

TALA ÄR SILVER – SNÖKON 1995

Konstruktion: Joakim Bergström
Illustrationer: Erik "Esa" Sandberg
Malin Karlsson
Lord Widell
David Israelsson
Layout: Nils Ängquist

Puss till Malin

Innehåll

Till spelledaren	3
Musikval	4
Plot synopsis	5
1. Snön faller	6
1.1 Introduktion	6
1.2 Välkommen mina herrar och damer	7
1.3. Trångbott	7
2. Tomma krus	9
2.1. När maten tystar mun	9
2.2. Den enes bröd, den andres död	9
2.3. Lagens långa arm	10
2.4. Av adel född	11
2.5. En fluga i min soppa	11
3. Nattliga gäster	12
3.1. Mitt guld, de flyr med allt mitt guld!	12
3.2. Objudna gäster	13
3.3. Sanningen svider	14
3.4. Blodsgudens plan	14
3.5. Lustans lakejer	14
3.6. Sjuka klockor	15
4. Vi skall försvara vårt guld	16
4.1. En lögnens resa	16
4.2. Bakhållens bakhåll	17
4.3. Resans slut	17
4.4. I allians med banditer	17
4.5. Förlorade till det svarta	18
4.6. Många bäckar små	18
4.7. Stämningbild	18
5. Personer och varelser	19
Helmut	19
Birger	19
Stefan, Ermann, Siegfried och Tomas	20
Jakob	20
Bertholdt	21
Gunlieg	22
Thenerion	22
Rolf	23

Albrecht	24
Grete	25
Svenne	25
Hannes	26
Lise	27
Malina	27
Khornebestmän	28
Hrotbyg Pestbäraren	28
Tzeentchbestmän	29
Tzeentchkrigare	29
Natchatrgath av de åtta färgerna	30
6. Intriger	31
6.1. Kaos olika vägar	31
6.2. Rövarbandet	31
6.3. Vägväktarna	31
7. Handouts	32
Handout 1: Brevet	32
Handout 2: Klaus-Gunnars uppdrag	32
Handout 3: Vad som hittills hänt	32
8. Kartor och beskrivningar	34
8.1. Den visslande vasallen	34
8.2. Bakhållet	36
8.3. Området kring värdshuset	36
8.4. Vagnen	36
Rollpersonerna	
Klaus-Gunnar Weber	37
Heinz Erste	39
Johannes Kampf	32
Efva Vogel	45
Hobart Schtrupfel	48
Appendix 1:	52
Besvärjelser_Wall of Putrid Flesh	
Wind of Plague	
Gaze of Tzeentch	
Kartor:_Den visslande vasallen, BV	
Den visslande vasallen, vän 1	
Området kring värdshuset	
Bakhållet	

Till spelledaren

Detta äventyr är i mångt och mycket ett annorlunda konventsäventyr. Påståendet baserar jag på ett antal faktorer: dels så kommer scenariot att utspela sig under en mycket kort tidsrymd och dels så kommer äventyret att centrera sig mycket kring karaktärernas personligheter och egna obskyra mål. Fyra av fem karaktärer har personliga intressen i att själva lägga beslag på den guldlust som äventyret kretsar kring och detta kan göra att det blir en massa "får jag spela med spelledaren själv" situationer. Detta bör försöka undvikas eftersom det inte är meningen att rollpersonerna på ett öppet plan skall intrigera gentemot varandra. Förslag på hur det skall kunna undvikas är att t.ex. att säga till spelarna innan sessionen att äventyret kommer att vara ganska tidspressat samt att det kommer att utspela sig under en ganska kort tidsrymd.

Vad som också kan vara svårt gällande detta scenario är det att rollpersonerna kanske inte är villiga att intrigera med personerna på värdshuset, någonting som är viktigt för äventyret, därför måste du som spelledare uppmuntra starkt till detta, så att det verkligen händer. Eftersom äventyret har så många olika gruppintriger och spelarna troligen inte kommer att förstå alla av dem är det också viktigt att du som spelledare hjälper helt vilsna spelare framåt i äventyret. Med det menar jag inte att du skall överösa dem med ledtrådar utan snarare att du skall ge dem extra möjligheter att tala med viktiga personer och så vidare.

Vidare vill jag poängtera att alla kursiverade texter endast är avsedda för spelledaren som ett slags stämningshöjande bilder. Jag vill dock redan nu råda dig att använda dem som bas för egna improvisationer.

Förhoppningsvis är äventyret så pass klart skrivet att du som spelledare får en ganska bra överblick över scenariot. Håll dock alltid i huvudet att det viktigaste temat som du skall spinna på är att allt och alla kan vara falska och onda. rollpersonerna kommer under scenariot att en efter en avslöjas och det är meningen att de stackars spelarna till slut inte skall våga lita på någon.

Det är också viktigt att du använder egen fantasi där äventyret inte är tillräckligt, beskriv saker och ting utförligare än vad jag beskrivit dem, improvisera om det behövs. Huvudsaken är att du har roligt med dina spelare och inte att du strikt följer äventyret. Om du skulle fundera över något när du läser detta äventyr kan du ju alltid slå en signal till mig och fråga (tel. 090-13 36 61).

För att bara nämna någonting om hur du bör bära dig åt för att få Den Visslande Vasallen intressant och levande så säger jag att du som spelledare måste vara mycket uppmärksam på hur spelarna själva verkar trivs i värdshusmiljön. Om du ser att de verkar ha tråkigt: kasta fram en karaktär eller två som börjar tala med dem, skapa egna karaktärer som dyker upp på värdshuset, gör allt vad som behövs för att hålla någorlunda hög puls inne på Vasallen. De incidenter som jag nedan beskrivit är bara några av de saker som kommer att hända under kvällen, mellan dem får du som spelledare själv improvisera fram olika situationer som händer under kvällen. En god idé kan vara att du redan innan konventet förbereder vissa situationer att utsätta spelarna för.

Musikval

Musik till rollspel är någonting som många av oss umebor börjat använda ganska mycket under de senaste åren. Till er som inte tycker om "ett störande element" när ni spelar säger jag: -ÄNDRA ER!. Musik kan vara oerhört effektivt och stämningshöjande så därför skall jag nu ge dig som SL lite tips på vilken sorts musik du kan använda under de olika kapitlen. Eftersom jag innehar ganska mycket (eller snarare allting) av den musik som jag rekommenderar så kan ni kanske höra av er till mig om ni vill spela av någon av skivorna som nämns nedan.

Kapitel 1 - Snön faller

1.1 Introduktion: I den första stämningsskildringen är musiken till filmen PIANOT ett mycket gott val.

1.2 Välkomna mina herrar: PIANOT

1.3 Trångbott: Lågmäld bakgrundsmusik, kanske musiken till filmen HAMLET.

Kapitel 2 - Tomma krus

2.1 När maten tystar mun: Förmodligen HAMLET, eventuellt LA SPAGNA

2.2 Den enas bröd, den andres död: Mörk musik, BLACK ARIA av Glenn Danzig

2.3 Lagens långa arm: Olustig känsla, kanske DIE FURSTEN DER DUNKELHEIT (Prince of Darkness)

2.4 Av adel född: Efter igen värdshusmusik a la HAMLET eller liknande.

2.5 En fluga i min soppa: HAMLET naturligtvis.

Kapitel 3 - Natliga gäster

3.1 Mitt guld, de flyr med allt mitt guld: Skrämmande tongångar, BLACK ARIA eller liknande.

3.2 Objudna gäster: Smygande otrevlig musik, HELLRAISER II - låt nr 3

3.3 Sanningen svider: Musik för en dystert och uppretad stämning, BLACK ARIA

3.4 Blodsgudens plan: HELLRAISER II - låt nr 7 och framåt.

3.5 Lustans Lakejer: Till en början vacker musik, ENYA, men sedan BLACK ARIA.

3.6 Sjuka Klockor: Förslagsvis BLACK ARIA (på grund av alla klockor).

Kapitel 4 - Vi skall försvara vårt guld

4.1 En lögnens resa: Börja med Pianot men övergå under resan först till BLACK ARIA och sedan, i slutet till HELLRAISER II. Ett undantag, då Malina dyker upp, ENYA.

4.2 - 4.7: Oavsett vad RPna. tar sig till så skall en stämning byggas upp, avslutningsstrid med CARMINA BURANA (O Fortuna) för att sedan gå ned till sorgsna toner i sista stämningsbilden (T.ex. ENYAS utmärkta LOTHLORIEN)

Detta är det musikval jag har gjort. Har du som SL ett bättre förslag på musik; kör då det. Ovanstående är bara ett förslag på musik som kan vara passande. Kom ihåg att du när du använder musik inte spelar allt för högt, om dina spelare inte hör dig är du inte till mycket nytta och äventyret blir inte roligt. I vissa situationer kan det dock vara befogat att dra på full volym, exempelvis i slutstriden; CARMINA BURANA på 150 dB. Det inger mäktiga pirringar i kropp och själ.

Plot synopsis

Äventyret tar sin början när rollpersonerna har färdats i drygt två veckor ifrån Middenheim, den vita vargens stad. Vagnen som de reser med är fullastad med guld och kejserliga skatter. Detta skall dock inte synas så därför har Graf Totbringer låtit guldlasten gå under en täckmantel, som en vanlig karavan. Rollpersonerna har alla blivit hyrda av Grafen för att resa som vanliga gentlemän, men med uppgiften att om någonting går fel så skall de ingripa och försvara den värdefulla guldlasten. Två av rollpersonerna är dock dubbelagenter, de har blivit hyrda av Grieger Holtz; en "handelsman" ifrån Middenheim, för att under resan rekognosera och underminera vagnslasten. De har blivit informerade om att vagnen kommer att bli rånad dagen efter det att de stannat på värdshuset Den Visslande Vasallen. Även Hobart Schtrupfel och Efva Vogel har egna motiv med sin resa, ty de två ämnar sno åt sig guldet för sig själva. Äventyret tar sin början när vagnen rullar in på värdshusets gård.

Under kvällen kommer det att hända mycket. Dels så finns det en hel del suspekta gäster på värdshuset och under kvällen kommer de två rollpersoner som är allierade med banditerna att bli utsatta för ett lönmördarattentat. Förmodligen kommer de inte att förstå någonting, detta var ingenting som skulle ingå i planen. Vad som egentligen hänt är det att Grieger Holtz, som hyrde rollpersonerna, själv blivit mördad och ersatt med en kaoskultist som i sitt onda sinne arbetat ut en helt ny plan för att råna transporten. I den nya planen ingår det att de två överlöparna först lönmördas. Vidare så har en kejserlig vägväktarskvadron blivit informerad om att guldlasten är på väg. De kommer under kvällen att sitta på värdshuset och försöka utröna om guldlasten finns på värdshuset. När lugnet slutligen lagt sig för kvällen kommer två kaoskultister som spenderat kvällen på värdshuset att försöka stjäla guldet samt byta ut guldet mot sten. De kommer också att försöka bryta sig in hos rollpersonerna för att stjäla ett föremål ifrån dem, vilket kaoskultisterna sedan ämnar plantera i skattkistan. Syftet med detta är förstås att ge rollpersonerna skulden. Förmodligen kommer rollpersonerna att vakna och strid utbryter. Om de lyckas ta kultisten levande kan han ge aningen bristfällig, men ändå information om vad som håller på att hända. Den (Klaus-Gunnar och Heinz) rövarliga som ligger i bakhåll för vagnen en bit fram längs

vägen kommer att attackeras av kaoskultister. Under natten kommer också representanter för Nurgle, Khorne och Slaanesh att attackera värdshuset, dessa vet ej varför Tzeentch håller så god uppsikt över värdshuset, de vill bara förstöra för den Store Muteraren. Mer om detta i kapitlet Kaos olika vägar. Vad rollpersonerna gör i detta skede av äventyret är ovisst så därför kommer jag därifrån att behandla ett flertal vägar.

Om rollpersonerna väljer att fortsätta sin färd kommer anfallet att äga rum, men bara minuten senare kommer kaoskultister att anfalla rövarena. Detta blir en aningen kaotisk avslutning men är likväl den troligaste avslutningen på scenariot. Rollpersonerna kommer då att arresteras av vägväktarna som noga hållit dem under uppsikt och föras till rättvisan i Altdorf. Om Klaus-Gunnar och Heinz däremot berättar för de andra rollpersonerna om bakhållet kan äventyret ta oändligt många vändningar. Därför kommer ett flertal av dessa tas upp i korthet och sedan är det bara att hoppas att du som SL har tillräckligt med fantasi för att klara slutscenen i äventyret.

Innan du börjar läsa själva äventyret kan det vara bra att ha läst igenom spelarnas rollpersoner. Har du inte redan gjort det så gör det nu.

"Förräderi!".

Den viskande stämman tycktes för flera sekunder hänga kvar i den frostiga luften. Mannen som talade var krum och aningen ålderstigen. Framför honom stod ett flertal män, alla klädda i enkla kläder, till synes vanliga bönder. Skaran nickade jakande och ett tyst mumlande spred sig bland dem efter mannens uttalande. När mannen åter öppnade munnen för att tala igen tystnade männen runtomkring honom: "Bara ett par dagar kvar nu, bara ett par dagar kvar...". Mannen tystnade återigen och satte sig ned. Tystnaden som följt hans korta tal låg kvar i luften i ett par minuter innan skaran återgick till sina diskussioner.

Allt eftersom natten led somnade en efter en av männen och slutligen satt bara den krumma mannen vaket kvar och stirrade in i den döende elden. Med sin karakteristiska viskande, ja nästan rosslande stämma sjöng han en hymn till Den store Muteraren innan även han föll i dvala och omslöt av Muterarens drömnät. I skogen runtomkring väntade andra: Malina smög tyst fram över de snöklädda markerna; Slannesh följare marscherade dag och natt mot den utpekade platsen för överfallet; Khornekrigarna rullade fram längs sedan länge glömda vägar i sina vagnar av kallaste stål och ljudet av klockor, klämtande klockor slog alltjämt genom natten; och Nurgles följare var också på väg. Alla börjar de samlas, liksom moln samlas innan stormen, alla väntade de på den ensamma vagn som kryssade fram genom Imperiets skogar, den vagn som för alla skulle innebära seger eller nederlag...

1. SNÖN FALLER

1.1 Introduktion

Den snötäckt landsvägen ringlar sig fram genom det skogsklädda landskapet, de av snö tyngda träden hänger långa och slocknade ut över vägen. Grenarna slår mot vagnen som en varningens trumma, rytmiskt, sövande. Sommaren och hösten är förbi och Ulric har svept in Imperiet i sitt vita täcke. Tunga sjok av snö ligger på träden och vägen som ni färdas på är på sina ställen i det närmaste oframkomlig. Inom er gnager tankar om tunga och djupa och ångerfulla stirrar ni tomt ut genom fönstren. Varför skulle ni ta det här uppdraget? Varför skulle resan bli så här plågsam?

Snön har oavbrutet fallit sedan den dag för två veckor sedan då ni lämnade Middenheim och om än inga rövare eller gentlemannarånare syns till än så väntar ni er det värsta. Era reskamrater sitter även de tysta, de som är ovetande om den värdefulla last denna vagn bär. 25000 guldkronor, en hel förmögenhet, som ni skall leverera till det kejserliga palatset. När kvällen så börjat falla på, och när ni drar er närmare ytterligare en av de oräkneliga vägtavernorna, så känner ni i alla fall ett gryende hopp inom er, ett varmt mål mat, en säng och kanske ett stop mustigt Reikländskt öl med tillhörande Bratwurst, liksom hoppet gryr så faller dagen mot natt...

Rollpersonerna färdas efter den nordsydliga landsvägen mellan Middenheim och Altdorf. De har rest i närmare två veckor och de är alla trötta och hungriga. Den karta som de har visar att det finns en vägkrog någonstans framför dem och Klaus-Gunnar vet att det är här, eller snarare i det här området som bakhållet skall äga rum.

Ge en beskrivning av de andra resenärerna och låt rollpersonerna intrigera en kortare stund med dessa innan du går över vidare. Denna inledning är ganska viktig eftersom du som SL här skall sätta tonen på scenariot. Var noga med att beskriva den vita, döda skogen runtomkring dem och de tunga vattniga snöflingorna som outtröttligt dalar ned från himlen, försök helt enkelt inge en stämning av slaskig och kall vinter, så eländig som den bara kan vara i en fantasyvärld.

