

Arcon 2013 Warhammer Modul



Bryllupet ved Vidovdan

Av

Gaute Gunleiksrud
og
Hans-Marius Meland

Innhold

Innledning.....	3
Fremdrift.....	3
Prelude - Introduksjon	4
Karakterer.....	4
Invitasjon.....	5
Vinteren er slutt.....	6
Nærområdet.....	6
1.akt – Avreise og første dag	7
Reise i vinterstorm.....	7
Tilfeldige Vandøde?	7
Innkvartering	8
Møte de andre gjestene.....	9
Velkomstfest.....	10
2.akt – Andre dag.....	11
Oppsummering av dagen.....	11
Festmiddagen	11
3.akt – Blodbadet	14
Prelude.....	14
STIKK !.....	17
Sleden.....	17
Jakten.....	17
Akt 4 - Klostret	18
st. Hellenas kloster	18
Romoversikt	19
Beboere på klostret.....	20
Beleiringen	22
Oppbyggingen av kampen.....	23
Avslutning	25
Området.....	26
Regler	26

Innledning

Årets Arcon modul bringer oss til Borderprinces der det er flere «småkonger» som rivaliserer i ett landområde som er langt fra ferdig etablert. En av disse rivaliseringene skal endelig få ende godt og rollene er med på ett forsonende bryllup med mange familier til stede.

Men alt er ikke så bra og under festen forsøker vertskapet under middagen å ta livet av samtlige gjester

Og bak Hertug Milos Petrovic står hans vise magiker med onde hensikter, som har tenkt å benytte anledningen til å gjennomføre ett ritual for å vekke til live en gammel vampyr.

Karakterene må gjøre alt for å komme seg unna og å ikke å bli tatt av dage. Kan de få varslet resten av området om de farer som truer, og klarer de å sette en stopper for de vandøde med litt uventet hjelp?

Modulen er bygget opp av forskjellige scener, individuelle episoder som samens bygger modulen fra nydelig pudder-snø, via bryllup og bløtkake, til dramatiske kamper mot vandøde.

Her blir det masse action og med innspill av "Red Wedding" og "other's" i dette scenariet er det bare å ønske alle velbekommet!

Fremdrift

Overgangen fra en scene til en annen kan hver enkelt GM styre, dersom det kjennes best å «kjøre på!» så er det du bør gjøre, om gruppen trenger en pause er dette trolig det beste.

Det er mer materiale her enn det du trenger til 4 timer, hensikten med dette er svært enkel, du som GM kan enkelt korte ned og fylle på moduler for å kunne bruke den tiden du har satt av til modulen. Spesielt er Akt-3 en modul som det kan spilles MYE på, eller man kan velge å hoppe over den fullstendig og heller fortelle "hva som skjedde andre dag".

Dette er en relativt lineær modul, dog er det muligheter for å både øke og senke hastigheten på progresjonen.

Alle motstandere er beskrevet med stats osv, samt en vanskelighetsgrad.

Prelude - Introduksjon

1. Invitasjonen og Bakgrunn

2. Spillerne gis karakterene

3. Spillerne presenterer sine karakterer

4. GM beskriver spill området

Tid: ... ca 15 minutter.

Stemning: Karakter-fokus

Karakterer

Hver gruppe kan selv velge hvordan fordelingen av karakterene skal foregå, noen alternativer er:

(1) GM deler ut roller, (2) alle roller legges på bordet og man velger tilfeldig, (3) alle roller presenteres og spillerne velger på den ene eller den andre måten, (4) eller noe helt annet.

Hver spiller får muligheten til å lese seg opp på sin karakter og kan gis muligheten til å gjøre små personlige endringer (GM setter begrensningene). Spilleren bør sette seg inn i hva karakteren har av spesielle egenskaper, tilgjengelig utstyr, karakterens bakgrunnshistorie, fysiske attributter osv. Hver og en spiller presenterer deretter sin karakter for de andre spillerne.

Merk at rollene er delt i to grupper ihht den adelsfamilien de tilhører, rollene 1-3 er i ett følge, og rolle 4-6 er i det andre følget, og følgelig kjenner de hverandre godt fra før av.

... det ligger også vedlagt 2 "ekstra roller", dette er følget til rolle 1 og 4 og kan benyttes enten som NPC eller som reservekarakterer dersom det er behov for dette (enten ved at det er flere spillere med eller at noen faller fra).

