karisma | Intimidere/Styrke |  
Årvågen/Intelligens | Undersøge/Intelligens.

### Fjender:

**Cigrul, Nurgles herold (1) | Angreb:** Pestsværd (Våbenfærdighed: 55 | Skade: D10/D10+5) | **Forsvar:** Livspoint: 18 | Trækker fra skade: 6 (Dæmon aura + Udholdenhed) | **Speciel:** Frygt - for at kunne angribe skal spilleren klare en Viljestyrke test | Pestsværd - en spiller der bliver ramt, skal klare en Udholdenhedstest ellers -10 til alle kampslag i 1 runde.

**Sralk (1) | Angreb:** Tohånds plejl (røgelseskarret) (Våbenfærdighed: 44 | Skade: D10/D10+4) |



Forsvar: Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 4 (Udholdenhed) | Speciel: En spiller der bliver ramt, skal klare en Udholdenhedstest ellers -10 til alle kampslag i 1 runde.

## Epilog

Hvis spillerne besejrer Herolden, hyldes de som helte af beboerne i Stromdorf, og i samarbejde med Vagtkaptajnen Arno og Hovmesteren Helmer, kontakter de Sigmar kirken, der sender én heksejæger og hans følge samt en deling riddere afsted for at få sat skik på Stromdorf. Med kirkens hårde hånd og den hellige ild bliver der ryddet op i byen. Mulige kaostilbedere findes skyldige og hurtig retfærdighed udøvet.



Selvom spillerne besejrer Cigrul, Nurgles Herold, har de kun forpurret Nurgles planer for en tid. Nurgle bliver nødt til at vende sig mod andre mulige kandidater for at få erobret et brohoved til en invasion af Imperiet. Men Nurgle giver ikke så let op, og der er jo fortsat også hjorden af beastmen samt Skaven-klanen, og så kan man altid regne med menneskers svage sind og magtbegærlighed.

Vælger spillerne at acceptere Cigruls tilbud og forlader byen, vil Nurgle inden få dage have underlagt sig Stromdorf og vil stødt og roligt have begyndt sin fremmarch op gennem Reikland. Cigruls første opgave er at åbne en flænge i virkeligheden indtil Kaosriget og hidkalde Nurgles dæmonhorde. At åbne en flænge kræver mange ofringen og blodet vil løbe i Stromdorfs gader.



## Bernard Fendler

**Opildner**, Menneske. **Skæbnepoint**: 2

*For det meste har Imperiets befolkning ikke meget at sige i politik. Kejseren og kirkerne håndhæver loven. Ikke desto mindre er ivrige politiske aktivister et almindeligt syn i imperiets byer. Disse Opildnere organiserer på vegne af forskellige årsager, uddeler foldere, holder bevægende taler og ophidser befolkningen. Succesfulde opildnere ses normalt som en trussel mod staten. De jages af de lokale vægtere eller beskyldes for kætteri af kirken embedsmænd. Nogle tror virkelig på deres sag, men andre er kyniske og magtliderlige og mindst lige så korrupte som dem, de skænker sig imod.*

| Styrke | Udholdenhed | Smidighed | Intelligens | Viljestyrke | Karisma |
|--------|-------------|-----------|-------------|-------------|---------|
| 31     | 30          | 39        | 49          | 29          | 45      |

**Færdigheder**: Almen Viden (Imperiet) (49), Charmere (55), Helbrede (49), Læse/Skrive (49), Skjule Sig (39), Sludre (55), Årvågen (49)

**Kamp**: Sværd (Våbenfærdighed: 38 | Skade: D10+3), Daggert (Våbenfærdighed: 38 | Skade: D10 | Parere: 38)

**Forsvar**: Livspoint: 12 | Trækker fra skade: 4 (Læderrustning + Udholdenhed)



## Oswald Heck

**Dusørjæger**, Menneske. **Skæbnepoint**: 2

*Dusørjægere lever af at spore eftersøgte kriminelle, banditter og flygtninge og bringe dem for ret. Lokale herskere, laug og byråd betaler dusørerne. De kan synes dusørjægere er usmagelige, men de er effektive. Dusørjægere er professionelle mordere, de er fuldstændig hensynsløse og bruger deres formidable evner til at spore og eliminere deres bytte. De fattige betragter dem med frygt, da mere end en bonde er blevet myrdet og indleveret som den skyldige. Myndighederne betragter dem som et nødvendigt onde, men de er aldrig velkomne.*

| Styrke | Udholdenhed | Smidighed | Intelligens | Viljestyrke | Karisma |
|--------|-------------|-----------|-------------|-------------|---------|
| 40     | 34          | 36        | 29          | 28          | 27      |