1.2 Välkomna mina herrar och damer

Rollpersonerna anländer till vägkrogen "Den visslande vasallen": en krog som liknar så många andra, åtminstone till det yttre. När droskan rullar fram mot portarna möts de av en ung man, Helmut, värdhusets kock men också ställets stallskötare. Helmut står med en stor oljelykta och iakttar vagnen när den närmar sig. Han stoppar vagnen vid porten och börjar tala med kusken Albrecht. Rollpersonerna kan inte höra vad han säger om de inte själva kliver ut. I detta fall presenterar sig Helmut och önskar dem varmt välkomna till "Den visslande vasallen". Han ber också rollpersonerna hjälpa honom med att skotta upp framför porten så att den går att stänga. Medan rollpersonerna sysslar med detta rullar vagnen in på gården och gästerna börjar lasta av sitt bagage.

När rollpersonerna just är färdiga med snöskottningen och skall börja stänga porten för natten kommer fyra ryttare ridande mot krogen. Dessa

är Stefan, Ehrmann Siegfried och Thomas, fyra vägvaktare som anländer till värdshuset i ungefär samma syfte som många andra av kvällens gäster; för att se till guldet. Dessa hälsar rollpersonerna med auktoritär stämma, det är tydligt att dessa män tar sitt yrke på högsta allvar. Sedan rider de in på gården och börjar sadla av sina springare.

1.3 Trångbott

Efter det att rollpersonerna skottat snö och hjälpt Helmut med att stänga porten kan de inkvartera sig på sina rum. Det finns plats att bo två personer i ett dubbelrum och tre personer i ytterligare ett dubbelrum; någon får sova på golvet. Spela noga ut hur rollpersonerna lägger sina tillhörigheter och om de vidtar några säkerhetsåtgärder eftersom kommer att vara viktigt för ett senare möte (Objudna gäster 3.2). Om rollpersonerna vill kan de gå ned till stora salen och möta kvällens något udda klientel.

Sorlet låg tungt över den Visslande vasallen, kvällens gäster satt alla utspridda runtomkring i gillesalen och det låg en känsla av orolig väntan i luften. Helmut, vägkrogens ägare tittade med slö blick ut över kvällens besökare. "Några vägvaktare - bra, då blir det inte något bråk i kväll; ett par bönder - några skilling skall man väl kunna krama ur dem; kortspelaren - ja han livar säkert upp kvällen och så det där nytillkomna sällskapet från Middenheim - de verkar vara bra folk". Det artade sig till att bli en god kväll tänkte Helmut när han hällde upp en stor mörk öl åt sig själv och slog sig ned över bardisken. En god kväll, tänkte den enkla tiggaren samtidigt som han i skydd utav skuggorna tog giftampullen och stoppade den i munnen, en mycket god kväll...

2. TOMMA KRUS

2.1 När maten tystar mun

När middagen slutligen serveras visar det sig vara en enkel rotsoppa och ett inte allt för välkänt öl, Saphoheim Finest, ett blaskigt öl av lägsta kvalité. Helmut, som inte är någon vidare servitör slänger ut djuptallrikarna på bordet och kommer sedan springande med en bricka mörkt bröd och en klick mögelost, den senare är dock av god kvalité och sätter piff på den annars ganska spartanska middagen. Helmut - som är en mycket pratglad man - går runt i salen medan alla gäster spisar. Om rollpersonerna inte visar intresse för honom kommer han snart nog fram till deras bord. Först frågar han rollpersonerna om han kan slå sig ned, sedan sätter han sig snabbt utan att vänta på något svar. Innan någon hinner protestera börjar han tala. Följande rykten har Helmut hört de senaste dagarna. Du som SL kan välja ut ett eller flera som du tycker passar. Om rollpersonerna är intresserade av att höra alla; låt dem då göra det.

Det har varit stora problem med ett rövarband efter landsvägen den senaste tiden. Det sägs att ligan leds av en handelsman ifrån Talabheim eller Middenheim, men man vet man inte säkert vem det är. Vägväktare har dock fått upp ett spår på ligans tillhåll.

SL: Detta rykte refererar till Klaus-Gunnars gäng.

I förrgår natt hände något konstigt i en liten timmerby, inte långt härifrån. Två enorma vargar anföll byn och slet flera av bönderna i stycken innan man lyckades jaga iväg dem. Böndernas pilar hjälpte inte och när storbonden själv högg mot en av vargarna studsade bara sabeln.

SL: Detta rykte är nästan helt osant. Bönderna slogs visserligen mot vargar, och dräpte dem också, de ville dock behålla skinnet undan beskattning.

Två mutanter har hängts av häxjägare ungefär tre timmars ritt söderut, efter landsvägen. Häxjägarna kan mycket väl vara på väg norrut just i detta ögonblick.

SL: Osant, dock kommer rollpersonerna att finna två lik efter vägen.

Det sägs att en last med guld är på väg söderut. Inte att undra på att så mycket skumt folk drar omkring på vägarna då! Vissa högst tvivelaktiga rykten talar till och med om att vagnen inte skall bära kejserlig flagg, men det verkar ju fånigt.

SL: Detta är ju ganska sant minsann.

2.2 Den enes bröd, den andres död

När Helmut slutat orera om rykten och annat som han finner intressant struttar han glatt i väg för att terrorisera nya gäster. Detta ger rollpersonerna ett kort andrum innan nästa problem dyker upp. När de har kommit in på sin andra portion soppa kommer en schabbig och illaluktande tiggare framkrypande mot deras bord. Han ser tärd och trött ut och hans glansiga ögon vittnar om att han är sjuk. Med viskande stämma ber han om lite soppa. Han jämrar sig över den kalla

vintern och hur hans leder frusit till is. Om rollpersonerna ger honom något att äta försöker han, i samma veva som han fyller munnen med soppa, spotta ut en ampull som han har under läppen. Denna ampull innehåller starkt koncentrerad Manbane (3 doser, -10% T test). Detta gör han bara om han får smaka av antingen Klaus-Gunnars eller Heinz soppa. Om någon annan rollperson låter tiggaren smaka så fortsätter den fattige enträget att be om mer.

Denna tiggare är egentligen en kaoskultist som fått i uppdrag att döda rollpersonerna Klaus-Gunnar och Heinz. Om rollpersonerna lyckas upptäcka kultistens illdåd (Obs.test -25%) erkänner han att han blivit ombedd att stoppa ampullen i rollpersonernas sopptallrik. Tiggaren (Bertholdt) erkänner också att det var den prålige adelsmannen (Rolf von Essen) som hyrde honom. Detta är naturligtvis lögn och om rollpersonerna attackerar Rolf, antingen verbalt eller med vapen så kommer han att skrikande bedyra sin oskuld. Kaoskultisten avslöjar aldrig vad han egentligen är, oavsett vilka tortyrmetoder han utsätts för.

2.3 Lagens långa arm

Någon gång under kvällen kommer de fyra vägväktarna som rollpersonerna tidigare hälsat på att visa sitt intresse för våra vänner. De kommer alla fyra att gå fram till rollpersonernas bord och fråga om de får slå sig ner. Alla fyra putar med bröstet för att noga framhäva att de är kejsarens män. I skuggorna ifrån eldstaden faller dock deras emblem i mörker. Om rollpersonerna inte tillåter vägväktarna att slå sig ned gör de det ändå, med buttra miner mumlar de någonting om arrest och våld mot kejsarligt befäl. När de sedan satt sig tillrätta och beställt in fyra stop Altdorf finest skrider de till aktion. En efter en börjar de fråga rollpersonerna om vad de sysslar med, varför de reser söderut och hur de uppfattar landsvägarna nuförtiden. Nedan följer ett par av vägväktarnas frågor, var dock inte blyg med att sticka in med ett tiotal extrafrågor till spelarna. Du skall få dem att svettas!

- Är ni enkla resanden eller har ni ett speciellt syfte att resa efter just denna landsväg?

- Hur kommer det sig att ni befinner er just här i kväll?
- Ni har inte hört några rykten om stora rikedomar eller liknande?
- Vad skall ni göra söderut - ni talar alla med nordländsk dialekt?
- Är Middenheim er hemstad?
- De som ni reser med, uppför de sig suspekt på något sätt? De talade om er som aningen underliga.
- Hur kommer det sig att ni har så bråttom, gömmer ni kanske något?
- Ni är hyrda av någon eller några, inte sant?

Detta är endast ett fåtal av de frågor som Stefan, Ermann, Siegfrid och Thomas ställer till rollpersonerna, vissa av dem är bara rena insinuationer medan andra är grundade på fakta. Under detta möte skall rollpersonerna få intrycket att vägväktarna vet mer än vad de verkar göra, de skall verka högst underliga och mer än en gång skall de nämna att guld i dessa tider är mycket svårt att frakta utan att banditer och

rånare får nys om det. Beroende på hur lugnt rollpersonerna agerar kommer vägväktarna slutligen att avsluta sitt korsförhör, om rollpersonerna verkat nervösa försöker de dock pressa ut all information ur de stackars rollpersonerna.

2.4 Av adel född

Under kvällen kommer Rolf von Essen att finna intresse i rollpersonernas sysslor och göromål. Detta kommer troligen att inträffa sent under kvällen, efter det att vägväktarna talat med rollpersonerna. Herr von Essen inleder med att beställa in en konjak (Estallia Fuego) åt var och en av rollpersonerna, vilket han gör anonymt. Om rollpersonerna dricker upp den eminenta konjaken kommer sedan Rolf fram med ett stolt leende på läpparna. Han förklarar noggrant att det var han som gav rollpersonerna drinkarna och att han skulle vilja slå sig ned och prata ett slag. Om rollpersonerna väljer att inte dricka upp konjaken tar Rolf mycket illa upp. I sitt raseri beställer han in ytterligare fem glas konjak till rollpersonernas bord. Det är ganska uppenbart vem som gör detta ty Rolf skriker åt Helmut att skicka in ytterligare fem glas. Hur detta än slutar så har rollpersonerna gjort sig ovänner med Rolf om de inte dricker upp det han beställt åt dem. Detta kommer att göra att Rolf med glädje hjälper vem som helst som inte är vän med dessa, i hans ögon, otacksamma bönder. Om rollpersonerna låtit Rolf slå sig ned med dem börjar adelsmannen fråga dem om allehanda ting såsom varifrån de kommer, vart de skall resa, vilka de reser med o.s.v.

Nedan följer ett par typiska frågor som Rolf kan ställa:

- Jaså, ni är från Middenheim, säg mig hur kommer det sig att ni reser ifrån denna vackra stad?
- Hur har ni egentligen råd att finansiera en såpass lång resa som denna, ni verkar ju inte vara annat än bönder?
- Ni kanske skall ned till Altdorf och jobba, visst är det så mina vänner?
- Jaså, ni reser med karavan, hmm, intressant. Säg mig, varför talade vägväktarna med er så länge, ni är väl inga förbrytare?

Rolf kommer att ställa frågor till rollpersonerna så länge som de är villiga att svara på dem. Om rollpersonerna i sig börjar fråga om Rolf blir han aningen förtegen och mumlar något om att adeln inte alls behöver ta skit ifrån bönder, minsann. Denna scen bör sluta när rollpersonerna blir trötta på Rolf och beslutar sig för att gå och lägga sig eller byta bord.

2.5 En fluga i min soppa

Innan rollpersonerna skall gå till sängs ropar Helmut åt dem att han har lite soppa över som han kan skicka upp på rummet om de behagar. Försök få rollpersonerna att godta detta eftersom det ligger ett litet brev i soppan som kan få äventyret en aning intressantare. När en av rollpersonerna (slumpmässig) skall stoppa ned slevens i soppan känner han/hon hur någonting ligger där. Detta visar sig vara ett läderfodral, utan sigill eller märkning. Brevet är skickat av en av

Klaus-Gunnars rövare som lyckats smugla ned det i soppan. Intressant är om någon annan än Klaus-Gunnar läser brevet först kan det leda till fruktansvärt roliga komplikationer. Följande står i brevet:

Brådskanie! Vi har satt upp bakhållet men någonting verkar fel, skumma typer har iakttagit oss och Adolf och Jakob är försvunna. Massor med vägväktare har också svärmat på vägarna. Bud från chefen säger att det kan finnas en förrädare med på resan, eliminera om möjligt. Om en plan A skall genomföras lämna då ett meddelande vid vattentunnan utanför köksingången två timmar före gryningen.

H.H

Brevet är skickat av en av Klaus-Gunnars män vid namn Helbrecht Helsing (Klaus-Gunnar vet vem det är). Om Klaus-Gunnar försöker få kontakt med honom är han borta. Helbrecht dyker inte heller upp på utsatt tid innan gryningen eftersom han har blivit mördad av Khornebestmännen.

3. NATTLIGA GÄSTER

Natten kommer farande över landet. Det som om dagen är vackert vitt faller om natten olycksbådande i mörker. In genom fönstret sipprar en tunn strimma stjärnljus, ifrån eldstaden pyr ett sista halvvått eldträ, en från doft emanerar ifrån kläderna som hänger på tork framför den döende elden. Inne i stugan råder tystnad, en osäker vila och en drömlös sömn. Ovanför detta ensamma stenpalats mitt ute i vildmarken sveper en svart siluett, en fågel, kanske en korp. Den tycks dansa mellan de gnistrande stjärnorna som tittar fram mellan tunga svarta moln som i sin outtröttliga färd sveper över himlen. Avlägset ylar ett vilddjur, ett ylande som inte ens av den skickligaste av jägare skulle kunna misstänkas vara annat än ett djur, ett ylande som rinner fram mellan sylvassa tänder, ur ett av Kaos muterat gap. De väntar där ute i skogarna, en efter en börjar de nu samlas ty deras budskap rider med vinden, för att förenas runt den lilla stugan, värdshuset Den visslande vasallen. Som de rycker allt närmare, så gör också morgonen och den nya dagen...

3.1. Mitt guld, de flyr med allt mitt guld!

Under natten kommer Kaoskultisterna Jakob och Bertholdt (om han lever) att försöka råna transporten med guld. Om inte rollpersonerna varit smarta nog att postera ut en vakt vid vagnen kommer detta att gå utan problem, ingen kommer att upptäcka något. Jakob lastar sedan vagnen full med sten och grus, allt för att spela de dumma kejsrerliga soldaterna ett fult spratt. Sedan beger sig kultisterna iväg med en ny vagn. Om du som SL känner dig extra snäll och om rollpersonerna annars skött sig bra kan du låta någon av dem vakna just i tid för att se hur en täckt vagn med två figurer rullar ut ifrån värdshusets gård. Väljer rollpersonerna då att ta upp jakten se 4.6 Många bäckar små. Om rollpersonerna däremot placerat ut en vakt vid vagnen så kommer Jakob och Bertholdt att förvånat kliva rakt in i armarna på denne. Nervösa med oskuldsfulla kommer de att försöka förklara att de bara skulle gå

ut och se till sina hästar. (hmm, de har inga hästar). Släpper rollpersonerna dem så kommer de att lämna värdshuset omedelbart, i annat fall så kommer de in till döden att hålla fast vid sin historia om hästarna, att de bara skall se till sina riddjur. I det fall att det bara är en rollperson som vaktar vagnen så kommer kultisterna att försöka slå ihjäl denne. Misslyckas de men ändå överlever menar de att de trodde att rollpersonen var en simpel tjuv. Det är minsann inte så lätt att se i mörkret!

3.2 Objudna gäster

Om kultisterna lyckats byta ut guldet och ädelstenarna så kommer Jakob att återvända till värdshuset för att fullända sin plan. Han ämnar stjäla en av rollpersonernas ägodelar och lämna detta ting vid vagnen, detta för att kasta skulden på rollpersonerna istället för på någon annan. Jakob har i detta skede blivit mycket säker på sig själv, någonting som får honom att göra misstag. Han försöker dyrka upp dörren till en början, om rollpersonerna reglat den med en stol eller liknande försöker han sedan med fönstervägen. Om det visar sig vara omöjligt att ta sig in i rollpersonernas rum, ja då låter han dem naturligtvis sova ut. Det troliga är dock att han lyckas ta sig in i något av rummen för att där sedan börja rota runt ibland rollpersonernas packning. En av rollpersonerna kommer att vakna och se detta och strid kommer med all sannolikhet att utbryta. Om rollpersonerna lyckas fånga Jakob levande kan han under svår tortyr berätta en hel del intressant information, dessutom bär han ett brev på sig som avslöjar både ett och annat. Jakob vet följande:

-I morgon eftermiddag skall karavanen överfallas av banditer, men också av kultens medlemmar (han berättar under inga omständigheter kultens namn). Han vet att det finns banditer med på karavanen och han vet också att vägväktare fått nys om guldlasten. Om kultisterna lyckats byta ut guldet kommer han inte att säga någonting om det men han kommer då ej heller att nämna någonting om mutanternas överfall. Han vet också att Griger Schultz blivit mördad, två dagar efter det att karavanen satte iväg ifrån Middenheim. Han vet dock inte av vem. (Naturligtvis vet han att det kan vara av någon inom kulten).