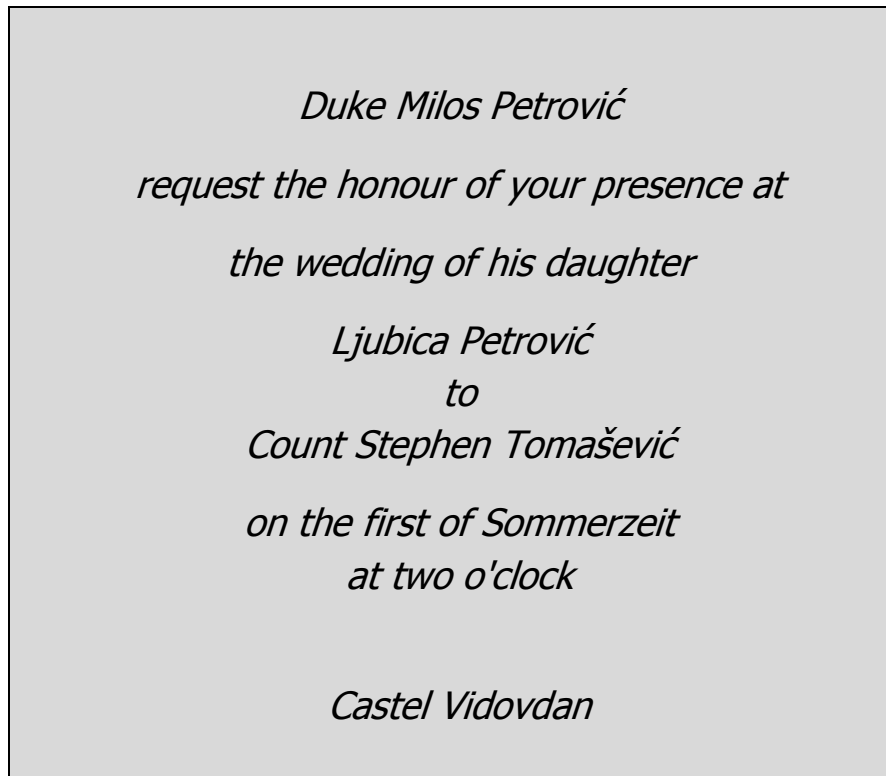
➔ GMs huskeliste:

Rolle	Navn	Familie	Funksjon	Rolle
#1:	Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's	1.ste arving.	(Noble/Politician)
#2:	Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's	livvakt.	(Bodyguard /Racketeer)
#3:	Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's	kusk.	(Coachman/Smugler/Thief)
#4:	Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's	3.de sønn	(Noble/Squire/Knight)
#5:	Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's	skogsvokter	(Hunter/Scout)
#6:	Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's	rådgiver	(heks)

Invitasjon.

Generasjoner med fiendskap og blodhevn skal ende og slektene Tomašević og Petrović forenes i vennskap gjennom bryllupet mellom Stephen og Ljubica. Det kommer svært mange gjester til bryllupet og fra to av familiene kommer våre "helter" som skal på fest.

Introduksjon til et vinterbryllup, følgende invitasjon gis ut: → Les høyt!



Begge familiene har møtt hverandre noen dager før ved Moslac og har her plukket opp tråden, det er en stund siden de traff hverandre sist. Deretter reiser de felles nordover mot Vidovdan slott.

→ Eventuelle forberedelser før avreise burde holdes til ett minimum.

Reisen gjennomføres slik at gruppen ankommer ved slottet **Koningstag**

→ Merk at gruppene som reiser er større enn selve gruppen, her er det med både tjenere/kokker/vakter og annet som GMn ser nødvendig. Hvert følge er på opp til 10 personer.

Vinteren er slutt

Men allikevel er det snø, masser av snø, og det er kaldt... Flere snakker om «fimbulvinteren» og frykter at det kommer til å bli ett hardt år. For de aller fleste er det dog bare en litt sen vår og de fleste gjør seg klare til å spise opp alt av rester.

Alle kan velge selv hvordan de reagerer på at vinteren fremdeles er her, noen forslag er gitt på rolle arkene.

Nærområdet



Landsbyen Vidovdan ligger nord i Border Princes langs elven Trebleca, 55 miles (89km) nord for landsbyen Moslac, og 30 miles (48km) sør for Black Mountains og den utkanten av den beryktede Hvargir skogen. Castle Vidovdan ligger 5km øst for selve landsbyen på en mindre høyde.

(Nord i Borderprinces, mot fjellene, vinter)

1.akt – Avreise og første dag

1. Reisen mot Vidovdan

2. Første trefning

3. Ankomst

4. Hilse på alle ved slottet

5. Kvelden blir brukt til velkomstfest

Tid: ... ca 45 minutter.

Stemning: Tillitsskapende

Reise i vinterstorm

Gruppen er på tur til Vidovdan, les følgende:

Da dere er en halv dag fra Vidovdan ser dere sledespor som kommer inn fra øst og som følger veien nordover og noe senere passerer dere en kilometer øst for St. Hellenas kloster.

Dere forsøker å komme dere det siste stykket til slottet før det blir for mørkt, og ett stykke foran dere ser dere lysene som er fra en annet følge, men dere tar dem ikke igjen. Vinterværet tar seg opp og blir til en snøstorm, og selv om det bare er ett kort stykke fram til slottet, er det ikke mulig å fortsette og dere må slå nød-leir for natten.

... Så blir det morgen!