**Færdigheder**: Følge Spor (39), Intimidere (50), Lydløs Bevægelse (36), Overlevelse Udendørs (29), Skygge Folk (36), Sludre (27), Undersøge (29), Årvågen (29)

**Kamp**: Sværd (Våbenfærdighed: 44 | Skade: D10+4), Daggert (Våbenfærdighed: 44 | Skade: D10), Armbrøst (Afstandsvåben: 36 | Skade: D10+4 | 1/2 Runder | Rækkevidde: Lang)

**Forsvar**: Livspoint: 14 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed) | Skjold (Parere: 54)



## Roald Heilmeier

**Skovhugger**, Menneske. **Skæbnepoint:** 2

*Skovhuggere lever blandt de mægtige skove i Imperiet hvor de fælder træer til tømmer. De mere heldige skovhuggere arbejder for adelige familier på store godser. De modigere sjæle arbejder på civilisationens kanter og hjælper med at udvide bosættelser. En skovhugger skal kunne håndtere alle farer i skoven, fra faldgruber og banditter til vilde dyr. De holder altid deres økse klar og ikke kun til at fælde træer.*

| Styrke         | Udholdenhed | Smidighed | Intelligens | Viljestyrke |
|----------------|-------------|-----------|-------------|-------------|
| 50             | 31          | 34        | 25          | 35          |
| <b>Karisma</b> |             |           |             |             |
| 33             |             |           |             |             |



**Færdigheder:** Dyrepleje (25), Hemmelige tegn (Sporfinder) (25), Klatre (50), Lydløs Bevægelse (44), Skjule Sig (34), Sludre (33), Sætte fælder (34), Årvågen (35)

**Kamp:** Tohåndsøkse (Våbenfærdighed: 45 | Skade: D10/d10+5 | Parere: 25), Daggert (Våbenfærdighed: 45 | Skade: D10)

**Forsvar:** Livspoint: 15 | Trækker fra skade: 5 (Hærdet læderrustning + Udholdenhed)

## Hildrun Schrempf

**Jæger**, Menneske. **Skæbnepoint:** 2

*Store dele af Imperiet er stadig dækket med skov eller er fjendtlige over for landbrug. Det er områderne, hvor jægerne trives. De bruger de samme teknikker som deres forfædre til at nedlægge byttet. Det kræver dygtighed at opspore og fange vilde dyr, mens man undgår skovens mørke væsner. Jægere med deres tøj af dyrehuder og pelshatte kan forekomme rå og uslebne for byens mennesker, men de er ligeglade med, hvad andre synes om dem.*

| Styrke | Udholdenhed | Smidighed | Intelligens | Viljestyrke | Karisma |
|--------|-------------|-----------|-------------|-------------|---------|
| 30     | 40          | 39        | 33          | 31          | 29      |

**Færdigheder:** Følge Spor (33), Hemmelige tegn (Sporfinder) (33), Lydløs Bevægelse (39), Overlevelse Udendørs (33), Skjule Sig (49), Sludre (29), Undersøge (43), Årvågen (33)

**Kamp:** Daggert (Våbenfærdighed: 25 | Skade: D10), Langbue (Afstandsvåben: 55 | Skade: d10+3 | Gennembore rustning | 1/1 Runder | Rækkevidde: Lang)

**Forsvar:** Livspoint: 14 | Trækker fra skade: 5 (Læderrustning + Udholdenhed)



## Conrad Grüberg

**Gravrøver**, Menneske. **Skæbnepoint**: 2

*Gravrøvere lever deres liv blandt de døde. Medicinske erhverv skaber en konstant efterspørgsel efter friske lig, nogle til studier, andre til mere uhyggelige formål. Det er ret vanskeligt at få sådanne lig legalt. Det er et afskyeligt, men indbringende erhverv. De mest friske lig kan indbringe ublu priser. Risikoen ved denne branche er betydelig. Vægtere, præster og heksejægere holder alle nøje øje med kirkegårde og straffer indtrængende hårdt.*