Brevet som Jakob bär på sig lyder som följer:

Hell, Ng'hratzchak !

Ty om än tiden är knapp, om än vi är få i antal så skall allting genomföras enligt planen. Vid den fjärde kröken skall ni vänta, låt banditerna slå till först. Det finnes två av dessa med på karavanen, deras ledare därav. Hans namn är Klaus-Gunnar, han har ock i sitt följe en av sina män. När ni anfaller; slå ut honom först ty modet sviker dem nog då. Låt ingenting stoppa er, låt blodet rusa och dräp dem sedan alla. Transporten skall sedan föras till Delbertz. I hamnmagasinet 13 skall den ställas. Korpar bringar er nytt bud under vägen. Må krafterna stå eder bi!

Er vän i mörkret

Natchatrgath av de åtta färgerna

Detta är allt vad rollpersonerna kan få ut av Jakob. Han kommer ynkligt att be om nåd och förlåtelse. Om rollpersonerna skulle släppa sin garde för endast ett ögonblick kommer han att anfalla, och slåss till det bittra slutet. Nu över till vad som mycket väl kan hända när Klaus-Gunnar avslöjas. (He he he...).

3.3 Sanningen svider

Efter mötet med Jakob borde det stå klart att Klaus-Gunnar är en överlöpare och det kan mycket väl hända att även Heinz Erste avslöjas. Vad skall de andra rollpersonerna nu göra? Det finns ett flertal möjliga händelseutvecklingar. Antingen utbryter strid inne på värdshuset, men den troliga lösningen ligger egentligen i att rollpersonerna lägger korten på bordet, i alla fall de flesta, och försöker resonera sig fram till en lösning. Bevisligen står de emot onda krafter, kanske borde de försöka samarbeta? Låt denna scen förlöpa hur som helst, om rollpersonerna väljer att slå varandra sönder och samman, låt dem. Vägväktarna kommer då upp för att arresterade de överlevande och äventyret kan få ett aningen abrupt slut här. Om de väljer att samarbeta så låt dem göra det. Denna scen är helt och hållet spelarnas. Låt dem lösa den själv.

3.4 Blodsgudens plan

Sent under natten, kanske någon gång efter det att rollpersonerna diskuterat klart 3.3. Sanningen svider vaknar de alla av en dov smäll. Ett plågat skrik skär genom natten följt av mullrande vrål. Vad som hänt är att tre Khorneföljare anfallit värdshuset, de har attackerat Thenerion och Gunlieg, vilka båda ligger rätt risigt till nere i gillesalen. Om rollpersonerna kastar sig ned möts de av de tre bestmännen som i blint raseri vräker omkull möblemang, slåss mot Thenerion och Gunlieg samt tänder eld på inredningen. Rollpersonerna kan antingen slåss mot varelsena eller fly tillbaka till sina rum. Om de inte hjälper till kommer Gunlieg att dö under striden och Thenerion att överleva, dock mycket svårt sårad. Helmut kommer även han att inneha ett par sår men annars vara ganska oskadd. De fyra vägväktarna kommer in i striden efter 6 rundor, då iklädda endast underkläder. Om någon av bestmännen skulle fångas levande, vilket är högst otroligt så kan denna, på gurglande, dålig Reikspiel, berätta att ÓVår hatade fiende finns här, grrrrmm, Den store muteraren, grrrrrÓ. Mer kan rollpersonerna inte få ut av bestmannen.

3.5 Lustans lakejer

Sekunderna efter det att Khornekrigarna blivit överkörda (förhoppningsvis) av rollpersonerna knackar det på dörren. När någon öppnar står där två stycken ensamma kvinnor. De bär söndertrasade kläder och deras rufsiga, ovårdade hår talar om att de varit ute i naturen en längre tid. De gråter båda två och berättar mellan tårarna att de blev jagade av tre bestmän genom skogen men att de lyckades gömma sig under några träd. De ber om att få komma in och värma sig vid elden och kanske få en kopp örtte att dricka. Om inte rollpersonerna säger ifrån så släpper Helmut in kvinnorna. När de båda kvinnorna blivit insläppta presenterar de sig som Emanuelle och Isolde, de

berättar också en historia om hur deras by blivit sönderbränd av de tre bestmännen. I ljuset från eldstaden tycks kvinnorna bara bli vackrare och vackrare. Så fort det bara är två eller färre personer kvar i gillesalen antar kvinnorna sina sanna former; Demonetter. De slungar sig ut mot sina offer och i en vild extatisk orgier försöker de ta livet av rollpersonerna, Thenerion, Gunlieg eller vem som nu finns i salen. Ett lyckat OBS-test gör att rollpersoner i andra delar av huset kan höra svaga ljud ifrån gillesalen. Ytterligare en strid kommer troligen att utbryta. För Demonetterna gäller att om någon blir fångad reverterar denna direkt tillbaka till en ynkelig kvinna som gråtande ber om nåd. Hon kan dock berätta efter viss påtryckning att Slaanesh vet att det finns någonting som Tzeentch vill ha, därför attackerade de värdshuset.

3.6 Sjuka klockor

Nu trodde rollpersonerna kanske att de fått nog av anfall för natten? Nåja, det har de inte. När allt lugnat ned sig efter Demonetternas anfall brakar helvetet lös igen. Rollpersonerna har just gått och lagt sig när klockor börjar klämta utanför fönstret. Ute på gården står en ensam gestalt, klädd i en enkel kappa av mörkgrönt tyg. I sin hand håller han en stav i vars topp en klocka hänger. Rytmskt för han staven genom luften och olustiga pirringar börjar sprida sig över området. Vad mannen gör är att han håller på att kasta en Plauge Windbesvärjelse över värdshuset (Se appendix 1) och om han får arbeta ostört i ytterligare tre ronder efter det att rollpersonerna ser honom tar besvärjelsen effekt. Detta kan bli extremt otrevligt om många av värdshusets gäster blir smittade av pesten så försök få rollpersonerna att agera så fort som möjligt. Mannen är en av Nurgles följare, med sig i skuggorna har han också två stycken muterade bönder (Stats som Bertholdt) som om det skulle krävas kan hoppa fram och försvara sin mästare. Om mannen lyckas skrattar han rått för att sedan marschera in på värdshuset.

Det svaga sprakandet ifrån eldstaden dör sakta ut, männen sitter tysta i en cirkel runt värmekällan och stirrar blint ner i den döende elden. De är alla klädda i tjocka pälskläder, runt deras huvuden har de fällstycken lindade, allt i ett näst intill desperat försök att hålla kylan - den bittra kylan - utestängd. En av männen, en storvuxen karl i trettioårsåldern ställer sig upp, ruskar den nyfallna pudersnöen av sin mantel och börjar plötsligt sparka upp snö över elden. Spridda klagorop utbryter ibland den tolv man starka skaran men de tystas snart nog, solen stiger och en ny dag nalkas. Välorganiserat och smidigt packar de ihop sina tillhörigheter, slänger frostbeklädda armborst över axlarna och börjar vandra ned mot den kejserliga landsvägen. Idag skall rikedomerna komma rullande efter vägen, idag skall vara den sista dagen i fattigdom. Bakom skaran av män, gömd i gryningens skuggor, rör sig ytterligare en man. Med lätta nästan flytande steg iakttar han sina kommande offer. Mannen grinar tyst för sig själv, han blottar rader av sylvassa tänder, gaddar som snart skall få smaka av människans varma kött och blod...

4. VI SKALL FÖRSVARAR VÅRT GULD

Kapitel fyra är lite annorlunda än de föregående tre kapitlen. Nedan kommer olika vägar som rollpersonerna kan tänkas välja att beskrivas. Dessa olika valmöjligheter är bara generella beskrivningar av olika situationer som kan uppstå.

Eftersom äventyret här förgrenar sig i ett otal vägar kommer din improvisationsförmåga att ställas på prov. För att klara detta så bra som möjligt bör du vara väl inläst på hela kapitel 4.

4.1 En lögnens resa

Om rollpersonerna väljer att, trots vetskapen om överfall och liknande, resa som vanligt kommer Helmut att väcka dem vid gryning. Han knackar på dörren och när rollpersonerna öppnar står han där med en stor bricka, fylld med fem tallrikar rykande soppa. Han överlämnar soppan åt rollpersonerna och går sedan ned. När rollpersonerna gjort sig klara för att resa bär det av. De kan utan problem lämna värdshuset utan att tala med någon av gästerna men om de försöker resa utan Hannes och Lisa får de problem. Gossen och hans lillasyster sitter nämligen i vagnen när rollpersonerna kommer ut och där kommer de att sitta. De två barnen vägrar att kliva av oavsett vad rollpersonerna säger. De fyra vägväktarna, alven Thenerion och magikern Gunlieg är alla vakna när vagnen sätter iväg.

De första tre timmarna på dagen förlöper utan problem, vägarna är tomma och ingenting speciellt händer. Du bör här noga försöka bygga upp en stämning av oro och förväntan under den korta resan mot slutstriden, förutsatt att rollpersonerna vet att de skall slåss någonstans längre fram efter vägen. När ungefär tre timmar har passerat får plötsligt den person som sitter på kuskbocken syn på två män, eller åtminstone två kroppar efter vägen. Dessa visar sig vid närmare efterforskning vara två enkelt klädda herrar i medelåldern. Klaus-Gunnar känner igen de som Oskar och Herbert, två av hans landsvägsrövare.

När sällskapet som bäst håller på att undersöka kropparna kliver ytterligare en person fram på vägen, detta är den undersköna Malina. Hon möter rollpersonerna med ett stjärnstrålande leende, tittar sedan på de döda och snabbt förbyts hennes min till en olustig grimas. Malina presenterar sig och undrar om hon kan få resa med rollpersonerna. Hon påstår att hon skall till Altdorf för att där söka jobb som barflicka. Malina har egentligen andra mål i sikte. Naturligtvis är det hon som dräpt de två rövarna, men inte förrän hon lyckats luska fram vad som finns i vagnen. Malina kommer att, så fort rollpersonerna låtit henne följa med (om de gör det) börja snärja en av dem i sitt kärleksspel (företrädesvis Hobart). Malina vet naturligtvis allt vad som kommer att hända men detta talar hon inte om för rollpersonerna, hon ämnar dricka sin osynlighetsdryck när anfallet påbörjas och sedan söka reda på guldets.

Oavsett om Malina reser med vagnen eller inte fortsätter resan framåt tills anfallet kommer. Efter ytterligare två timmar resa, just när

vagnen passerat en krök får kusken syn på en stock som ligger tvärs över vägen, vilket omöjliggör fortsatt resa. När vagnen stannat hoppar ett dussin rövare fram ur skogen, alla med armborst riktade mot vagnen. De hälsar Klaus-Gunnar och Heinz och ber vänligen men bestämt att guldets skall lastas av vagnen. Ut ifrån skogen rullar ytterligare en vagn, dragen av två hästar, på denna skall de kejserliga skatterna lastas. Under tiden som guldets lastas över på rånarnas vagn börjar rövarna fösa ut alla i vagnen för att avrätta dem. Vad som händer är mycket upp till Klaus-Gunnar och om han inte säger ifrån försöker rånarna kallblodigt skjuta ned alla vittnen. Efter drygt fem minuter kliver ytterligare en grupp varelsor fram ur skogen. Dessa är endast sex till antalet. Fyra bestmän, en person som verkar vara magiker samt gruppens ledare, en rustningsklädd riddare med ett enormt tvåhandssvärd i händerna. De gör inget uppehåll utan anfäller skrikande alla i närheten. Om Malina är med nu så är hon osynlig, hon försöker komma på den vagn som har guldets och fly undan striden. Hur denna något kaosartade strid än slutar kommer den segrande parten troligast att försöka resa iväg med guldets. Ett par minuter efter det att striden slutar kommer de fyra vägväktarna att anlända till platsen. Har rollpersonerna segrat, ja då är det upp till dem att avgöra om de vill söka hjälp av vägväktarna, annars kommer de att försöka ta upp jakten på förövarna.

4.2 Bakhållens bakhåll

Om rollpersonerna i sin tur försöker ordna ett bakhåll för de bakhåll som redan ordnats, ja då kan det bli problematiskt. Visserligen vet Klaus-Gunnar var hans män skall vänta men han vet ej var kaoskultisterna finns. Om rollpersonerna stannar innan bakhållet och försöker ta sig genom skogen, låt dem smyga omkring en aning och låt dem också hitta kaoskrigarna som gömmer sig alldeles intill vägen. Hur denna strid kommer att förlöpa kan endast dina spelare svara på.

4.3 Resan slut

Rollpersonerna kan också välja att stanna på värdshuset för att invänta hjälp. Om de gör det och Klaus-Gunnar inte meddelar sina män, anfäller kaoskultisterna den vissslande vasallen. Om Klaus-Gunnar däremot meddelat de sina kommer värdshuset att anfallas simultant av de båda fraktionerna. Slutstriden kommer då att bli mycket lik 4.1 En lögnens resa, det vill säga fullt kaos. Rollpersonerna har dock vissa fördelar av att vara på värdshuset, de har de fyra vägväktarna, alven och Gunlieg på sin sida, för att inte tala om Helmut som med liv och lem kommer att försvara sin stuga.

4.4 I allians med banditer

Allierar sig rollpersonerna med rövorna står de naturligtvis inför en lättare strid mot Kaos anhang. Det enda problemet i en sådan situation är att banditerna efter överfallet vill dräpa alla som sett dådet, detta kan skapa ett starkt moralisk dilemma för ett par av karaktärerna.

4.5 Förlorade till det svarta

Väljer rollpersonerna att alliera sig med Kaos, ja då har de inga som helst problem att göra så. Kaoskrigarna är lyckliga över det extra tillskottet i sin styrka och efter det att alla dräpts attackerar Tzeentch soldater rollpersonerna, om de anser att de har styrkan att göra så, annars går rollpersonerna helt enkelt med Tzeentch i sina fortsatta liv.

4.6 Många bäckar små

Som sagt, det finns en uppsjö av olika lösningar på scenariot, dessa kan du som spelledare enkelt fixa till eftersom du har alla karaktärer och platser beskrivna för dig. Det viktiga är dock bara att komma ihåg att både rövarna och kaosbandet är mycket ivriga att komma över guldet och ädelstenarna. Egentligen är det inte så svårt. Det enda du behöver tänka på är att alla de olika grupper som jagar efter är väldigt enträgna. Oavsett vilken väg rollpersonerna väljer att följa så kommer kultister och banditer att vara dem hack i häl. En strid mot något av anhangen är i princip oundviklig. Skulle rollpersonerna på något sätt lyckas ta sig ur denna knepiga sits utan att behöva slåss mot någon av de olika grupperna, ja då gör dem det bra. En högst obehaglig situation skulle kunna uppstå om rollpersonerna själva bestämmer sig för att ta guldet, du som spelledare kan nog alltid komma på hur kaoskultisterna eller banditerna skulle kunna få reda på vad som försiggår. Allt är upp till dig! Kom dock ihåg följande: Låt INTE rollpersonerna komma undan utan strid!

4.7 Stämningsbild

Tystnaden lägger sig åter över Imperiet, skramlet av vapen och rustningar dör sakta bort och vinden återtar sitt herravälde över skogen. Solen, den blekgula tomt stirrande solen slukas sakta av de svarta stormmoln som drar fram över skyarna. När en sista döende suck sveper över det blodbestänkta området lyfter en korp ifrån sitt säte i en av de enorma järnekar som pryder vägen och börjar sakta segla iväg söderut. Med sina svarta vingar utgör den ett utmärkt porträtt över det som hänt under detta dygn: svarta tankar, ond bråd död, svarta lögner och vänskap som brutits itu. Det som från början skulle vara en resa genom ett vinterskimrande Imperium kom att bli till en dödens marsch, där var och en visade sig vara falsk, ond och hjärtlös. Så är det i Imperiet, så har det kommit att bli sedan den dag då Imperiet ställdes i flammor. Ett dödens och tomhetens rike, där varje sinne är manipulerat av Kaos....