➔ La gruppen snakke sammen over frokosten

Gruppen har overnattet relativt nært til Vidovdan, og resultatet er at de relativt tidlig på morgenen reiser opp mot landsbyen og Slottet. De har ikke reist langt da de ser sporene etter den andre sleden og ikke lenge etter får de øyne på en mørk slede med en stor kasse bakpå... Det ser ut som det er en håndfull godt vinterkledde karer som fører sleden. Denne sleden øker forspranget sitt og stanser heller ikke ved det som kan virke som en ulykke med en annen slede?

Tilfeldige Vandøde?

På venstre side av sporet ligger en veltet slede og flere "kuler", alt dekket av snø og det er ikke tegn til liv. Dette er ett reisefølge som falt her for en måneds tid siden, de var på utkikk etter spor etter den onde magikeren her i området og en forvunnet kiste som skulle inneholde en Vampyr? Men de ble stoppet og ble hugget brutalt ned.

Dersom gruppen stopper for å sjekke dette vil de finne flere forfrosne lik og noe bagasje...

Opp fra snøen griper kalde hender om ankene på de som er fremme og leter, de døde reiser seg og angriper gruppen, dersom det er mulig angriper 2 av dem hver "kriger" og 1 av dem for hver "ikke kriger".

Her er intensjonen med angrepet å komme i gang, la nye spillere kjenne litt på kamp systemet, føle skrekken ved vandøde som angriper og lykken ved å lykkes! Angrepet skal ikke "lemleste gruppen" og de må føle at de klarer å håndtere dette angrepet!

Levende døde (10), vanskelighetsgrad → Lett

Denne gruppen døde kravler seg opp fra snøen, det er kjøtt og klær igjen på dem og de angriper med det de har for hånden... de ser nesten ut som ett helt reisefølge?

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
25%	20%	30% (3)	30% (3)	25%	Na	NA	NA	1	10

Flere av dem har rester av rustning på seg, men det har ingen praktisk betydning. De har heller ikke våpen.

Det er tydelig at de som var i dette følget har fått har medfart og ble brutalt slaktet. Sleden er ransaket og det er ikke noe her av verdi. Det er ingen andre spor her..., dog er man bemerkelses verdig nært slottet.

Reisen opp til slottet

Veien til slottet leder av fra veien til landsbyen, det er godt skiltet og en kan tydelig se at det er mange gamle spor dekket av snø og ett nytt spor av en slede som leder oppover mot slottet...

Ankomst

Vel fremme ved slottet denne Koningstag blir de tatt vel imot, men det merkes at det at de kom så tidlig var litt "upassende tidlig"?

Deres hester blir tatt vare på, og hvis de nevner angrepet vil de bli fortalt at slikt normalt ikke er noe problem, men siden midtvinters har de døde vært litt urolig nettene rundt en full Mannslieb.

Innkvartering

Gruppen blir innkvartert ved slottet, les følgende:

Vel fremme blir dere tatt vel i mot og hester og bagasje blir tatt hånd om. Mens dere enda står i den ytre gården kommer det ett par velkledde tjenere frem til dere og serverer varmet vin med nøtter i.

Innenfor området er det i tillegg til vakthuset en smie og ett bakehus, to fjøs og en stall. Selve slottet er ett digert herredshus på 3 etasjer i stein, det har en mindre borggård og på den ene siden er det ett mindre tårn på 6 etasjer.

Dere blir deretter tildelt rom på slottet, hver av de tilreisende gruppene får to tilhørende rom der den prominente bor på det ene rommet (med en diger himmelseng) og resten av gruppen på det andre (med en "noe" mer sparsommelig innredning for 10 personer).

Møte de andre gjestene

Utover dagen kommer de andre gjestene til slottet og det blir muligheter for å mingle litt med de forskjellige familiene. Det blir gjort tilgjengelig litt enkel håndmat og noe enkel drikke.

Andre familier som er her (i tillegg til de to som karakterene kommer fra):

- ➔ Merk at dersom det er behov for stats på de som står under her kan en benytte Hertug Stephen Tomašević og Baroness Ljubica Petrović sine for de prominente.
- ➔ Hvert av de andre tilreisende følgene er ca 10 personer inklusive de prominente og deres tjenere.

Familien Petrović (Vertskapet)

Familien er fra Vidovdan i Borderprinces og er representert ved Hertug Milos Petrović, hans sønner er ikke her, men det er til gjengjeld hans vakre datter Baroness Ljubica Petrović.

Stiller med 7 personer til bords:

Familien Tomašević

Familien er fra Styratia i Borderprinces og er representert ved Hertug Stephen Tomašević.

I tillegg til ham er hans onkel Igor Tomašević og hans tante Ivana Tomašević tilstede.

Stiller med 7 personer til bords:

Familien Teichmann

Denne Emperiske familien er representert ved Hertug Lars Teichman, en ambisiøs mann og med ett skarpt øye for "tull", han har med seg betydelig fler vakter enn tjenere.

Han har med seg sin kone Lillian Muller Teichmann, en svært brystfager og vakker kvinne.