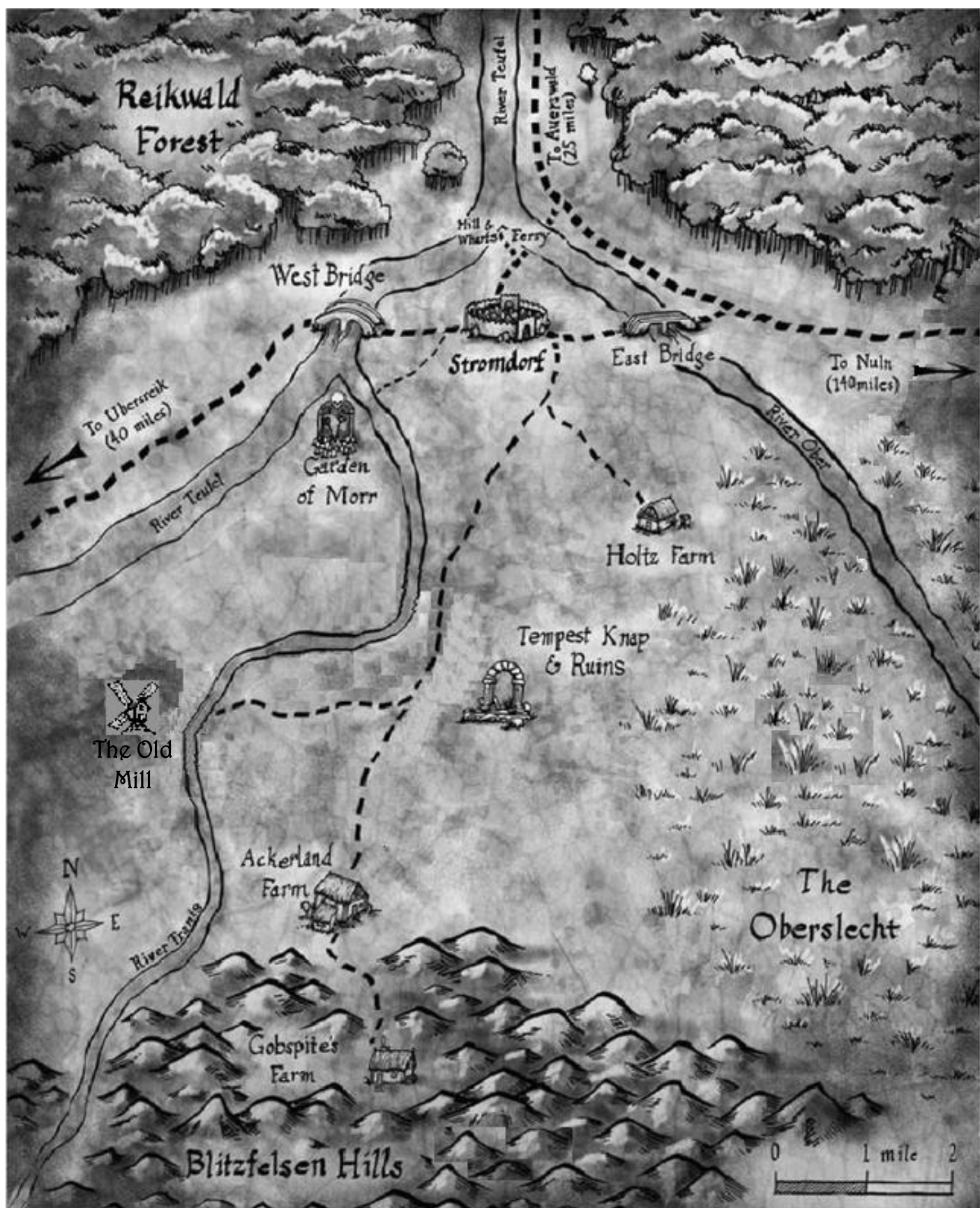
| Styrke | Udholdenhed | Smidighed | Intelligens | Viljestyrke | Karisma |
|--------|-------------|-----------|-------------|-------------|---------|
| 33     | 30          | 39        | 31          | 49          | 27      |

**Færdigheder**: Helbrede (41), Klatre (33), Købslå (27), Lydløs Bevægelse (39), Sludre (27), Undersøge (41), Årvågen (41)

**Kamp**: Håndøkse (Våbenfærdighed: 40 | Skade: D10+3), Daggert (Våbenfærdighed: 40 | Skade: D10), Sling (Afstandsvåben: 39 | Skade: D10+2 | 1/1 Runder | Rækkevidde: Tæt)

**Forsvar**: Livspoint: 12 | Trækker fra skade: 4 (*Læderrustning + Udholdenhed*) | Undgå slag (49)





## I og omkring Stromdorf – tilføjelser, NPC'er og handouts

### Regelrettelser:

Alle karakterer har færdigheden Sludre (Gossip), da det er én af borgerne i Imperiets favorit discipliner – karakterarkene er opdateret.

Hildruns langbue har stikordene 'Gennembore rustning', der betyder at alle væsner med rustninger, der rammes af buen trækker '1' mindre fra skaden. Da dæmoner har en aura påvirker det ikke dem.