5. PERSONER OCH VARELSER

Helmut - Kock och stallskötare

Helmut är en man i medelåldern med ett vänligt leende på läpparna. Hans något rundnätta ansikte talar om att han är en trevlig typ och hans välspända buk - som han förtvivlat försöker dölja under en stor vit skjorta - att han är en god kock. Helmut är en trevlig och öppen man, det är mycket tack vare honom som Den visslande vasallen fått så bra rykte i Imperiet. Helmut är alltid mycket hjälpsamt inställd till alla gäster på hans värdshus. Om det skulle uppstå en stridsituation inne på värdshuset är han dock den första som slår, vilket kan reta honom till vansinne. Om vapen figurerar i striden springer han snabbt in i köket och hämtar sitt armborst, vilket han inte tvekar att använda. Han anfaller normalt den person som har lägst FEL-värde.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	35	40	4	3	9	44
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	33	29	45	36	44	56

Färdigheter	Vapen
Dodge Blow	Dolk
Animal Care	Armborst
Etiquette	
Cook	
Ride - Horse	

Utrustning
Köksatiraljer
Livréuniform

Birger - Kort- och hasardspelare

Ung och till synes oerfaren sitter Birger längst in i hörnet på värdshuset. Han är ganska kortväxt och har alltid ett pojkaktigt flin på läpparna. Under hans något höga hårfäste har blont hår börjat växa fram, i stark kontrast till hans annars korpsvarta kalufs. Uppenbarligen har han färgat det. Han leker konstant med en dyr kortlek och hans blick sveper över klientelet inne på Vasallen.

Birger är en mycket slug individ, han har sminkat sig så att han ser riktigt pojkaktigt ut (detta kan rollpersonerna se genom ett lyckat Observation test) och han håller alltid ett påklustrat flin på sina läppar. Birger verkar mycket oerfaren och dum. Detta är dock inte fallet ty han råkar vara en av Reiklands skickligaste kortspelare och har så varit i flera år. Hans ålder är omöjlig att bestämma men han ser ut att vara kring tjugofem år gammal. Sanningen är den att Birger vandrat i den Gamla världen i 39 långa år.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	24	3	2	6	44

A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	39	44	56	50	60	58

Färdigheter	Vapen
Gamble	Kortsvärd
Luck	
Palm Object	Utrustning
Silent move (R)	Kortlek
Strike to stun	Läderjacka (0/1)
Silent Move (U)	Tärningar (loaded)
	Extra ess, 9 st (!)
	Vackra kläder
	Smink

Stefan, Ermann, Siegfried och Thomas - Vägväktare

Dessa fyra är alla mycket stolta över sina poster som kejserliga vägväktare. De är alla i trettioårsåldern och bär identiska utrustningar. Stefan, gruppens kapten, har dock en bröstplåt istället för ringbrynjeskjorta. De går med rak rygg och när de rör sig tycks det ibland som om de marscherar eller följer något speciellt schema för hur man skall röra sig (vilket de mycket riktigt gör). När de talar eller tilltalas är det nästan uteslutande Stefan som sköter konversationen medan de andra står snett bakom honom, febrilt arbetande med att försöka upprätthålla så tuffa och auktoritära uppsyner som möjligt. Om någon skulle ifrågasätta någon av dem brusar allihopa upp och börjar argt hänvisa till den kejserliga lagen om våld mot kejserliga soldat eller liknande.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	33	3	3	9	39

A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	33	30	28	26	30	29

Färdigheter	Vapen
Ride - Horse	Armborst
	Långsvärd

Utrustning
Rinbrynjeskjorta (Stefan: plåt)
10 meter rep
Häst och sadel
Sköld
Kejserlig tabard

Jakob - Bonde (kaoskultist)

Jakob är utåt sett en lugn och tillbakadragen man. Han har förklätt sig till en enkel bonde, men bakom hans fattiga och lugna yttre arbetar ett kallt och ont sinne. Jakob är kultisternas ledare i detta område och han har noga planerat kuppen mot den kejserliga guldlasten. Om

rollpersonerna under kvällen försöker få kontakt med Jakob kommer han att vara vänligen avvisande och om rollpersonerna är riktigt enträgna försöker han få bort dem genom att visa på sitt otrevliga födelsemärke på vänster underarm (en mutation som ser ut som en stor böld).

M	WS	BS	S	T	W	I
4	46	37	4	4	11	40
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	37	49	50	37	30	19

Färdigheter
 Acute Hearing
 Bribery
 Demon Lore
 Hypnotize
 Read/Write
 Strike Mighty Blow
 Strike to Injure
 Specialist weapon: 2-H svärd

Vapen
 Dolk (förgiftad)

Utrustning
 Enkla bondekläder
 2-H svärd (på rummet)
 Penningpung (22 SS)

Bertholdt - Tiggare (kaoskultist)

En fattig och mycket sliten tiggare som spenderar kvällen sittandes i ett mörkt hörn av gillesalen. Bertholdt försöker till det yttersta av sin förmåga att inte märkas av någon. Om någon tar kontakt med honom snäser han illmarigt och slingrar iväg efter golvet. Om Bertholdt avslöjas i sitt onda uppsåt försöker han först slingra sig undan genom att skylla på Rolf (adelsmannen) men om det går helt åt pipan tar han sitt eget liv, genom att tugga sönder en giftampull.

M	WS	BS	S	T	W	I
5	36	44	3	5	8	36
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	29	40	24	28	56	31

Färdigheter
 Prepare Poison
 Streetfighter
 Flee!
 Mimic
 Read/write
 Dodge Blow

Vapen
 Dolk(förgiftad),
 3 Pilar(förgiftade)

Utrustning
 10 doser Manbane
 Tiggarskål

2 Valerian (helande ört)

Gunlieg - Den unge magikern

Denne unge och oerfarne man tycks redan vid första intrycket mycket mallplacerad i den bistra världen. Hans enkla kläder och hans aningen dumma uppsyn talar om att han är en typisk akademikerlärling. Den tjocka bok som under hela kvällen ligger fast under hans högra arm är med största säkerhet inte hans och de nervösa blickar han kastar omkring sig ger ett intryck av att han kanske är förföljd av någon, eller kanske bara rädd. Gunlieg är en mycket snäll och naiv person som svarar rättframt på alla frågor och funderingar. Om någon tar kontakt med honom (han vågar inte kontakta någon själv) så frågar han nyfiket om all världens dumheter.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	24	23	2	3	5	44
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	23	23	34	40	30	26

Färdigheter
Arcane language
(Magick)
Caste spells - Petty
Read/Write
Secret language - classical
Scroll lore
Ride - Horse

Vapen
Inget

Utrustning
Enkla kläder
Tjock bok - Demons and other
36 GC, 23 SS

Besvärjelser: Curse, sounds, sleep
Magipoäng: 5

Thenerion - Alvisk vägfarare

Thenerions ögon är mörka och iakttagande. Hans långa korpsvarta hår ligger i en piska utefter hans rygg och hans mycket spetsiga, men ändå på något sätt mjuka ansiktsform talar om att han inte är en människa. Han är klädd i ett par byxor av finaste snitt: gyllenblå och med broderier utefter sömmarna. På överkroppen bär han en mycket vacker skjorta som tycks sydd av de vitaste moln. ...ver mannens axlar hänger en enorm mantel av tjockt läder, vilken tycks tung men ändå inte verkar väga någonting. Ifrån bältet kan ett svärdsfäste skönjas, ett hjalt som blixtrar likt guld. Thenerion är mycket lugn och sansad. Han talar alltid med lugn och nästan viskande stämma. När han säger något är det verkligen någonting som han menar och detta kan ibland göra att Thenerion sitter tyst längre stunder för att tänka. Eftersom Thenerion är relativt ny i den gamla världen, hitseglad för endaste femtio år sedan är han fortfarande mycket nyfiken på hur människor är, hur deras

samhälle fungerar o.s.v. Detta gör att Thenerion ibland kan skjuta in en för människor trivial och ofta löjlig fråga, såsom ÓHur mycket kostar ett bad ungefär?Ó. Thenerion är dock mycket erfaren i övrigt och kan hantera nästan vilken situation han än ställs inför med största lugn och kyla.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	54	66	5	5	10	70
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	52	40	64	46	61	43

Färdigheter	Vapen
Cartography	Långsvärd
Drive Cart	Pistol
Evaluate Left handed dagger	
Follow trail	
Law	
Linguistics	
Orientation	
Read/Write	
Ride	
Special Weapon: Pistol	
Dodge blow	
Art	
Silent move Urban	
Art - painting	
Utrustning	
Ringbrynjeskjorta	
10 Laddningar krut	
Kartor: gamla världen	
Diamanter (2000 GC)	
Vackra kläder	
Poesiböcker ifrån Nuln	
Värdelös skönlitteratur från Altdorf	

Rolf - Den stollige adelsmannen

Rolf von Essen: rik och berömd. Rolf är en medelålders man, ungefär 165 cm lång och med en ordentligt putande mage. Hans tunna hår talar om att han snart passerar den övre gränsen för medelålder och går in i ålderdomens årstid. Han har mycket fina kläder: kråsskjorta, läderhosen och ett par riktiga kislevitiska skinnstövlar. På huvudet bär han en vansinnig kreation. Vad som en gång kanske varit en vanlig slokhat har ommodellerats till ett virrvarr av fjädrar och smycken. När Rolf rör sig klingar och skramlar det en hel del ifrån hans enorma huvudbonad.

Rolf är en mycket sympatisk och trevlig man, åtminstone till en början. Han gör ofta ett gott första intryck och när han har lyckats göra sig vän med personen i fråga kastar han sig över denne likt ett vilddjur. Han fullkomligen öser över den stackars personen frågor om allt möjligt. Rolf kan till och med vara intresserad av när personen i fråga bytte underkläder sist. Detta lätt maniska drag har genom åren vuxit fram hos Rolf därför att han i sin ungdom ofta hamnade inför

domstol, där frågade de mycket och till slut blev det liksom en tvångstanke för Rolf att få veta allt. När han väl lyckats få kontakt med någon är han mycket enträgen och vägrar sluta tala.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	26	25	2	3	6	31
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	35	29	38	28	32	45

Färdigheter
Blather
Charm
Etiquette
Heraldry
Luck
Read/Write
Ride
Wit
Specialist Weapon: Värja
Consume Alcohol

Vapen
Värja
2 Dolkar

Utrustning
Fina kläder
Häst (i stallet)
Massor av juveler i hatten (65 GC)
Suspekt lagbok från 2410
2 Flaskor Brettoniansk konjak
Otroligt fånig hatt
Brev från en gammal vän

Albrecht - Sällskapets kusk

Den stackars Albrecht har ett tungt liv. Hans 65-åriga kropp är utmärglad och slut. Han är benig och blek och hans ständiga hostattacker gör honom konstant påmind om hans mindre ädla yrke. Kusk har han varit sedan han var sexton år gammal och otroligt nog så har han överlevt alla dessa år på Imperiets landsvägar. Albrecht är en mycket moloken och sorgsen man som inte drar sig för att i en diskussion om livet lägga in självmord som enda vettiga lösning. Albrecht skulle dock aldrig våga ta livet av sig, någonting som gör att han mår ännu sämre än han annars skulle (fast det kan man ju aldrig veta). Han är helt enkelt en mycket tragisk person som helst vill dö men inte vågar ta livet av sig. Han skulle heller aldrig vilja lägga sitt liv på någon annans samvete. I sanning är det en otrevlig situation Abrecht befinner sig i.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	32	45	3	3	6	31
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	29	11	20	27	23	18

Färdigheter
Drive Cart

Vapen
Blunderbuss

Utrustning
Fula kläder

Grete - den ovetande resenären

Grete är en väldig snäll och timid dam i 40 års åldern. Hon är ofta ganska tystlåten och är aldrig den som initierar en konversation. Under resan har hon dock kommit att bli som en moder för de två barnen som reser med karavanen. Grete är född och uppvuxen inom Middenheims murar och hon har aldrig sett annat än just den staden. Därför sitter hon ofta i vagnen och stirrar ut genom fönstret likt ett barn och nyfikenheten i hennes ögon är omöjlig att missa. Likadant är det inför varje ny situation hon ställs.

Enda problemet med Grete är att hon tror att kvinnas ställning ute i vida världen är att bjuda ut sig till karlar. Därför gör hon ofta närmanden mot både rollpersonerna och alla andra män i sin närhet. Detta har speciellt märkts när sällskapet stannat på vägkrogar, då Grete är oerhört obstinat i sina ansträngningar att få sova med kusen Albrecht. Annars är hon snäll och överlag mycket trevlig.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	24	3	2	6	44
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	32	39	44	56	50	35

Färdigheter Vapen
Consume Alcohol Inga
Palm object
Street fighter

Utrustning
Stor koffert innehållande:
-tre uppsättningar kläder
-8 flaskor billig sprit
-två värdelösa romaner
Penningpung (12 G, 56 S)

Svenne - adelsherre (kaoskultist)

Svenne är vad man kan kalla en arketypisk adelsman i trettioårsåldern. Med ett ständigt brett och överlägset leende på sina läppar flyter han fram bland de mindre värda bönderna. Hans mycket pråliga kläder insinuerar att han är väldigt rik och när han då och då öppnar sin sprängfyllda penningpung är det aldrig för att plocka ut silverskilling. Han handlar bara i guld; resten är dricks. Svenne skulle aldrig nedlåta sig till att tala med någon ur en lägre samhällsklass (trots att han egentligen inte är adelsman) och om detta skulle hända är han snabb till värjan, hojtandes någonting om de ringa

straff på att dräpa en bonde. Svenne kommer till värdshuset två timmar efter rollpersonerna, vilket bör väcka uppmärksamhet.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	24	3	2	6	44
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	32	39	44	56	50	35

Färdigheter Vapen
Etiquette Värja
Move silently (Rural) Pistol(6 laddn.)
Acute hearing Dolk
Strike to stun

Utrustning
Fina kläder
Penningpung (22 G, 13 S)

Hannes - Ung pojkspoling

Hannes är glad och lekfull, tretton år gammal och full av liv. Han är ofta väldigt pratglad och ivrig att göra saker. När någonting händer - vad som helst - är han i stort sett alltid den förste att undersöka vad som hänt. Hannes är mycket naiv och totalt ovetande om världens alla faror. Därför går han in huvudlöst i alla situationer. När han får chansen försöker han imponera på sin lillasyster Lise, detta därför att han vill att hon skall se upp till honom, känna sig trygg och tillfreds. Lise är Hannes största bekymmer i livet. Hannes vill bli en stor äventyrare men Lise hänger efter honom alldeles för mycket, det finns helt enkelt ingen tid till att fara ut på äventyr. Med sina stora runda bruna ögon och sina rödblommiga kinder förföljer Hannes rollpersonerna så gott han kan under äventyret, han misstänker att de är äventyrare av något slag. Hannes och Lisa är på väg mot Delbertz för att hälsa på sina släktingar och för att bo där till sommaren.

M	WS	BS	S	T	W	I
3	16	22	2	2	4	25
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	11	15	22	24	33	23

Färdigheter Vapen
Inga av relevans Dolk

Utrustning
Två uppsättningar enkla kläder
13 GC/15 SS
Bok (Konsten att lära sig skriva)

Lise - Hannes system

Lilla Lise, en mycket sympatisk och söt ung dam. Lise är mycket blyg av sig vilket gör att denna unga dam kompletterar sin broder perfekt. Hon är för Hannes vad en kusk är för en skenande häst. Lise är mycket försiktig och tystlåten. Hon talar endast när hon tilltalas och så vidare. Om Hannes hamnar i en knivig situation är hon dock mycket snabb med att ta till hårdhandskarna. Lise är nämligen mycket hårdare än vad någon kan tro. I sin klänning har hon en liten flaska med Manbane som hon kan stryka på en av sina hårnålar (skulle kunna bli ett grymt öde för en modig äventyrare).

M	WS	BS	S	T	W	I
3	11	15	2	2	4	28
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	10	11	20	24	33	23

Färdigheter Vapen
Inga av relevans Hårnål

Utrustning

1 dos Manbane

3 Uppsättningar kläder

Malina - Den farliga skönheten

Vacker som en gryende morgon, skön som solen själv. Malina är det vackraste som står att skåda. Hennes gnistrande ögon tycks alltid klädda i mystiska, dunkla skuggor och hennes leende smälter det kallaste av hjärta. Hon är klädd i en tjock rock av päls men under det bär hon en tunn, nästan genomskinlig klänning som inte döljer mycket av hennes smäckra och välformade kropp. Malina rör sig likt ett smidigt kattdjur och hennes blick tycks alltid söka efter någonting att fästa sig på, hon verkar mycket uppmärksam. Malina är dock lika farlig som vacker. Efter år som kejserlig lönnmördare har hon nu tagit lagen och livet i egna händer. Hon vet om guldstaten och har bestämt sig för att ta den med sig hem till huvudstaden. Ingenting kan stoppa denna skönhet ifrån att ta vad hon vill ha.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	55	3	5	8	66
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
3	34	50	42	69	40	99

Färdigheter Vapen
Strike Mighty blow 2 Dolkar
Silent move (R/U)
Strike to Injure
Strike to stun
Dodge blow
Set traps
Luck

Flee!
m.fl...