Stiller med 4 personer til bords:

Familien Hernandes

Denne Tileanske familien er representert ved Filip Hernandes, en herremann som vet å sno seg i det politiske miljøet i området. Filip er kjent for å være en kar som styrer folket sitt godt, men at de er litt mer "kjeltring pakk" enn folk flest.

Filip Hernandes har med seg sin kone Carmen S. Hernandes, en svært velkledd og vakker kvinne med en litt stor nese.

Stiller med 4 personer til bords i tillegg til Filip Hernandes: Carmen S. Hernandes, rådgiver Diego Marder og utpresser Felipe Stikk.

Familien lé Brinell

Denne Bretonske familien er representert ved Raphael lé Brinell, som for øvrig kommer uten sin kone (det ryktes at hun har vært utro med en av tjenerskapet og har fått sitt hår klippet), Raphael er en småtjukk kar som har stort behov for oppmerksomhet og han synes svært synd i seg selv. Resultatet er at Raphael er mer eller mindre konstant på fylla og er "overstadig" og "upassende" så å si hele tiden.

Raphael lé Brinell stiller alene til bords.

Familien Tschawa

Denne familien fra Southlands er representert ved Umboko Tschawa (42), en mann som med sin teft for handel har kommet godt overens med de aller fleste og som ikke har markert seg på den politiske fronten for å få mer makt her i området. Umboko driver som sin far spesielt mye med handel mellom de sørlige landene og inn mot Estalia/Tilea/Bretonia, men også med årene med både Emperiet og med Dvergene.

Umboko har med seg 3 av sine mange koner, blant annet har han med seg Niki (40), Kanaka (34) og Bunsul (15).

Hans landsbyer er spesielt fokusert inn mot dette med trade og det er nesten skummelt hvor godt de driver. Umboko har med seg mange gaver (klær) og forskjellige merkelige ritualer..., de fleste synes han ser litt skummel ut og styrer godt unna.

Stiller med [4] personer til bords: Umboko Tschawa, Niki, Kanaka og Bunsul.

Velkomstfest

Ved ett passende tidspunkt blir alle samlet og her tar Hertug Milos Petrović imot alle og ønsker dem velkommen til Vidovdan slott. Gruppen blir introdusert til den lille matsalen, det er Trubadurer og gjøgler som underholder. Det er rikelig med mat og drikke. Det er ett stort fokus på å få gjestene til å føle seg velkomne.

- ➔ Merk at vertskapet ikke drikker første kveld !
- ➔ Merk at Brud og Brudgom ikke er med på festen.
- ➔ Det er Hertugen som holder festen denne dagen, men han avslutter tidlig og skylder på at det "er en lang dag i morgen" før han går og legger seg.

2.akt – Andre dag

1. Oppsummering av dagen

2. Fest middagen serveres

Tid: 45 min

Stemning: Hyggelig & Trivelig

Oppsummering av dagen

“hva skjedde tidligere denne dagen”? Les følgende oppsummeringen for spillerne:

Andre dag startet med en lengre frokost, stemningen er upåklagelig og det er tydelig at de fleste av gjestene har begynt å "løsne opp" noe.

Dog var det meningen at det skulle ha vært gjennomført en jakt ut til det området der brudeparet skulle ha sin bryllupsnatt, men denne blir kansellert pga av uværet som skulle komme i løpet av dagen. Slottet blir klargjort for storm og portene stengt...

Istedenfor blir det gjennomført en "utvidet brunch", vertskapet hiver seg rundt og gjør en utmerket jobb i å serverer alt det de har... Tjenerskapet er flinke til å fylle i glassene og når det er tid for selve bryllupet har stemningen blitt svært god.

Brudgommen er åpenbart nervøs for bryllupet og drikker rimelig tungt. En tjener ringer i klokkene og roper ut at klokken er kvart på to og at alle gjestene må samles i den lille salen.

Dette er stedet der bryllups seremoni skal gjennomføres, og så snart alle gjestene er samlet fører Hertugen sin datter frem til sin kommende mann.

Rhya prestinnen fra landsbyen gjennomfører det vante bryllups ritual, det er en verdig seremoni og paret blir lykkelig gift! Prestinnen reiser så nedover til byen og festen kan starte...

Festmiddagen

Det serveres masse god mat og enda mer god drikke, det er tydelig at familiene som vanligvis ikke er spesielt glade i hverandre nå løsner sakte men sikkert løsner litt opp, og stemninger blir litt etter hvert meget god.

- Det serveres ett skikkelig festmåltid med flere forretter før hovedretten blir servert, dette er lammesteik ("Pink Lamb"), og deretter er det flere deserter osv...

Vis dem eventuelt kartet over matsalen og sørg for at de koser seg og at det er god stemning.