Det koster ikke en handling at forsvare sig (parere eller undvige slag) mod et angreb. Alle spillere med et skold eller et ekstra håndvåben, såsom en daggert, kan parere ét angreb rettet mod dem. Bruger man et tohåndsvåben i kamp er det muligt at parere, dog sker dette med -20 til Våbenfærdighedsslaget.

I Tabel 1 antydes det, at det er muligt at anvende én af sine handlinger til et ekstra angreb, dette er en fejltagelse. Der er kun to modstandere, der har to angreb i turen – Johan Stosch og Cigrul. At angribe to gange i pr. tur kræver begge handlinger.

### Viden om kaos og deres virke

Den almindelige borger i Imperiet har ingen dybdegående viden om Kaos og dets virke. De har hørt om frygtelige krigere, der tjener mørke guder, og rygter om Beastmen i skovene er noget som bruges i historier i krostuen og til at skræmme børn. Mutationer er noget der er kendt, men det tilskrives i lige så stor stil gudernes misbehag som mørke magter.

### Ups'ere i Eventyrlokationer

I 'De forsvundne får' mangler Beastmen Ungor deres Afstandsvåben. Denne er 21.

I 'Sky-bær i sumpen' vil Albert Brenner ikke afsløre at han har en aftale med vildmændene. Det vil kun modvilligt være noget han røber, hvis han derved kan rede sin datter.

Johan Stosch, fra 'Den gamle mølle', har to angreb med sine hver runde, uden et minus til hans andet angreb.

Cigrul, Nurgles Herald (fra 'Klimaks...') har to angreb med sit sværd, det andet med -20 til hans

Våbenfærdighedsslag. Hvis kampen med Cigrul føles for let kan Nurglings komme til hans undsætning, eller være en del af hans modbydelige følge.

### Liste over NPC'er

Burgonmeister Philip Adler

Adlers hovmester Helmer Keiner

Vagtkaptajn Arno Kessler

Købmand Ulrich Blumhardt

Bageren Waldemar Clauberg

Skrædderen Folke Ruhle

Slagteren Siegbert Treich

Væveren Rolanda Heuberger

Skomageren Arnfried Lemberger

Garveren Gudrun Rösch

Smeden Arnfried Adorf

Morr præsten Eald Brack

Ottfried Merz ejer af byens krambod

Gårdmand Mauritz Ackerland

Anna Braunstein

Bagthor, Beastman  
Tharkuk, Beastman

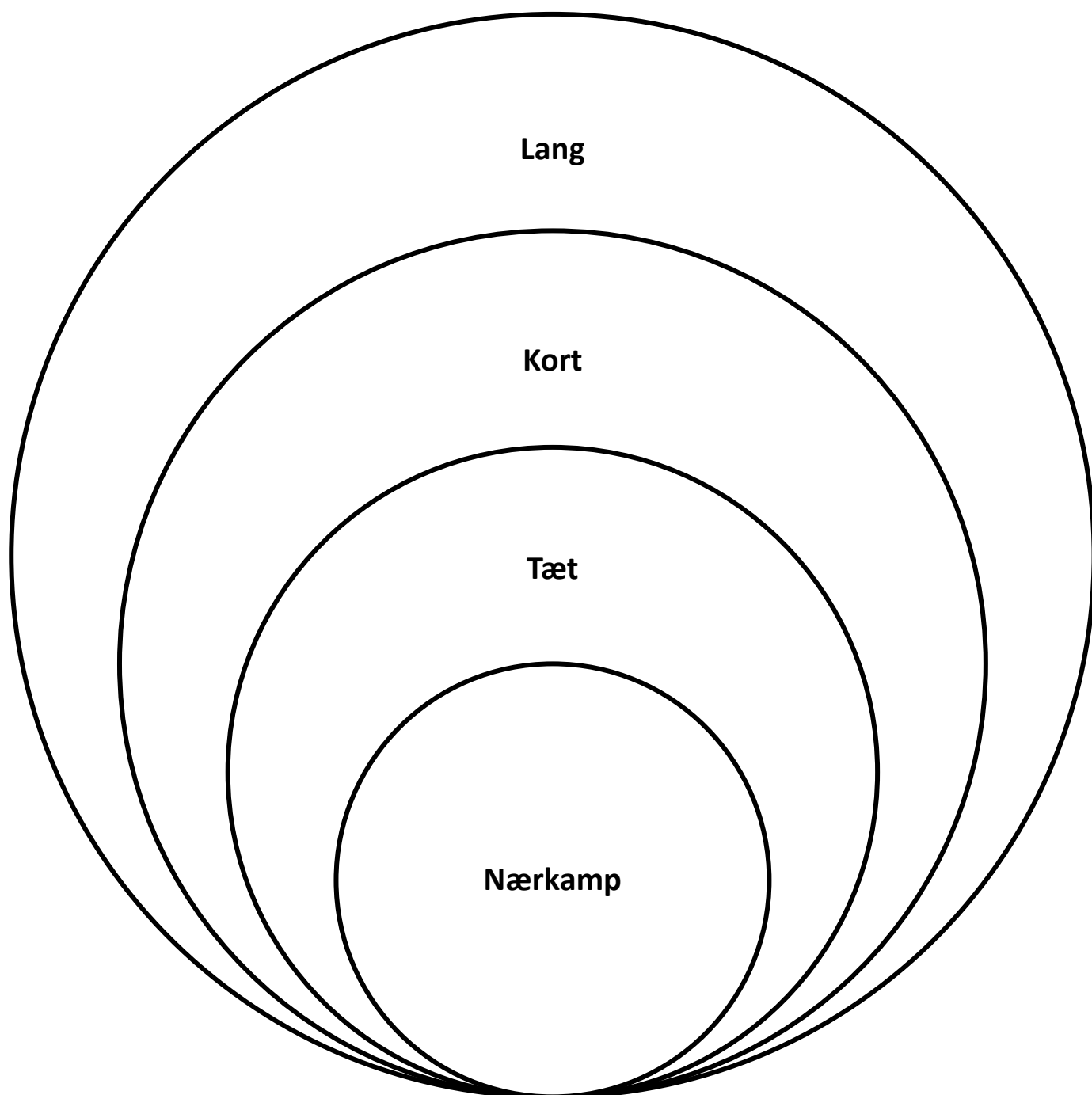
Albert Brenner  
Henriette Brenner  
Soren Korholz, Vildmand  
Sralk, Clan Pestilence munk