Utrustning
Tjock päls
Tunn sommarklänning
Osynlighetsdryck, 1 dos
Långsvärd
Enkel filt
10 doser manbane
5 GC/27 SS

Khornebestmän (3 st)

Dessa tre bestmän är totala bärsärkar. De slåss till döden och från deras dreglande käftar kan ett konstant odjurslikt määsande höras: "Blood For The Blood God". Om någon av bestmännen skulle falla men inte dö så tar en av de andra sitt vapen och ränner det igenom sin kamrat. Alla tre är runt 190 cm långa med groteska huvuden föreställande getter, muskulösa och med rostbrun, smutsig päls täckande deras skälvande kroppar.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	42	36	4	4	8	39
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	14	89	30	9	31	2

Vapen
Tvåhandsyxor (S+2)

Slaanesh demonetter (2 st)

Isolde och Emanuelle är två oerhört vackra kvinnor. I sina söndertrasade kläder döljs inte mycket av deras fantastiskt vackra kroppar. De är båda ganska unga, i tjugooårsåldern och deras smäckra kroppar gnistrar i ljuset från eldstaden. På bara några minuter blir de om än vackrare, innan de till slut antar sina sanna former. Vidriga demonetter klädda i läderkorsetter och med endast ett kvinnligt bröst. De är i sanning horribla syner efter transformationen.

M	WS	BS	S	T	W	I
5	39	23	4	5	23	39
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	35	42	36	36	40	67

Hrotbyg Pestbäraren - Nurplepräst

En lång och gänglig man klädd i en vargul kåpa som alltid gömmer hans ansikte i skuggorna. Hrotbyggs händer och underarmar har börjat ruttna sönder så därför har han ganska svårt med de somatiska komponenterna i sina besvärjelser. Han rör sig sakta och med stor smärta. Fader Nurple har nämligen gett honom gåvan withering bone (benen i kroppen vitnar sakta sönder tills dess att personen i fråga rasar ihop). Om någon

skulle kunna se hans ansikte skulle de mötas av en fruktansvärd syn. Hrotbyg har nämligen hållt syra i sitt eget ansikte varpå pesten börjat fortplanta sig i de djupa variga sår som kläder hans hud. Hans kindben står utåt och hans vänstra ögonglob är tom sänär som på levrat blod och klumpar av var som samlats på den plats där ögat skulle ha suttit. Han är i sanning en motbjudande syn.

M	WS	BS	S	T	W	I
2	18	24	2	3	9	39
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	42	56	49	59	21	1

Besvärjelser: (Endast de relevanta) Wall of putrid flesh, Wind of Plague, Fly, Dispirit, Summon undead champion, The blessing of Nurgle.

Magipoäng: 19

Vapen: Inga.

Tzeentchbestmän (4 st)

Groteska bestmän, alla med vidriga och motbjudande mutationer som skjuter ut ur deras kroppar. Den första har bockklövar, ett ansikte som ser ut som en mardrömslik fågel och hans ena hand har förvandlats till en djupgrön, vidrig tentakel. Den andra bär ett huvud uppå sin kropp som bara tycks bestå av ben ochoch benflisor som hopsvetsats till ett kranium, i de tomma ögonhålorna sjuder en ond glöd. Den tredje av bestmännen ser ut som en enorm apa av något slag, det enda som gjort honom riktigt vidrig är det faktum att hans näsa bytts ut mot en klapprande käft. Den fjärde bestmannen stirrar med enorma vargula ögon mot er, ögon som nästan tycks falla ut och hans enorma klor säger er att han inte behöver något vapen. Alla är de stora och muskulösa, de verkar vara skickliga krigare.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	34	35	4	4	7	38
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
1	20	29	31	26	36	12

Vapen: Nr 1 bär ett långsvärd, Nr. 2 en tvåhandsyx, Nr 3 ett bredsvärd och Nr 4 slåss med bara klor (han har A 2)

Rustning: De har alla läderjackor och de som slåss med ett vapen bär sköld.

Tzeentchkrigare

Klädd i stål ifrån huvud till fotanklar. Denna krigare ifrån de nordliga ödemarkerna är en mäktig syn att skåda. Hans kropp tycks ständigt anta nya former: ena sekunden är han en bra bit över två meter för att nästa sekund ha sjunkit ihop till 180 cm. Rustningen som han bär tycks leva med honom och ibland tycks hans ögon öppnas och slutas i metallen, som om rustningen i sig självt skulle vara levande. Svärdet

han bär, en enorm stalaktit av sten är en klinga given till honom av en av "THE LORDS OF CHANGE", Tzeentch högre demoner och har en egen vilja. Infattad i hjaltet sitter en enorm röd ädelsten som glimmar till när svärdet får smaka blod och när ett offer träffats av vapnet sugsviljestyrelsen sakta ut det. (WP test eller -1T10 WP).

M	WS	BS	S	T	W	I
4	56	58	6	6	13	51
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	69	69	69	69	89	?

Vapen: Kaosblad (WP-test när offret träffas, misslyckat test innebär att offret permanent förlorar 1T10 WP. Vapnet ger också +2 Skada och vid parad är det 10% chans att motståndarens vapen bryts).

Rustning: Kaosrustning, 3 AP över hela kroppen.

Mutationer: Chaosarmour, Warpblade, Strength of Tzeentch (+1S).

Natchatrgath av de åtta färgerna

Natchatrgath är klädd i en mångfärgad kappa som ständigt tycks skifta i regnbågens alla färger. Han rör sig smidigt, nästan som om han skulle flyta fram och när han talar är det med en viskande stämma. Under hans hättas dölj ingenting förutom färger. Ett vortex av hundratusentals olika färgnyanser dansar omkring i en kaotisk dans där hans ansikte borde vara. Natchatrgath är lång, bra över två meter och med hans aningen krumma uppenbarelse utgör han en mäktig och för hans fiender skrämmande figur.

M	WS	BS	S	T	W	I
4	39	55	5	7	8	71
A	LD	CL	WP	INT	DEX	FEL
2	89	89	89	89	69	16

Besvärjelser: Fireball, Fly, Zone of Sanctuary, Cure Wounds, Raze, Magic Duel, Sleep, Gaze of Tzeentch (paralyze 1T6t. unless Wp test).

Magipoäng: 23

Vapen: Lång kurvad dolk gömd innanför manteln.

Mutationer: Ansiktslös.

Under äventyret pågår ett flertal intriger. De olika intriger som under någon del av äventyret vävs samman med andra förklaras i korthet nedan.

6. INTRIGER

6.1 Kaos olika vägar

Tzeentch är huvudkraften bakom scenariot. Det var agenter tillhörande Tzeentch oheliga kyrka som dräpte Griger Holtz och av en slump fann brev och andra dokument som innehöll information om att guldlasten. Budet om detta spred sig som en löpeld genom Muterarens led och snart nog nådde budet Natchartgath av de åtta färgerna. Denna man är en högt uppsatt kultmedlem i kulten "Serpent of all colours and none", en kult som står direkt underställd "The Red Crown" (Se Death on the Reik). Tzeentch män har nu planerat att anfälla karavanen på exakt samma ställe som rövarbandet, därför att de lämnade alla dokument synliga för stadsvakten inne på Grieger Holtz kontor. I ett av breven (det som Klaus-Gunnar har en kopia av) står det nämligen att rövare skall anfälla vagnen. Sorgligt nog för den store Muteraren har följare till de andra tre kaoskyrkorna även dem fått reda på att någonting skall hända på "Den visslande vasallen", och de har alla beslutat att anfälla värdshuset. Slaanesh följare noterade dock hur Khornekrigarna anföll värdshuset och beslöt sig därför att vänta, samma sak gäller för Nurgleprästen.

6.2 Rövarbandet

Klaus-Gunnars män har länge legat och väntat i bakhåll för karavanen. De har dock alla under de två sista nätterna innan anfallet plågats av en känsla av att något är fel, särskilt efter det att två av rövorna försvunnit spårlöst. Därför kontaktar de Klaus-Gunnar under kvällen. I sitt brev till honom nämner de någonting om plan A, någonting som Klaus-Gunnar inte har en aning om vad det är. Detta beror på att Tzeentch kultister skickat egna brev till rövarligan under de två veckor som gått. Plan A lyder som följer: ta guldets och dräp alla vittnen, lasta sedan över guldets på en ny vagn och res söderut omgående, hjälp finns efter vägen. Om Klaus-Gunnar skulle komma i kontakt med rövarligan bör han inse att någonting är fel, antingen har han blivit dåligt informerad eller så finns det andra anledningar till att planerna ändrats.

6.3 Vägväktarna

De fyra vägväktarna som anländer till värdshuset under kvällen vet om att en vagn fullastad med kejserliga skatter är på väg söderut. Detta har de snappat upp av deras fulla kaptan i Altdorf. När de hörde det red de genast norrut. De misstänker att vagnen borde vara i antågande någon gång under dessa dagar så därför är de extremt misstänksamma mot allt och alla. Vägväktarna vill dock bara väl, de vill skydda den kejserliga karavanen.

7. HANDOUTS

Handout 1:

Brevet

Hell, Ng'hratzchak !

Ty om än tiden är knapp, om än vi är få i antal så skall allting genomföras enligt planen. Vid den fjärde kröken skall ni vänta, låt banditerna slå till först. Det finnes två av dessa med på karavanen, deras ledare därav. Hans namn är Klaus-Gunnar, han har ock i sitt följe en av sina män. När ni anfaller; slå ut honom först ty modet sviker dem nog då. Låt ingenting stoppa er, låt blodet rusa och dräp dem sedan alla. Transporten skall sedan föras till Delbertz. I hamnmagasinet 13 skall den ställas. Korpar bringar er nytt bud under vägen. Må krafterna stå eder bi!

Er vän i mörkret

Natchatrgath av de åtta färgerna

Handout 2:

Klaus-Gunnars uppdrag

Väl mött vän och kompanjon. När du läser detta har ni lämnat Middenheim och är på väg söderut. Jag har arrangerat så att överfallet kommer att äga rum efter det att ni passerat ett välkänt värdshus som kallas Den visslande vasallen. Där kommer dina män att ta kontakt med dig och en sista finslipning av planen kan möjligen göras där. Eftersom du vid vårt möte var mycket enträgen gällande betalning har jag beslutat att förutom de 2000 guldkronor vi kom överrens om ge dig ytterligare en personlig bonus på 3% av bytet förutsatt att allt går bra. När karavanen är i era händer skall ni omgående gömma karavanen på utsatt plats (dina kompanjoner vet var), och du skall skicka en budbärare till mig i Middenheim. Mer information kommer att ges senare.

*God jaktlycka,
Griger Holtz*

Handout 3:

Vad som hittills hänt:

Det var en kall afton då vi alla samlades inne i råds-kammaren uppe i Graf Boris Totbringars fantastiska residens. Många av stadens högt uppsatta var närvarande, alltifrån skattmästaren till Middenheims jägarmästare. När vi tittade på varandra var det med olika gillande i blicken, Johannes blängde på Hobart och Hobart stirrade drömmande på Efva och så vidare. Länge och väl talades det om vagnslasten, guldets betydelse och vikten av att guldets nådde staden Altdorf. Alla lyssnade vi uppmärksamt och intresserat. Många var frågorna vi ställde denna kväll, varför inte riddareskort, varför inte fler hyrsvärd? Alla frågorna besvarades med "Försiktighet och ovetande skall vara era

vapen." Vi insåg alla att det nog skulle bli ett uppdrag fyllt av spänning och äventyr trots att ingen i våran omgivning visste vad vi bar på under våran resa.

Nästa morgon satte vi av. Resan gick bra de första tre dagarna. Trots att det snöade ganska kraftigt styrde kusken, Albrecht, vagnen söderut med säker hand. Och trots Gretes evigaressioner tjat om att det var trångt och luktade illa inne i vagnen höll vi alla gott mod. Hobart var ganska berusad de två första kvällarna men efter en ordentlig utskällning av Klaus-Gunnar slutade han att supa helt. Ett antal gånger körde vi fast och tvingades att skotta vägen framför oss.

Resan fortsatte efter detta snöoväder söderut. Efva satt mest tyst och rimmade för sig själv medan Heinz och Klaus-Gunnar lyssnade på Johannes outtröttliga tjat om hans modiga bravader. Ingenting hände. Först sex dagar efter det att vi lämnade Middenheim hände någonting. Efter en vägkrök anfölls vi av två gentlemannarånare. Dessa två stannade vagnen och hotade med att döda Albrecht om vi inte lämnade ifrån oss alla våra värdesaker. Incidenten slutade dock i att Klaus-Gunnar, Heinz och Johannes kastade sig ut ur vagnen och dräpte de båda rånarna. Albrecht som verkade mycket skrädd dumpade sedan kropparna i diket och resan fortsatte.

Sedan dess har allting varit lugnt. I kväll kommer vi nog att nå till Den Visslande Vasallen, vårt tionde värdshus på våran resa. Förmodligen kommer Hobart att dricka i kväll ty de senaste dagarna har han klagat högljutt på bristen av öl under resan. Varför inte? låt honom supa, allt går ändå så bra på resan. Nå vi måste sluta skriva nu, Den Visslande Vasallens murar syns på avstånd.

Graf Boris Totbringers fem hyrsvärd:

Efva Vogel

Johannes Kampf

Heinz Erste

Klaus-Gunnar Weber

Hobart "Öl" Schtrupfel

8. KARTOR OCH BESKRIVNINGAR

8.1: Vårdshuset "Den visslande vasallen"

Den visslande vasallen är i mångt och mycket ett vårdshus som vilket annat vårdshus saom helst i Imperiet. Nedan kommer dess interiör och exteriör att beskrivas generellt. Som spelledare bör du naturligtvis fylla ut dessa beskrivningar och göra dem mer levande. Beskrivningarna nedan är endast till för att du skall få en bättre överblick över vårdshuset.

1. Yttre murar: Murarna runt vårdshuset är c:a tre meter höga och murade av sten. På sina ställen har de börjat förfalla en aning men de utgör fortfarande ett gott skydd mot oinbjudna banditer och rövare. På insidan av murarna finns på flera ställen enorma järnekar vars grenar sträcker sig ut över de grå stenmurarna. Dessa utgör utmärkta klätterredskap om någon skulle vilja ta sig över murarna.

2. Gård: Innergården består till stor del av en gruslagd uppfart. Mitt på gården står en uråldrig järnek som markerar vårdshusets högst aktningvärda ålder av 126 år. Gården är täckt med snö men på sina ställen tittar lövprydd mark fram. Runtomkring på gården växer också taggiga rosenbuskar, alla nu nakna och utan sköna blommor. Att ta sig igenom de täta rosenbuskagen gör ganska ont (1T6 -2 Skada) och de vägar som skottats upp gör man nog bäst i att följa. Fyra byggnader av varierande storlek finns inne på gården. Vårdshusbyggnaden, ett stall och två förrådshus.

3. Hall: Det första som möter en trött vägfarare när han stiger in på den Visslande vassalen är en mindre hall. Rakt föröver finns ytterligare en stängd dörr, förmodligen för att hålla kylan ute. På vänster respektive höger vägg hänger två enorma speglar med gyllene ramar. Dessa är ordentligt fastnaglade i väggen. På golvet ligger en grov, smutsig, matta och lutad mot väggen står en välanvänd sopkvast.

4. Gillesal: Gillesalen är stor och fylld med små runda bord. För den nyankomne ligger bardisken på vänster sida, där också en eldstad sprakar hemtrevligt. Ett flertal pelare stöder taket och på var och en av dessa finns matsedlar upphängda på rostiga krokar. I borte änden av rummet ringlar sig en trappa upp på övervåningen, där sovrummen ligger belägna. Till höger öppnar sig en välvd portal in i vad som verkar vara ett finare matrum. Även inifrån detta rum kastas långa skuggor ifrån en eldstad. I taket hänger vagnshjul och ljuskronor. Ingen av de elaborerade ljuskronorna är dock tända och det verkar vara länge sedan de användes ty tjock spindelväv omsluter dessa förtjusande konstverk. Golvet i gillesaåg sina kära familjemlen är prytt av ett flertal underliga mattor. Mångfärgade golvklädnader med intrikata, nästan hypnotiska mönster broderade uppå. Inifrån en dörr bakom bardisken kan slammer av pannor och bestick höras, förmodligen är det köket som ligger beläget där bakom.