Hertug Milos Petrović

Hertugen er en bitter enkemann som har fokusert på å være hard ovenfor både de som står ham nært og andre. Han ønsker makt over området og er villig til å svært langt for å få dette til, ja sågar ta livet av alle hans motstandere, men... ikke så langt som å bringe frem en vampyr. Han vet kun at Kosakkene er folk som jobber for hans rådgiver, og dermed også for ham.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
65%	45%	55% (5)	53% (5)	46%	55%	56%	62%	2	17

Skills: CK-Borderprinces, Speak – Borderprinces, Gossip,

Blather/Command, CK-Borderprinces, Consume Alcohol/Performer-musician, Charm, Gamble/Gossip, Read/Write, Ride, Speak – Borderprinces?

Talents: Random1, Random2, Etiquette, Luck/Public Speaking, Savvy/Specialist Weapon – Fencing, Schemer/Specialist Weapon – Parrying

Utstyr: Not in fashion and worn Noble Garb. Belt with pouch (350 GC), dagger, scabbard with Sword.

Baronettes Ljubica Petrović (17)

Baronettes er en svært vakker kvinne og til tross for sin unge alder så tar hun plass i selskap, hun er yndig og vet å vekke til live visse følelser hos det annet kjønn. Dog, det er tydelig at seremonien og alle gjestene tynger på, for hun er ikke så “glad” som hun normalt sett er. Hun vil forsøke å være alt en brud skal være på en fest!

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
35%	25%	25% (2)	33% (3)	46%	25%	36%	62%	1	13

Skills: CK-Borderprinces, Speak – Borderprinces, Gossip+20, Blather, Performer-sing, Charm

Talents: Etiquette, ... wave to crowd, seduction

Utstyr: Svært pent antrekk, verdig en brud i Borderprinces. Halskjede med safir (110GC), to armbånd

Count Stephen Tomašević (18)

Etter at hans far døde for ett år siden har Stephen fungert som sjef for Petrović familien. Denne unge og fagre karen er ett glitrende eksempel på en som ikke kan det politiske spillet, en som kan styres og manipuleres av andre, og det er nettopp det Hertug Tomašević gjør.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
45%	35%	45% (4)	43% (4)	41%	48%	33%	49%	1	14

Skills: CK-Borderprinces, Speak – Borderprinces, Gossip, Blather, Performer-musician, Charm, Gamble, Read/Write, Ride.

Talents: Etiquette, Public Speaking, Specialist Weapon – Fencing, Specialist Weapon – Parrying

Utstyr: Svært pent antrekk, verdig en brudgom i Borderprinces. Belt with pouch (23 GC) and dagger.

Alkohol

Utover kvelden blir det stadig bedre stemning... Drikker man fort kan man godt vente litt med å ta testen, for så å ta flere av dem fortløpende... Reglene for "overstadig beruset" står i regelboka side 115, men er gjengitt kort her og er som følger:

En [**Toughness**] test tas etter ett par "enheter" og dersom denne feiles er man litt påvirket (Brisen).

Denne gjentas når en har tatt antall "enheter" lik sin Toughness+1, testen tas med -10 og om man feiler denne så er man affektet (småfull) og får -10 på alle tester.

Deretter tester man "fra tid til annen" og dersom en feiler en test nå så er man overstadig (Dritings).

Dersom en bommer på en test med mer en 30 så tar en effekten fra den under, dersom en bommer kritisk tar man to steg ned.

Toalett

Utover kvelden blir det også mulighet for at noen må på toalettet, her er det at det gis muligheten for at noen av spillerne ser sleden som de på turen hadde foran seg, før angrepet og blodbadet starter.

Den som drikker mest må på ett eller annet tidspunkt ut og pisse og ved ett uhell går seg bort og inn på lageret, les da følgende:

Med ett har du kommet inn på det som virker som ett lager og ikke inn på toalettet, en vaktmann likt kledd med den sleden dere hadde foran dere på turen kommer bryskt bort til deg og sier litt gebrokkent "ingan adagang" før han resolutt følger deg til døren og viser deg døra til toalettet.

En [**Perception**] test tas og dersom denne lykkes så vil en også få vite at inne på rommet så sto den store kassen som var bak på sleden dagen før. Lykkes den med over 30 så får en vite at det også ser ut som om det var noen "grisetarmer" som tilsynelatende hang til tørk rett over kassen.

(15) Kosakker... edru! vanskelighetsgrad → Vanskelig

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
51%	42%	43% (4)	40% (4)	44%	34%	39%	28%	2	15

Skills: Speak – Borderprinces , Gossip, Charm, Gamble, Dodge blow +10

Talents: Strike Mighty Blow

Utstyr: Bevæpnet med sverd og skjold, kledd i ringbrynje (3 AP),

3.akt – Blodbadet

1. Prelude... guffent
2. Kosakkene kommer
3. Gruppen flykter og finner sleden

4. De vandøde tar opp jakten

Tid: 60 minutter

Stemning: Kaotisk!

Prelude

Nå er det bare kort tid til alt helvete bryter løs, stemningen endres, folk forgiftes, enkelte kjenner at det er en skikkelig dårlig følelse her, og så kommer Kosakkene inn og angriper alle tilreisende gjester.