Hans Gruber (død)  
Johan Stosch

Rottefænger Fritz Wirth  
Hunden Bulder  
Tathrak, Skaven slavemester  
Spøgelset Withold Van Hauten

Cigrul, Nurgles Herold

Kroen 'Det halvfulde krus'

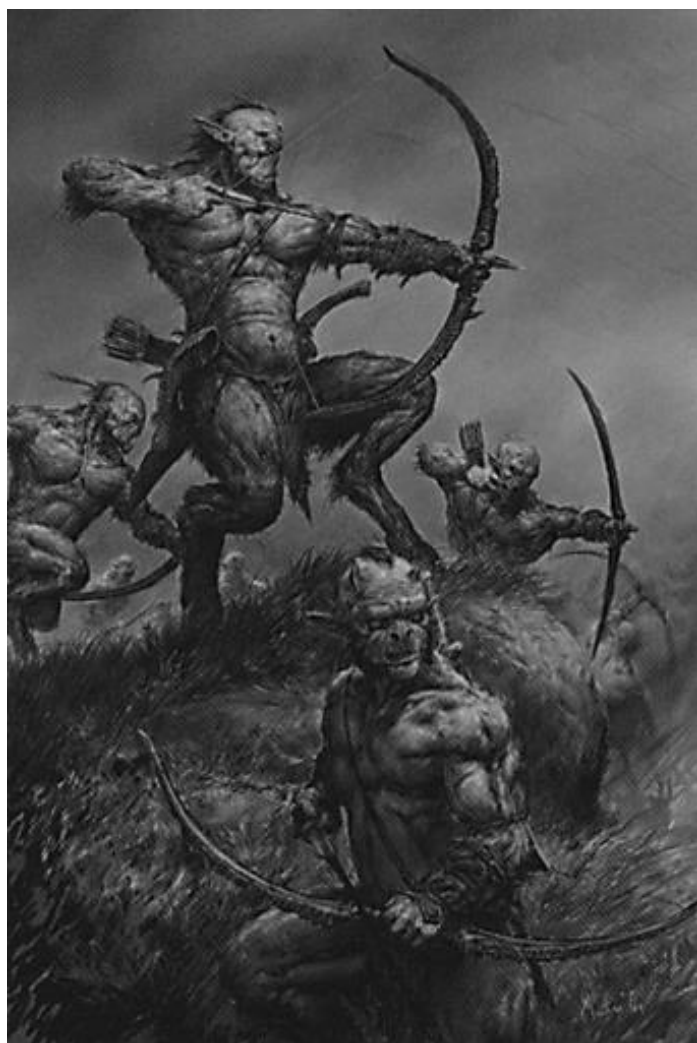














I og omkring Stromdorf