5. Kök: Köket är en enda röra. På de bänkar som löper runt tre av kökets fyra väggar ligger pannor, bestick, köksknivar, kastruller med mera omkringkastade och i en gjutjärns gryta belägen ovan en sprakande eld sjuder det inbjudande. Något som verkar vara ett mindre förråd pryder det sydvästra hörnet. En halvrudden trädörr med inskriptionen "Håll er undan" står emellan den nyfikne och förrådet. I köket hänger också ett par tavlor föreställande Helmut i sina yngre dagar. På en av tavlorna finns även hans avlidna hustru avporträtterad. Om någon frågar Helmut vem kvinnan är vägrar han att svara.

6. Inre sal: Denna sal är mycket lik gillesalen. Runtomkring i rummet står små runda bord utplacerade och runt dessa fyra stolar. Två eldstäder sprakar varmt dygnet runt och ett flertal ljuskronor hänger i taket, allt för att göra atmosfären ännu trevligare. Utefter bortre väggen står ett skåp vilket är fyllt med vinflaskor, konjaksbuteljer och starkspritsflaskor. För de gäster som vill ha är det gratis att dricka ur detta skåp. Rummets mattor är i samma snitt som de i gillesalen, om än aningen mer elaborerade och dyra. Gäster som kommer in i inre salen måste ta av sig sina skor och för de som är frusna finns tofflor utställda under varje bord. Det är här som det finare klientelet äter, maten kostar ungefär 50% mer men servicen är bra mycket bättre. Under kvällen kommer Birger och Rolf att sitta här. Även alven Thenerion dyker in i salen lite nu och då.

7. Sovrum: Sovrummen på den visslande vasallen är ganska enkla utan någon högre standard. I rummen finns antingen två eller tre smala träsängar. Dessa är bäddade med tjocka halmmadrasser samt två kuddar per säng. I rummet står också en mindre garderob samt ett litet skrivbord vilket vetter mot fönstret. På morgnar ställer Helmut ett tvättfat utanför dörren till sovrumsrummen så att gästerna, om de behagar, kan tvätta av sig. Fönsterluckor pryder sovrumsfönstren och vid en närmare titt på dessa kan den nyfikne se att de är i oerhört dåligt skick. Trät håller på att ruttna och metallgångjärnen håller på att rosta bort.

8. Gästsal: På andra våningen finns också ett litet gästrum. Detta ligger beläget mitt i värdshuset och det är en slags passage för de gäster som vill sova i västra flygeln. I gästsalen är det meningen att gäster som inte vill komma ned på bottenvåningen skall kunna spendera kvällen. Ett par lädersoffor av finaste estaliskt läder samt ett bord av blåst glas finns i rummet. Naturligtvis finns där även en eldstad.

9. Jordkällare: Nere i jordkällaren finns inte mycket av intresse, förutom då kanske för Hobart. I den unket illaluktande källaren står mjölsäckar, torkat kött hänger på krokar ifrån taket och efter ena väggen står ett flertal fulla vintunnor. Helmut vill naturligtvis inte att någon är och snokar i hans matkällare och skulle han ertappa någon med att göra det så ber han dem gå, vänligt men bestämt. I jordkällaren finns också ett hemligt rum. Dörren till detta rum är dold bakom vintunnorna och endast om tunnorna plockas bort kan rollpersonerna ta sig in. I det lilla rum som döljer sig bakom den låsta dörren finns

Helmut besparingar, 600 Guldkronor och cirka 1700 silverskilling. Dessa mynt är nedstuvade i säckar. I övrigt är rummet tomt.

10. Stall: Stallet är byggt i två plan, bottenplanet består till 90% av spiltor, av vilka de flesta är upptagna under kvällen. Det finns även plats för en vagn (rollpersonernas) och en mindre kärra. Stallet är i övrigt tomt sånär som på lite verktyg och redskap. På stallets övervåning finns endast hö, dussintals höbalar fyller upp i stort sett hela loftet. En mekanisk vinsch för nedhissning av höbalarna hänger och dinglar i taket.

11. Förråd: Detta lilla förrådshus är låst. I huset, som bara består av ett enda stort rum, finns alla de verktyg man kan behöva för att driva sitt eget värdshus. Det finns hammare, spik, kofötter, rep, tänger, sågar, plankstumpar, borrar och mycket mycket annat. Om rollpersonerna söker efter någon sorts utrustning av detta slag så finns det här. Det enda problemet är att allting är i en enda röra. För att finna någonting kräver ett I- test per turn (6 ronder).

12. Matförråd: I matförrådet har Helmut all sin mat. På väggarna hänger enorma djurhudar och nysaltade köttstycken. I taket hänger bratwurst i metertal och utefter väggarna står dussinnet öl och vintunnor. Detta förråd används inte varje dag utan Helmut gör så att han fyller på sin matkällare med varor härifrån. Dörren in till huset är låst (-10%) och endast Helmut har en nyckel.

8.2: Bakhållet

Platsen för bakhållet är som du ser på kartan ett vägparti som vilket som helst efter landsvägen. Du bör ändå försöka skapa dig en mental bild av området så kommer eventuell strid att bli enklare att spela. Kom bara ihåg att det är slaskigt och snöklätt på marken, vilket innebär halka - utnyttja det för eventuella fummel och liknande.

8.3: Området kring värdshuset

Området kring värdshuset är till största delen klätt i skog. Den bifogade kartan markerar de platser där rollpersonerna kan finna intressanta saker såsom Tzeentch anhängare och liknande. När du beskriver området, kom ihåg att noga poängtera att det är vinter ute. Spår blir lätta att följa och framför allt: man blir väldigt snart blöt och frusen.

8.4: Vagnen

Vagnen som rollpersonerna färdas i är en enkel vagn av klassiskt snitt. Byggt för drygt tjugo år sedan och kanske aningen gisten. Innerväggarna är dubbla och en uppmärksam iakttagare av innerpanelen kan snabbt se att den är nyare än resterande träpanel på vagnen. Annars är vagnen helt och hållet ordinär.

Klaus-Gunnar Weber, ledare för rövarbandet.

Du föddes för 36 år sedan i den lilla byn Pritzstock utanför staden Middenheim. Livet var för dig ett bastant helvete genom hela din uppväxt, allting gick bara fel. Det hela började en kall vinterdag när du var elva år gammal. När du kom hem ifrån byns värdshus fann du till din stora bestörtning att din fader hade slagit din moder. Den kvinna som gav dig livet låg på köksbordet, hennes ansikte var en enda blodig massa av kött och på hennes vänstra ben stack en vit benpipa fram under knät.

Snyftande låg hon och spottade blod alltmedan din fader stod på andra sidan av rummet och bälgade i sig starksprit.

Ilskan blev dig för stor och du kastade dig över din fader. Allting blev för en kort stund färgat av blod och när du senare kom till sans såg du till din stora förskräckelse att din fader låg, blodig och med vitt uppspärade ögon på golvet. Ett flertal knivhugg hade penetrerat mannens bröstorg och ansikte - han var död. Du rusade ut ur huset, och gråtande lämnade du Pritzstock bakom dig. Sedan den dagen har du aldrig sett byn igen.

Din tårfyllda resa bar dig snart nog upp till Middenheim, städernas stad. Du irrade omkring på gatorna i staden och försökte förtvivlat hitta någon att ty dig till. Där fann du dina nya vänner. Nere i Altquarter, de fattigas kvarter slog du dig i slang med en grupp män som senare skulle komma att visa sig vara organiserade rånare. Deras ledare, Herbert Alt, var en mycket trevlig man och du fattade snabbt tycke för honom. ¶ren gick och du och dina vänner sysselsatte er med att råna transporter i och omkring Middenheim. Allt gick väl, visserligen satt du häktad ett par gånger men Herbert verkade ha kontakter inom vakten så du slapp alltid undan. När Herbert gick under var du det självklara valet till gruppens nya ledare. Detta jobb har du skött bra. Er liga har under de senaste tre åren blivit ökad både hos stadsvakten och era egna kollegor.

För drygt tre veckor sedan kom det sig att du kontaktades av en man vid namn Grieger Holtz, en välkänd och respekterad handelsman i Middenheim. Under en middag på överklassrestaurangen "The Harvest Goose" berättade han för dig att han behövde folk till en smärre affärsuppställning. Han talade länge och väl i täckta ordalag men till slut förklarade han att han fått nys på en kejserlig skattransport som skulle resa till Altdorf. Han ville helt enkelt att du och dina män skulle råna den åt honom. För dig skulle bytet innebära 2000 klirrande, välbehövda Guldkronor samt en ny vän inom Middenheims högre distrikt. Du tackade genast ja och inom en vecka hade Grieger fixat in dig och din första kommandant Heinz Erste i den vaktstyrka som skulle resa med vagnen. Innan avresan talade du med dina män, som genast satte av söderut. Planen ni gjorde upp var att dina män skulle vänta i skogarna kring det välkända värdshuset "Den visslande vasallen" för att slå till där.

Du har under hela resan suttit i djupa tankar rörande överfallet, samtidigt har du också försökt utröna vilka kufarna som reser med dig är. Dessa är dina reskamrater och den uppfattning du har om dem:

Heinz Erste: Han är en mycket gammal vän till dig som du spenderat mycket tid tillsammans med. Heinz är en man som man kan lita på, om det fanns någon i världen som du skulle lita på (vilket det självklart inte finns) så vore det Heinz. Han är en gladlynt ung man som inte drar sig för att kasta ur sig både råa och grymma skämt i de mest opassande situationer. Heinz gillar nog ditt ledarskap men det är tydligt att han inte tycker om när du klagar på honom alldeles för mycket.

Efva Vogel: Detta är en konstig ung dam. Trots att hon är trevlig och öppen verkar det som om hon gömmer någonting för dig. Ibland om kvällarna har du sett henne smyga bort för sig själv och när du följt efter henne har du kunnat se hur hon satt sig i en konstig ställning, alldeles stilla och tydligen somnat så. Efva är pratglad och till synes också livsglad men det finns ett ämne som hon verkar vilja undvika starkt; hennes egen bakgrund. Du skulle bra gärna vilja få veta vad som pågår i denna dams huvud. Efva skryter ofta och gärna om hur duktig hon är på att hantera vapen men du har aldrig sett ett svärd hänga vid hennes sida, förmodligen har hon det nedstuvat i sin enorma koffert som hon noga vårdar.

Johannes Kampf: Johannes är en riktig jävel, han tror han är bäst på allting. Allt hans snack om dueller på arenan i Middenheim är nog bara bluff, förmodligen lider han av någon sjukdom som gör att han alltid måste ljuga om sina bravader och hjältedåd. Det verkar dock som om Johannes är ganska bra på att slåss, ibland brukar han leka med sitt svärd och han är faktiskt ganska duktig. Om han bara gick att tygla och om det bara gick att få ned honom på jorden skulle han säkert kunna bli en god medlem i ditt band.

Hobart Schtrupfel: Denne man är det garanterat någonting skumt med. Om han är ett utbildat hyrsvärd så skall du äta upp dina yllestrumpor. Hobart är dels enormt fet, det är inte livvakter men sedan brukar du ofta höra honom mumla konstiga ord för sig själv. När Hobart skall gå och lägga sig tar han alltid ut täcket ur sängen och lägger sig på golvet, varför det? Ibland när ni talar övergår han till att tala på vers, varför? Han är mycket skum och är definitivt inte att lita på. Det är också därför du satt Heinz att vakta honom.

Albrecht: Det är karavanens kusk. Han verkar vara en deppad typ, ibland hör du hur han sitter och gråter på kuskbocken. Han verkar dock vara som de flesta andra kuskar runtomkring i landet, sur och inte speciellt talför. Du har låtit honom vara, varför bry sig om en surkart som honom när han ändå inte kan ge dig något tillbaka.

Grete: En jävla kärring. Mer än en gång har ni två hamnat i luven på varandra. Hon tror att hon äger vagnen och det gillar du inte. Inte nog med det, ibland brukar hon korrigera dig gällande de mest löjliga saker

såsom hur du går, hur du talar o.s.v. Du hatar Grete, och skulle du få en chans skulle du inte tveka att dumpa henne direkt.

Hannes och Lise: Söta ungar. Tyvärr kommer de säkert att vara i vägen när ni skall slå till mot vagnen. Hannes verkar ibland följa efter dig, förmodligen ser han upp till dig eller något sådant. När allting kommer omkring är ungarna nog ganska söta, ett problem är bara vad du skall ta dig till med dem när karavanen skall rånas. Nåja du har en kväll till på dig att tänka.

Personlighet: Klaus-Gunnar är en hård och kall man. För en utomstående som inte visste om hans bakgrund skulle han nog ses som regelrätt ond. Han talar med en släpande röst som ibland går ned i rosslande viskningar när han vill poängtera någonting viktigt. Klaus-Gunnar är alltid mycket förutseende och planerande och varje ny situation som han möter analyserar han i minsta detalj. Det är mycket tack vare detta drag som han blivit en sådan god ledare för sitt rövarband. Han har naturligtvis sorgsna sidor också; barn har han mycket svårt för att skada, detta på grund av hans egen barndom som han endast har goda minnen från. Ja fram till den ödesdigra dag då han dräpte sin fader förstås.

Angående Guldets: Guldlasten ombord på vagnen är ditt slutgiltiga mål med denna resa. Eftersom du och din vän Heinz Erste är medvetna om att era män kommer att anfälla vagnen dagen efter det att ni stannar vid den Visslande Vasallen så måste du ta det försiktigt, endast en dag kvar till rikedom.

Heinz Erste - Förste kommandant i rövarligan.

Du är född och uppvuxen i den vita vargens enorma stad, Middenheim. De första minnen du har av livet är hur du en kall och regnig höstdag vandrade ned för stadens kullerstengator, gråtande. Du minns att du mötte en man, en snäll farbror som tog med dig hem till sitt hus, där du fick mat och vatten. Nu i efterhand har du insett att mannen tog dig till stadens fattighus, den plats som du kallade hem under många långa, tunga år. Fattighuset är en plats som du kommer ihåg med skräck i sinnet. Var gång dina tankar flyter tillbaka till din barndom rusar plågsamma minnesbilder förbi i ditt sinne: smärtfyllda piskrapp, kall vattgröt, gråt och sorg. Dina kamrater på fattighuset var få och egentligen inte ens kamrater.

Eftersom du var en mycket blyg gosse när du var ung var det alltid du som hamnade sist i matkön, sist till toaletten och först att anges när något brott begåtts. Du tror att du var tretton år gammal när du beslutade dig för att lämna livet hos de fattiga bakom dig och bege dig ut i staden för att starta ett nytt och bättre liv. En natt tog du dina saker med dig och rymde. Efter en hetsjakt genom staden lyckades du slutligen fly ned i Middenheims mörka kloaker, där du kom att leva i drygt ett halvår. Du livnärde dig på råttor och mat som folket ovan kastade ner. Även detta var en smärtsam tid för dig. En iskall vårnatt kom dock vändningen i ditt liv, någonting som du väntat på sedan den dag du föddes.

Du satt nere i kloakerna och åt när du hörde steg närma sig, först trodde du att det kanske var stadsvakten som kommit för att hämta tillbaka dig och du försökte gömma dig. Personen som kom vandrande i tunnlarna visade sig dock snart vara någonting helt annat än en stadsvakt, han var en simpel tjuv och överlevnadskonstnär som du. Zimmel, som mannen kallade sig tog med dig upp ur kloakerna och ner i Altquarter, Middenheims slumkvarter, där du fick möta dina nya vänner: Klaus-Gunnars rövarliga. Detta rövarband var sexton man starkt och efter bara några veckor hade du blivit vän med dem alla. Klaus-Gunnar, bandets nyblivne ledare blev dock, och är fortfarande, din bästa vän. Tillsammans har ni i flera år rånat värdetransporter inom och utanför Middenheims murar. Ett liv som gett dig allt du någonsin kunnat önska dig - mat, öl och vänner.

För drygt två veckor sedan informerade Klaus-Gunnar dig om att du skulle resa med honom, förklädd som ett hyrsvärd, med en karavan fullastad med guld. Du antog utmaningen gladd, köpte vissa nödvändiga attiraljer och var redo. Du vet inte mycket om vad som skall hända men så mycket har Klaus-Gunnar berättat för dig att karavanen skall rånas av resten av ligan inom en snar framtid; ditt jobb är då att hålla passagerarna lugna. Ni reser tillsammans med en skara hyrsvärd samt några ovetande vanliga resenärer, dessa och vad du tycker om dem beskrivs nedan.

Klaus-Gunnar: En mycket god vän, Klaus-Gunnar har nästan kommit att bli som en fader för dig. Genom åren har du kommit att få full tillit för

honom, du skulle kunna göra vad som helst för honom. Det enda du inte tycker om när det gäller honom, vilket du också brukar säga ifrån om, är när han klagat för mycket på dig. Ibland får du känslan av att han hackar på dig helt i onödan.