Dersom de snuser litt rundt kan de finne ut hva litt mer om hva som egentlig foregår. De vil neppe klare å avverge massakren, men vil kanskje kunne redde en arving eller to fra sin side av bryllupet.

Spill opp

På ett tidspunkt spiller trubadurene en sang var "litt merkelig". En **[Etiquette]** test forteller karakteren seg at dette viser seg å ikke passe til en bryllupsfest, trubadurene spiller jo feil sang..., dette er jo en gravøl sang?

Giften

Kort tid etter at denne sangen begynner kommer tjenerskapet med en ny vin de serverer alle gjestene. Vinen er forgiftet og folk bli kraftig sløvet om de ikke blir bevistløse. De som ikke drikker vin får den servert i andre drikker, både øl og vann...

Det blir sørget for at flere «ikke viktige» i egen familie får av samme drikke slik at det ikke skal virke mistenkelig (men disse blir jo ikke tatt av dage etterpå). En **[Perception]** test -30 forteller karakteren at hoved vertskapet ikke får servert denne vinen.

Når en får i seg giften må en ta en **[Toughness]** test. De som har drukket tungt og er påvirket av alkoholen får de modifikasjoner som seg hør og bør. Når en tester vil en få ett resultat som følger:

Man klarer den og rister av seg det verste men føler seg litt slapp, en klarer den ikke med inntil 30, en følger seg svært trøtt og får ytterligere -10 på alle tester, en klarer den ikke med over 30, en følger seg svært svimmel og får ytterligere -20 på alle tester, eller aller verst så får enn en kritisk miss og svimer av der og da.

Guffent

På dette tidspunktet vil magibrukere og de med sjette sans føle at noe skikkelig dævelskap er i anmarsj. Det de føler er magikeren som begynner å mane til live vampyren. En **[Channeling]** test avslører at dette kommer nedenfra!

Liket før massakren starter så kan gruppa overheøre en samtale blant noen prominente som tyder på at noe er i gjære, en **[Intelligence]** test (mot hørsel) -10 forteller at "nå skjer det, nå kommer de"!

Blodbad

Med ett kommer det inn tungt bevæpnede kosakker og gjeter alle gjestene inn i et hjørne. En av gjestene griper etter sin kniv og hugger til, men kniven kommer ikke igjennom rustningen til Kosakkene, og som svar på tiltale hugger Kosakken tilbake og mannen som angrep mister sin hånd fra albuen...

- Brudgommen reiser seg, tydelig påvirket av både alkohol og annet, og snøvlende beordrer "tooo arms!" ☺

Bordet er tidligere rigget med en "finurlighet" under bordet som gjør at en kan føre blodet ned i kjelleren og til kisten. Rådgiver Mughel kommer inn og tar noen steg bort til bordet der han monterer en liten sveiv i selve bordet og vrir om noen runder, det knaker i hele bordet og med ett kommer det opp ett dusin hule stålspisser fra bordplaten.

Deretter beordres Kosakkene til å hente gjestene og føre dem frem til bordet der de blir plantet ned på de respektive spissene og tappet for blod. Det tar litt tid å tappe den enkelte så det blir noe venting. Dersom noen blir drept før dette skjer blir deres kropp slept opp til bordet og tappet først.

Dersom noen blir "hugget" brutalt ned og ikke kan brukes er det kjeft å få..., alle skal tømmes og blodet skal ikke flyte rundt på gulvet. De som drepes andre steder bæres inn hit i storsalen for å tappes for blod...

- Et par av gruppens NPCer bør miste livet i denne sekvensen!

Mughel... vanskelighetsgrad → Meget vanskelig !

Necromanceren har hatt en oppvåkning i etterkant av en reise i sitt sinn der han så en verden for sine føtter, han så store deler av Border Princes bli hans og at veien dit var gjennom bryllupet som han måtte overbevise Greven om. I de årene han har jobbet som rådgiver for greven har han sendt ut en ekspedisjon for å hente etterlevningene av den gamle Vampyren, han har skaffet tilveie skriftrullen med de magiske tekster, og han har sørget for å overbevise Greven om at ett blodbad er det første steget mot herredømme her i Nord.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
32%	27%	31% (3)	45% (4)	49%	62%	58%	40%	1	17

Skills: CK-Borderprinces +10, Speak – Borderprinces +10, Gossip +20, Command, Charm, Read/Write, Academic Knowledge Magic, Magical Sense, Perception, Search, Speak Arcane Language Magic, Speak Language Classical, Channeling, Intimidate

Talents: Etiquette, Public Speaking, Schemer, Cool headed, Aethyric attunement, Petty Magic, Lesser Magic, Necromantic Magic, Mighty Missile, Meditation

Utstyr: Worn noble heavy robes. Belt with pouch (19 GC), healing draught (+4 wounds), dagger and pouch with ingredients (2 of each type).

Magic: 3: kan, i tillegg til alle Petty spells og noen få Lesser Magic, følgende Necromantic formularer:

1. **Re-animate** ; CN:8, CT: half/corpse, Ingredienser: Grave dust (+1), Create Skeleton/Zombies = magic, must have corpse or skeletons available.
2. **Invigorating Vitae** ; CN:11, CT: 1&half, Ingredienser: Vampire bat teeth (+2), Suck blood of a corpse, heal 1d10 wounds.