Efva Vogel: Fru Vogel är en ganska trevlig och sympatisk ung dam. Efva är alltid trevlig mot dig och du ser ingen anledning att inte återgälda trevligheten. Efva skall även vara ett gott hyrsvärd, åtminstone enligt henne själv. Du har dock aldrig sett henne plocka fram sitt svärd ur sin enorma koffert som hon ömt vårdar. Det måste vara ett mycket speciellt svärd hon gömmer ty hon vårdar det som sitt eget barn.

Hobart Schtrupfel: Hobart är en enormt suspekt och mystisk man. Han är fet och lat, drag som vanliga hyrsvärd normalt inte brukar inneha. Klaus-Gunnar verkar hysa misstankar mot honom så därför har du satts att vakta honom. Dag ut och dag in måste du hålla ett öga på Hobart och det har börjat bli ganska påfrestande. Du vill naturligtvis inte stöta dig med Klaus-Gunnar så därför fortsätter du med ditt uppdrag. Hobart har en konstig vana att om nätterna lägga sig på golvet istället för i sängen, du vet inte varför och undrar ganska mycket om det.

Johannes Kampf: Johannes är en trevlig man som du verkligen fastnat för. Du skulle egentligen väldigt gärna se honom i banditgänget. Johannes har dock en tendens att skryta lite väl brett om sina stordåd, ett drag som Klaus-Gunnar inte verkar gilla. Därför så brukar även du klaga på Johannes ibland när han drar igång sina otroliga historier.

Albrecht: Det är synd om Albrecht. Han är en kusk! Livet på kuskbocken har tydligen slagit hårt mot Albrecht och du har de få gånger du pratat med honom fått uppfattningen att han verkar vilja ta livet av sig. Stackars Albrecht.

Grete: Grete är en subba. Hon klagat och gnäller konstant på Klaus-Gunnar, vilket är något du inte tål. Om hon bara kunde fatta att Klaus-Gunnar är en oerhört bra man så kanske hon skulle kunna vara trevlig. Du har ofta funderat på att tala lite vett med henne.

Hannes och Lise: Snälla men lite påfrestande barn. Hannes verkar gilla Klaus-Gunnar och det tycker du är ganska lustigt. Lise däremot verkar vara aningen blyg och hon svansar mest efter sin äldre broder. Barnen är dock en frisk fläkt under resan.

Personlighet: Heinz är en pratglad och utåtriktad man, som så ofta han får möjlighet lägger sitt till i debatter och konversationer. Efter hans hårda ungdomsår har han dock kommit att inneha även en mörkare sida som då och då tar uttryck i djupa depressioner, när han dricker väldigt mycket. Eftersom Heinz inte haft särskilt många kvinnliga kontakter är han ganska skrämmd av det täcka könet, i många situationer försöker han så fort som möjligt ta sig ur dem eftersom han helt enkelt tycker de är pinsamma. Heinz är även mycket girig: Han tar varje chans att skaffa sig ett guldmünt extra, nästan oavsett vad det kan komma att kosta. Han vill dock aldrig skada någon i onödan, ett karaktärsdrag som

allt för ofta sätter honom i svåra moraliska dilemman - detta på grund av hans aningen våldsamma yrke.

Angående Guldets: Guldlasten är anledningen till varför du åkte med denna karavan. Även om du inte är riktigt säker på hur överfallet kommer att gå till så vet du att hela ert rövarband ligger och väntar någonstans längre fram efter vägen. När väl överfallet äger rum är det din uppgift att se till att alla passagerare håller sig lugna medan era män länsar vagnen.

Johannes Kampf

Varandes född och uppvuxen på gården Kampf i norra Middenland har Johannes haft ett ganska bra liv under sina ungdomsår. Familjen var välbärgad och allt som oftast kunde Johannes finna sig i positioner när han ägde så mycket guld att han inte visste vad han skulle göra av dem. Johannes fader, Herbert, som var storbonde var väl ansedd i trakten och detta gjorde att han, när Johannes var tretton år gammal, utsågs till rådsherre över de andra gårdarna i trakten. En ansvarsfull och inkomstbringande karriär tänkte man inom familjen. Mitt i glädjeyran över det nya yrket glömdes dock en viktig poäng bort, Herbert skulle även ansvara för lag och ordning i området.

Två år förflöt och ytterligare tusentals Guldkronor inbringades till den rika familjen, allting var så bra. Johannes kunde ägna all sin tid åt att läsa, öva svärdskonst samt charmera damerna i trakten. Så kom dråpslaget. En afton när familjen satt samlade runt matbordet, fader Herbert, moder Hillevi, Johannes yngre syster Emilia samt Johannes, så slogs dörren upp. In stormade dussintalet kejserliga soldater, ledda av en av de högt vördande riddarna ur Graf Totbringers personliga garde, Ordo Panthera. I tumultet som utbröt när soldaterna slog ned och band Herbert lyckades unge Johannes smita undan för att gömma sig i en städskrubb. Utanför hörde han ropen och skriken av sin syster och moder som även de bands och började föras ut av soldaterna. Fylld av rädsla och panik gömde sig Johannes i många långa timmar innan han till slut vågade krypa ut från sitt gömställe. Ingen var kvar på gården och det enda som markerade att någonting hänt i köket var en levråd blodfläck på det annars välputsade köksbordet.

Johannes var vid denna tid fylld av hat, vad kunde hans familj ha gjort som skulle legitimera att kejserliga soldater kom och slet dem från hus och hem, det kunde han inte ens gissa. Efter det att Johannes packat sina saker och roffat åt sig de sista av pengarna som de kejserliga soldaterna lämnat bakom sig begav sig Johannes iväg mot Middenheim. Resan som tog fyra dagar var händelselös och Johannes kunde inte i sitt sinne finna ett enda möjligt svar till varför detta hänt. Väl framme i den vita vargens magnifika stad, Middenheim, begav sig Johannes genast till vaktkaptenen för att där kräva en förklaring. Vaktkaptenens ord var hårda och utan medlidande: "De hade samröre med Kaos, och skall därför straffas enligt Middenheims lagar, enligt paragraf 12:3 i Middenheims lag". Johannes visste inte vid den tidpunkten vad denna paragraf stod för men han skulle snart få veta. Efter enträget tjtande fick han till slut träffa sin familj och de berättade gråtande att de dömts till döden - de skulle hängas på torget, för allmän beskådning. Johannes insåg då att han aldrig skulle få se sin älskade fader, sin älskade moder och sin högt älskade syster igen. Länge stod de fyra och stirrade på varandra innan vakterna slet Johannes ifrån sin familj. Detta var sista gången han såg sina kära familjemedlemmar.

Den dagen hans familj hängdes satt Johannes på en taverna och drack sig berusad, han klarade inte av att se hur hans älskade familj rätt

avrättades. Dagarna som följde gick för den unge mannen i drickandets och sorgens tecken. Tills slut beslöt sig Johannes för att lämna sitt gamla liv bakom sig och söka sig till någonting nytt. Han registrerade sig i stadsvakten.

Under flera år arbetade Johannes som stadsvakt i Middenheim, trots att han inte hade några pengar kvar ifrån familjen hankade han sig fram på den dåliga lön provinsen Middenheim betalade honom. Han steg i graderna och var vid 25 års ålder sergeant inom vaktstyrkan. Det var här han bestämde sig för att söka sig någonting bättre, och det blev hyrsvärd. Johannes arbetade åt många olika köpmän i Middenheim med omnejd innan han för drygt två veckor sedan fick ett uppdrag av Graf Boris Totbringer själv, ett uppdrag som skulle göra honom både rik och berömd. Johannes skulle tillsammans med fyra andra elitsoldater eskortera en vagn med kejserliga skatter till huvudstaden Altdorf, och för det erhålla betalningen 250 guldkronor. Ett jobb som Johannes nappade på direkt. Resan har nu fört den skickliga soldaten och hans sällskap halvvägs genom Imperiet, till ett värdshus som kallas den Visslande vasallen, en kväll som så många andra under denna resa...

De personer som reser med Johannes och vad han anser om dem följer nedan:

Klaus-Gunnar: Denna man är mycket stark psykiskt, har du kunnat utröna. Han är en typisk legoknektskaptan eller liknade. Du gillar Klaus-Gunnar därför att han är mycket rättfram och alltid väldigt planerande och analytisk i sina tankegångar. Klaus-Gunnar var nog den första som valdes till legostyrkan och du tycker att detta var ett gott val. Han får mycket gärna leda gruppen. Klaus-Gunnar verkar dock ha lite problem med dig, problem vars orsak du egentligen inte begriper. Ibland brukar han titta kyligt mot dig när du berättar om något av dina hjältedåd och andra gånger fnysar han bara åt dig när du berättar om hur skicklig du är. Nåja alla problem är till för att redas upp, du gillar Klaus-Gunnar även om han inte gillar dig.

Efva Vogel: Efva är helt underbar. Ett kvinnligt hyrsvärd som dessutom skall vara oerhört duktig på att hantera klingan, åtminstone enligt henne själv. Trots att du under resan charmat många kvinnor så har du lagt ned det mesta av din kraft på att göra dig vän med Efva och det verkar som om du lyckats. Efva är en genomgod människa och du funderar på att efter resan fråga henne om hon vill resa tillsammans med dig genom Imperiet. Det enda som förundrar dig gällande denna dam är det faktum att hon aldrig talar om sin bakgrund. Hon är extremt hemlighetsfull vilket du ser som hennes mysigaste karaktärsdrag. Att hon dessutom tenderar till att tala på vers gör inte saken sämre. Hon är helt enkelt underbar.

Hobart Schtrupfel: Lille fete Hobart som du brukar kalla honom. Hobart är en ganska skum och mystisk typ. När ni reser sitter han ofta och blänger elakt mot dig, varför vet du inte och han brukar ofta säga emot alla förslag du lägger fram. Hobart är en man som du inte har mycket

till övers för, dels för att han är så fet (det brukar du anmärka på) men också för hans otrevliga uppträdande.

Heinz Erste: Heinz är en god reskamrat. Han är trevlig mot dig och Efva och han verkar liksom du se upp till Klaus-Gunnar en aning. Du tycker synd om stackars Heinz för att han allt som oftast hamnar med Hobart när ni skall sova. Heinz verkar dock inte vantrivas allt för mycket med Hobarts massiva närvaro så du låter honom hållas.

Albrecht: En dum jävla kusk. Albrecht sitter och surar på kuskbocken dag ut och dag in, han börjar gå dig på nerverna rätt ordentligt nu. Du har inte och skulle aldrig vilja tala med Albrecht, dels för att han förmodligen skulle smitta dig med sin förkylning men också därför att han verkar så sur och trist.

Grete: Grete är en riktig satmara. Hon tror alltid att hon skall bestämma och hennes sätt att domdera och leva om har gjort att du verkligen fått nog av henne. Det enda goda hon gör är att hon håller efter ungarna ibland.

Hannes och Lise: Typiskt att du skulle måsta dras med två snorungar. Om Hannes och Lise i alla fall kunde vara tysta när ni reser. Problemet med dessa två är det att många av dina andra reskamrater verkar gilla barnen, särskilt Efva. Endast på grund av detta har du aldrig gett någon av ungarna stryk än. Du har dock varit oerhört nära några gånger. Om de bara stör dig en gång till skall du minsann läxa upp dem.

Personlighet: Johannes är en mycket pratglad och karismatisk man. Han har lätt för att få kvinnor att falla för honom och detta brukar han utnyttja så ofta han kan. Under resan har han dock stött på sitt första offer som stretat emot, den vackra Efva Vogel. Johannes tycker också om att tala både vitt och brett om sina stordåd som stadsvakt, sina storslagna dueller på Middenheims arenor och andra strider han utkämpat. Så fort han får tillfälle lägger han in en kort historia om hans hjältedåd. De enda gånger Johannes kan känna sig dålig till mods är när någon nämner Kaos, ett namn som väcker hatiska och svarta känslor inom honom. Johannes vet att om han någon gång skulle få nos på Kaosanslag så skulle han döda dem allihopa, oavsett om hans eget liv skulle hamna i farozonen - han är ute efter att hämnas sin familj.

Angående Guldet: Guldet skall fram till Altdorf. När du nu fått order av Graf Boris Totbringer själv så skall du minsann se till att guldet kommer fram. Hittills har resan gått bra och det verkar som om allt kommer att förflyta lugnt. Du är mycket ivrig att få fram guldet till kejsaren eftersom det mycket väl skulle kunna innebära några inte allt för ointressanta utmärkelser hemma i Middenheim.

Efva Vogel

"Magin, dess essens, dess ursprung och dess omätbara krafter, är för oss att förstå, bemästra och styra. Kom alltid ihåg det. Håll det alltid i minnet". Dessa är de första ord som du kommer ihåg ifrån din barndom. Den vise man som den dagen, din sjuårsdag, sade detta till dig var din lärare och fader Helmer Vogel. Hans ord har för alltid kommit att inpräntas i ditt sinne, likt ledsagande stjärnor i ditt liv.

Efva Vogel är född och uppvuxen i den enorma staden Middenheim, huvudsätet för rikets näst största kyrka, den är devoterad åt Ulric, vintern och vargarnas gud. Efras barndomsår kan sammanfattas i ett enda ord: studier. Dag ut och dag in spenderade Efva på Collegium Teologica, där hennes fader var professor i det aningen obskyra ämnet Magin och dess samhällseliga betydelse. Efva, som redan vid sju års ålder invigdes i collegiumets mystiska värld satt ofta och lyssnade på sin faders mässande föreläsningar.

Vid tretton års ålder avbröt dock Efva sina studier och beslöt sig istället för att bli kock på ett av stadens mera förnåma värdshus: The Harvest Goose. Ett yrke som Efras moder sedan länge praktiserat. De första dagarna på det nya arbetet gick tungt för Efva och droppen kom när hon råkade spilla ut en sopptallrik över den högt ansedde skattmästaren av Middenheim. Efva fick sparken ifrån jobbet och väl utan sysselsättning insåg Efva att det bara fanns en väg att vandra, tillbaka till Collegium Teologica och dess mörka föreläsningssalar. Efva återupptog magistudierna och med dagarna, månaderna och åren kom hon att bli en fantastisk student, en mönsterelev som Collegiumet stolt visade upp för andra universitet runtomkring i riket. Så kom äntligen en tid som Efva väntat mycket länge på, hon skulle få påbörja sin doktorsavhandling. Efva funderade länge och väl på vad hon skulle skriva om och en mörk natt när hon satt i Stora parken och delade en flaska Reikländskt vin med en högst obstinat adelsman kom plötsligt idén, som skjuten ur regnfull himmel: "Magi, dess vara eller icke vara?". Efva lämnade den berusade mannen och rusade genom Middenheims gator ned till Collegiumet där hon genast skred till verket. Avhandlingen kom att handla om huruvida magin i framtiden skall komma att inverka på samhället, och om den skall förbjudas eller bara praktiseras i mindre utsträckning. Ty en sak hade Efva klart för sig, om magin fick fortsätta att flöda genom riket skulle den politiska delen av samhället komma att stå i bakgrunden för denna övermäktiga klass.

Efva skred till verket. Efter månader av efterforskningar och intervjuer påbörjade hon det mödosamma arbetet att skriva ned det hon lyckat forska fram, och under denna tid påbörjade hon även sina högre studier i magi hos sin fader. Sakta men säkert malde sig Efva fram i de två enormt stora ämnena. Avhandlingen kom till slut att släpa efter, arbetet gick trögare och Efva hade börjat tappa inspirationen. När Efva var 24 år gammal lade hon avhandlingen på is för en tid och ägnade sig istället åt att fördjupa sig som maginna.

För drygt ett halvår sedan återupptog dock Efva arbetet på sin avhandling. Hon kom då till en skrämmande insikt. För att kunna göra klar sitt livsverk skulle groteska summor pengar komma att behövas. Utgifterna tycktes aldrig ta slut och Efva kände återigen hur uppgivenheten kom smygande över henne.

När Efva sedan såg anslaget om att Graf Totbringer sökte hyrsvärd (Efva hade hört redan då att det var för att skydda en guldlast) nappade hon direkt. Eftersom Efva är ganska manipulativ av sig var det inga problem att bli en av de utvalda och resan kunde börja. Under resan har Efva noga studerat sina reskamrater, ty hennes plan gällande guldet får absolut inte förstöras av att hon avslöjas av någon ur sällskapet. Nedan följer korta beskrivningar på sällskapet samt lite om vad Efva tycker om de andra.