3. **Hand of Dust**; CN:13, CT: Half, Ingredienser: Morderers hand (+2), Touch attack that deals 1d10 wounds, no armor or toughness.
4. **Call of Vanhel**; CN:15, CT: Full, Ingredienser: Silver trumpet (+2), 1d10 undead takes a extra half action.
5. **Raise the dead**; CN:22, CT:2 full, Ingredienser: Mummy dust (+3), as re-animate, but 2d10 affected.
6. **Spell of awakening**; CN:24, CT: 2 full, Ingredienser: blood quenched Iron Circlet (+3), as re-animate, but creating Wight's.

Ritualet

Müghel har en scroll med ett rituale som er en avart av «Rebirth in Blood». Originalt tar originalt 4 timer å gjennomføre dette ritualet og det krever at en har tilgjengelig blant annet: en "hand of a midwife", last drop of a human and a womb of a cow raised on blood.

Denne varianten krever blant annet en betydelig mengde blod og "ofrede" sjeler. Når tilstrekkelig mange er offeret vekkes Vampyren tilbake til sin vandøde tilstand. Vampyren er mer eller mindre klar over hva som skjer med ham hele tiden og vet hvem som har hjulpet ham og hvem det er som står ham i mot.

Merk at dersom Müghel dør i kampen gjør dette ingenting for hans jobb er fullført og det gjenstår bare å samle tilstrekkelig blod. Dersom karakterene stormer inn i lageret er det på tide for vampyren å stå opp, resten av det blodet han trenger kan han ta når han er på to bein, og de som står nærmest ryker først...

Utvei

På dette tidspunktet skal gruppen få mulighet til å komme seg ut herfra...

- ➔ Dersom karakterene legger på flukt, gå da til akt 6
- ➔ Merk at dersom spillerne blir igjen for å sloss, la dem så ta en **[intelligence]** test, den som klarer dette får vite at: «dersom dere blir her, med det utstyret dere har tilgjengelig nå, vil dere med all sannsynlighet død forgjeves, dersom dere stikker har dere muligheten til å sloss en annen dag?»

De kan også få mulighet til å få med seg at neste hendelse er at en styrke vil marsjere mot godsene til de som ble massakrert for å fullføre udåden.

STIKK!

Det er åpenbart at gruppa ikke kan ta opp kampen. Kosakkene er tungt bevæpnet og lar seg ikke nedkjempe. Den eneste brukbare fluktveien er ut mor borggården. Der står 4 hester spent foran brudeparets slede og det er ikke mange som vokter porten. Det kan være mulig å rømme den veien. De resterende NPCene i gruppens følge vil miste livet her for å synliggjøre at man skal stikke av.

La gruppen bevæpne seg med alt mulig rart de finner, vaskefat, "fake" våpen som henger på veggen, store lysestaker, spader og andre bruksgjenstander!

I stallen finner de ett grusomt syn, alle tjenere er hugget ned og flere av hestene signer om, med ett er det flere av dem som reiser seg, inklusive hestene... (vogner osv er ikke tilgjengelig)

- ... gruppen må komme seg avsted og må ut i kulden uten de helt store hjelpemidlene, les da følgende:

I borggården står det med ett noe som ikke er ødelagt, dette er sleden som brudeparet skulle ha benyttet for å reise herfra etter middagen. Sleden er klargjort og spendt for med to hester, den er dekket med bjeller, lyktene er tent og den er pyntet med broderte puter, varme skinn, et par flasker boblevann og noe fyrverkeri.

Sleden

På sledekuskens plass er en ladd blunderbuss og kuler og krutt til 2-3 ekstra skudd. Kjekt å ha om ulver skulle nærme seg på vei til jakthytta hvor brudeparet skal tilbringe bryllupsnatten.

- Porten åpnes med ett og en mann kommer løpende inn og skriker ett eller annet, la karakterene slå en **[intelligence]** test +30, den som klarer dette hører at "landsbyen er tapt til vandøde og at alle er døde... men i live?"

Jakten

Ikke lenge etter kaller vampyren opp noen vandøde for å følge etter spillergruppa. Dette er 10 skeleton riders, og en hektisk sledejakt med mye desperat og heroisk dåd. Husk at karakterene skal klare å komme seg unna, la dem bruke lanterner, fyrverkeri, og alt mulig annet de måtte ha for hånden...

Ikke la karakterene bli mye skadet, og husk at turen skal være spennende gjerne over frosne vann, igjennom snøfonner, hopp osv...

Skeleton riders (10 + 10 hester), vanskelighetsgrad → Moderat

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
35%	35%	35% (3)	35% (3)	25%	na	na	na	1+1	13

Bevæpnet med sverd, kledd i ringbrynje (3 AP), rytteren har ett angrep og hesten har ett angrep.