Klaus-Gunnar: Han har ibland smugit efter dig på kvällarna, det verkar som om han misstänker någonting. Klaus-Gunnar verkar dock vara en ledartyp. Hans aningen kalla och analytiska sinne fascinerar dig, hans sätt att alltid planera allt in i minsta detalj har fått dig att inse att han förmodligen är en vaktkapten eller något i dagliga livet. Klaus-Gunnar är en person du finner mycket farlig, skulle han komma på dig skulle han nog inte dra sig för att döda dig.

Heinz Erste: Du har lagt märke till att Heinz och Klaus-Gunnar verkar vara goda vänner, kanske för goda. Eftersom Heinz är yngre än Klaus-Gunnar misstänker du att Heinz ser upp mycket till Klaus-Gunnar. Heinz är därför också ett hot mot dina planer. Du vill naturligtvis ha honom med dig, han är trevlig och öppen och han har aldrig visat en enda sur min hittills på resan.

Hobart Schtrupfel: Det verkar som om Hobart har gått och blivit kär i dig, det kan du se på långt håll och förmodligen alla andra också. Hobarts uppvaktar dig alltid, och på de mest klumpiga vis. Om han bara kunde försöka dölja sina känslor lite bättre, han börjar faktiskt gå dig på nerverna. Du är också mycket misstänksam mot Hobart, det verkar nästan otroligt att han skulle vara ett utbildat hyrsvärd med tanke på hans ofantligt dåliga kondition och hans enorma mage. Du har dock inte gjort några större efterforskningar.

Johannes Kampf: Han är din bästa vän på resan, Johannes är oerhört trevlig och charmig. Johannes är mycket skicklig på att hantera svärdet, en färdighet som du uppskattar. Om någonting skulle gå fel i planen skulle Johannes kunna kom att bli din räddande ängel, även han verkar vara lite småintresserad av dig, någonting som du ständigt uppmuntrar.

Albercht: En snäll och helt ofarlig kusk. Albrecht verkar livstrött och nere, inte så konstig med tanke på hans yrke. Du har aldrig pratat med Albrecht men du skulle gärna vilja höra efter vad det är som tynger honom. Du har ofta sett att Hobart talar med Albrecht, de verkar tala om förlåtelse och liknade, kanske har Albrecht en mörk hemlighet, du skulle allt bra gärna vilja veta mer om honom. Kanske genom Hobart.

Grete: Hon är trevlig och precis som du vill att en äldre dam skall vara. Eftersom hon är den enda mogna kvinnan i sällskapet förutom du så brukar ni under resan ofta diskutera det som kvinnor diskuterar, hon har förgyllt din resa med både det ena receptet och det andra mantelmönstret. En mycket gemytlig kvinna som verkar var lite intresserad av Albrecht, kanske känner hon bara medlidande med den stackars kusken, vad vet du?

Hannes och Lise: Dessa två busfrön är oerhört mysiga. De är mycket artiga och trevliga och när du får chansen brukar du ofta leka lite med dem. Hannes är den mer pratglade av de två och det verkar som om Lise är lite blyg. Du har ett par gånger försökt få kontakt med Lise men du har misslyckats.

Personlighet: Efva är en mycket öppen och pratglad människa. Eftersom hon läst oerhört mycket poesi och annan skönlitteratur har hon lagt sig till med vanan att så ofta som möjligt tala på vers. Efva är en mycket manipulativ person, särskilt mot folk av lägre social status. När hon försöker övertyga folk om någonting använder hon alltid kroppen som främsta vapen. Efva är mycket väl medveten om att hon ser bra ut och detta har gjort att hon ibland av andra kvinnor ses som väldigt egocentrerad. Efva vill aldrig tala om sin bakgrund, under resan är det främsta skälet att hon inte vill avslöja sin sanna identitet men även annars försöker hon undvika att tala om sin bakgrund. Hon vill inte bli kallad vare sig maginna eller trollpacka, ty Efva anser att man skall hålla sådana kunskaper hemliga.

Angående Guldets: Snart är det tid. Ni har färdats länge nog nu. Guldets ligger i säkerhet men du har planerat att sno det så fort du får ett bra tillfälle. Kanske under en natt eller när alla dina reskamrater gör någonting annat. Du har inte riktigt planerat hur du skall roffa åt dig allt guld men på något sätt skall det väl gå. Du håller dig dock väldigt försiktig med vad du planerar, om någon skulle få reda på detta skulle du lika gärna kunna vara död.

Hobart Schtrupfel

Det var en mörk, regnig och kall natt den natten då Hobart Schtrupfel för första gången slog upp sina ögon. Hobarts fader, som vid födsel tillfället var rejält berusad slet gladeligen ut gossen ur moder Ingas blödande underliv. Skadorna som detta glädjetilltag orsakade kom att bli förödande. Inga dog bara timmar efter förlossningen av de svåra blödningar som hon tillfogats. Istället för en glädjefest blev Hobarts födsel en sorgens tid. Gossen glömdes bort bland alla tårar som föll och under flera dagar fick det nyfödda gossebarnet ligga i familjens lada. Hobart som gossen kom att heta, dog nästan av vätskebrist under dessa dagar men efter tre dagar i ladan räddades han av en av byns kvinnor; Brynha Kohler. Denna kvinna hade även hon fött ett barn så därför kunde hon ge Hobart av sin bröstmjölk.

Hobarts uppväxtår kom att präglas av svåra tider, fattigdom och konstant hunger. Hobarts fader, som aldrig riktigt kom över Ingas död slutade jobba, gården förföll och inga pengar inbringades till hushållet. Hobart själv, mager och tanig som han var, spenderade den största delen av sin tid hemma hos sin låtsasmamma, Brynha. Hos denna goda kvinna fick han mat och husrum i utbyte mot att han hjälpte till i hushållet. Hobart började även som tioåring studera det skrivna språket.

När Hobart var sexton år fyllda läste han ett anslag om en munkorden som sökte nya noviser. Det var Shallya, den förlåtande moderns prästerskap som spikat upp anslaget. Hobart övervägde noga för- och nackdelar med att flytta till ett kloster men till slut bestämde han sig, han skulle bli munk. När han berättade för sin fader blev denne rasande och anklagade Hobart för både det ena och det andra, och detta blev den sista gången Hobart såg sin far. Väl ute ur hemmet påbörjade Hobart sin vandring mot munkarnas kloster. Det var en lång och plågsam färd som varade i drygt en vecka. Hobart funderade många gånger på att vända om, men någonting inom honom sade att han skulle fortsätta. Väl framme i klostret inkvarterades Hobart som enda man i ett litet källarkyffe där han påbörjade sina studier. Tre år senare var han en munk devoterad åt Shallyas lära. Dessa år medförde inte bara religiös kunskap utan även en ordentlig kulmage och en brännande aptit för kvinnor. Eftersom Hobart var den enda mannen på klostret hade han inga rivaler, förutom Shallya naturligtvis. Enligt Shallyas lära måste nämligen präster och prästinnor leva i celibat, någonting som Hobart inte alls tyckte om. Den feta munken kom att kallas Hobart den klentrogna, detta efter det att nunnorna en dag ertappat honom när han stod och tjuvkikade på de nakna nunnorna när dessa stod och tvättade sig efter en lång dags exercis. Trots sin stora hunger efter kvinnor lyckades Hobart hålla sig bort från de smäckra nunnorna.

Efter sin utbildning skulle Hobart genomgå den obligatoriska missionstjänsten. Han vandrade omkring i Middenland och missionerade om Shallyas lära, men för varje månad som gick besökte han allt oftare värdshus och barer på vilka han, för klostrets pengar drack öl och

sprit i onämnbare mängder. Hobart blev under sin tid som missionär en alkoholist.

Väl tillbaka i klostret hade en oro börjat sippra in i Hobarts sinne. Hur skulle han kunna dricka när alla andra var i närheten? Efter ett par månader insåg Hobart att det var ohållbart att bo på klostret, därför sökte han missionärstjänst. Två gånger fick han avslag innan han den tredje gången antogs som missionär. Glad i hågen packade Hobart sina väskor och begav sig mot Middenheim. I den vita vargens stad har Hobart sedan spenderat sitt liv. Genom åren har han kommit att bli en stamkund på ett otal värdshus, där han dricker och charmar damer, allt naturligtvis utan kyrkans vetskap.

Hobart, som ofta är i ekonomiska trubbel stal, för två månader sedan, 3000 Guldkronor ifrån kollekten i det lokala Shallyatemplet. Detta ångrar han djupt men eftersom han supit upp alla pengar kan han inte heller betala tillbaka dem. När Hobart såg anslaget om att Graf Totbringer sökte hyrsvärd nappade Hobart direkt. Han kastade av sig sin munkkåpa och anmälde sig. Av någon obskyr anledning togs Hobart in i den selektiva skaran män (och en kvinna) som erhållit uppdraget att frakta en last med kejserliga skatter till Altdorf. Hobart såg sin chans att återta den förlorade kollekten. Under de två veckor som sällskapet färdats har en plan börjat smidas i Hobart sinne. Han skall sno guld, betala tillbaka sin skuld till templet och sedan skall han supa för allt vad han är värd så länge pengarna räcker.

När vagnen rullar in på den Visslande Vassalen har Hobart bestämt sig, snart skall det ske, mycket snart...

Klaus-Gunnar: Denna herre tycks aningen suspekt, ibland har du lagt märke till hur han verkat förfölja dig, kanske vet han något om dig? Han verkar mycket butter och talar ganska sällan. Människokännare som du är har du också insett att han verkar hålla ett misstänksamt öga mot dig, kanske har han genomskådat din eminenta förklädnad.

Efva Vogel: Hon är otroligt snäll, om du bara inte hade svurit löftet att aldrig taga en kvinna så skulle du kasta dig över Efva när som helst. Hon är så öppen och gemytlig, så glad och trevlig, dessutom är hon det vackraste du sett. Allt som oftast har du funderat på att, någon gång då gudarna inte ser dig, fråga henne om du minsann inte skulle kunna få kyssa henne. Det skulle vara underbart. Det enda du inte förstår med henne är vart hon har gömt sitt svärd, ty hon bär aldrig något på sig. Hon har dock berättat för dig att hon är rikets bästa långsvärdsvingerska, någonting som du tror benhårt på. Varför skulle en så vacker och god kvinna ljuga?

Heinz Erste: Han är en pratglad och trevlig man och är den du träffar oftast i resällskapet. Förmodligen tycker han extremt bra om dig eftersom han alltid tycks dyka upp därhelst du är, han sitter alltid bredvid dig i vagnen och ni får alltid dela rum. Heinz är en mycket trevlig man som du inte alls har någonting emot, en riktig hjärtevän,

kanske skulle du försöka vända honom till Shallyas upplysta kyrka, åtminstone försöka i alla fall.

Johannes Kampf: Han är det någonting skumt med. Ibland tycks det nästan som om han stöter på Efva, förmodligen för att kunna ta hennes koffert ifrån henne eller något i den stilen. Om det inte vore för att Johannes alltid sitter bredvid Efva, sover i samma rum som Efva, sitter bredvid Efva vid middagsbordet, pratar med Efva och överhuvudtaget umgås med henne skulle han nog kunna vara en trevlig typ men nu. Nej, honom gillar du inte.

Albercht: Kusken, stackars honom. Albrecht verkar ha ett svårt liv. Allt som oftast försöker du trösta honom men det är ganska svårt eftersom han sällan vill tala om vad det är som tynger honom. Om bara Albrecht skulle kunna berätta för dig. En plan har börja spira i ditt sinne, du kanske skulle försöka supa ned honom för att sedan få honom att berätta, faktiskt en mycket god idé!

Grete:

Grete är en kvinna som du gärna skulle vilja lära känna bättre, hon verkar ha mycket god hand med barnen och dessutom verkar hon kasta goda ögon mot dig, du gillar att bli uppskattad av henne. Eftersom Grete verkar vara lite nere i Albrecht har du beslutat för att hjälpa de två turturduvorna på traven en aning, om du bara får en chans så skall du arrangera ett romantiskt möte mellan dessa två. Grete är mycket trevlig tycker du.

Hannes och Lise: Oj oj oj, att du skulle vara munk. Om du någon gång skulle träffa en kvinna som vill ha dig (opps, nej aldrig) så skulle du vilja vara fader till två barn som Hannes och Lise. De är båda som två solar i ditt liv och dessa två barn har gett dig tillbaka din tro på en lyckligare värld. Du skulle aldrig kunna säga nej till varken Hannes eller Lise, i stort sett vad de än bad dig om. Aldrig skulle du heller kunna ljuga för dem, ty deras sinnen är så rena och vita, de är nästan gudomliga.

Personlighet: Hobart älskar mystik. I allt han gör försöker han verka aningen mystisk eller suspekt. Han tycker om att tala med gamla ord såsom "ehuru, vafalls" och liknade; allt för att öka sin mystiska aura. Hobart har även stora problem med kärleken. Han skulle bli (och blir ofta också) kär i allt som har två bröst och ett sköte. Hobart, när han är kär, är totalt och fullt uppslukad av dessa rusande känslor. Om de sedan slås sönder, det vill säga om han får nobben dränker han sina sorger i flaska eller två. Hobart dricker fabulösa mängder alkohol. Han är gravt alkoholiserad och kräver en redig fylla åtminstone fyra gånger i veckan, annars mår han dåligt. När Hobart har iklätt sig en ny identitet har han också kommit att bli en kronisk lögnare. Han ljuger om allt och alla, även i dess mest uppenbara situationer kan han kasta ur sig en helt otroligt dålig lögn. Eftersom Hobart egentligen inte bryr sig speciellt mycket om Shallya så finns det inget kodex han måste följa. Han hedrar henne dock alltid genom att sova på golvet inne på

värdshus och tavernor, detta för att visa att han inte minsann alltid tar den enklaste vägen.

Angående Guldets: Du måste ta guldets. Kollekten som du är skyldig måste betalas tillbaka och du måste köpa ny sprit. Den kejserliga kassan kommer säkert inte att notera att guldlasten är borta. Det enda problemet är hur och var? Det verkar vara en ganska bra tid nu ty ni är ungefär halvvägs komna på eran resa och detta bort betyda att det finns minst vägvaktare i området. Om du bara kunde komma på hur du skall gå till väga.

Appendix 1

Wall of Putrid Flesh

Magic points: 5

Duration: 6 ronder

Casting time: 1 rond

Ingredients: 2 bitar ruttet kött

Description: Denna högst otrevliga (och illaluktande) besvärjelse frammanar en solid vägg av ruttet kött. Väggens är 2 meter bred och lika hög och magikern kan själv välja vart han vill frammana den (inom 30 meter). Om någon försöker hugga igenom den så har väggen 30 W och T 3 och när den väl rasar slutar besvärjelsen. Magikern behöver inte bibehålla koncentrationen under det att väggen finns kvar.

Wind of Plague

Magic points: 9

Duration: Till döden!

Casting time: 7 Ronder

Ingredients: En klocka helgad åt Nurgle samt två benbitar från en pestsmittad varelse.

Description: Besvärjaren mässar konstant i ungefär 40 sekunder, samtidigt som en allt starkare vind börjar samlas runt denne. Under mässandet skapar magikern pestsmittan i den eteriska vinden och när besvärjelsen tar effekt kan magikern dirigera vinden framåt. Vinden rör sig med en hastighet av 15 meter per rond och alla som berörs av den (30 meter bred) måste slå ett Tx10 slag eller smittas av en högst otrevlig form av pest. Inom loppet av bara några minuter börjar vårtor och bölder att uppenbara sig på offrets kropp och efter några timmar kommer krampor och smärta. Pestens förlopp från smittotillfället till döden är cirka 10 timmar. Efter första timmen tar den olycklige 1T3 W per timme. Pesten kan botas med en Cure Disease och kan även hävas av magikern som kastat den (vilket ju är mycket troligt...)

Gaze of Tzeentch

Magic points: 3

Duration: 1T6 turns

Casting time: Instant

Ingredients: Inga

Description: The Gaze of Tzeentch fungerar så att rollpersonen som blir affekterad inte kan ta blicken från kastaren. För att lyckas undvika besvärjelsens effekter måste offret lyckas med ett WP-test, annars är stackaren fast. När magikern väl lyckats snärja offret ser denne rakt in i Warprymden och får därför 1 insanity point / rond (WP -test för att inte bli sinnessjuk.) Spelledaren bör varje rond beskriva mardrömscenerna som utspelas i Warprymden: hemska saker... Varje gång en person som utsatts för denna besvärjelse får ett slag på sig får offret slå ett Wp-test för att se om denna klarar att bryta sig ur besvärjelsen. Under tiden som personen är affekterad räknas denna som prone target.