Akt 4 - Klostret

1. Gruppen får hjelp i klostret
2. de bevæpner og forbereder seg
3. Beleiringen starter

Tid: 30 minutter

Stemning: ... tillitsskapende?

Giften som karakterene har fått i seg mister sin effekt i løpet av noen timer, parallelt med at alkoholen også mister sin kraft.

- Dersom gruppen ikke stopper ved klostret, men fortsetter videre bort derfra, fortsett så jakten på dem til hestene tar slutt og gå deretter direkte til akt 5 (modifisert til der du måtte la dem være..., lykke til)

st. Hellenas kloster

Alle ytterdører stenges hver kveld, vindel broa løftes opp og ingen porter står åpen.

Les da følgende:

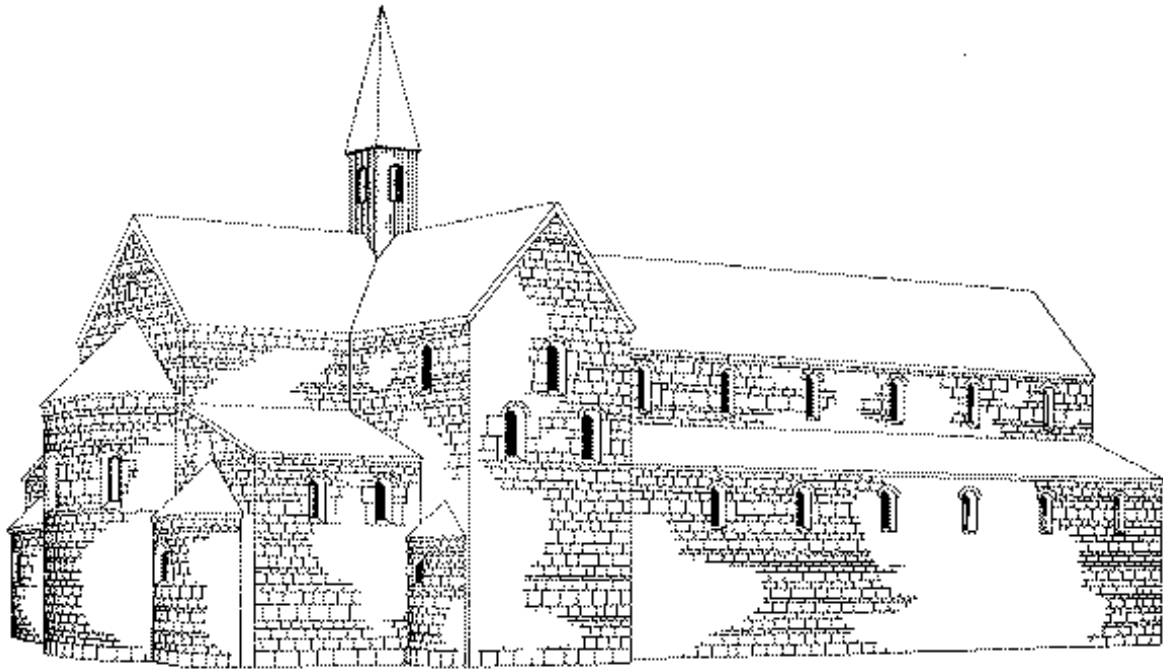
I nattens mulm og møre er det ett vakkert syn som lyser opp mot dere, en mulig redning, ett sted å skaffe hjelp! Dette er St. Hellenas, ett Myrmidia kloster som ligger plassert på en 20 meter høy klippe. Når dere kommer opp til porten kommer hals over hode for å finne hjelp, er det tydelig at den er stengt og at dere ikke kommer inn... Desperate hamrer dere på porten!

Etter en kort stund høres det lyder fra innsiden og noen på innsiden roper ut "hvem der"

- Bruk ett par minutter og la karakterene spille seg inn!

På ett tidspunkt blir porten åpnet og de slipper inn, les da følgende:

Det er en snirklet vei som ledet opp til den ytre porten, her er det ett skikkelig forsvarsverk som leder til en kløft på 7 meter før de indre murer reiser seg, men vindebroen er senket og dere kommer dere inn i klostrets indre deler. Selve høyden er beskyttet av en mur, og i midten av denne er St. Hellenas klosteret plassert.



Romoversikt

Følgende rom er å finne ved klosteret:

1. Inngangspartiet (trappen leder opp til en stor dobbeltdør, og derfra inn i selve klostret)
2. Garderobe (med muligheten for å sette fra seg våpen til besøkende)
3. Vaktrommet, en enkel pult og en smal sengen gir inventaret her, det er ett par små bjeller her som knytter dette rommet samens med det ytre og det indre tårnet.
4. Bedehuset til Myrmidia og st. Hellena; 5 benker med plass til 6 personer hver er plassert foran alteret, rundt rommet langs veggene er det plassert køyesenger der de fastboende har sine plasser, hver og en av dem har en liten kiste med personlige egendeler. 6 pulter der en kan studere tekstene.
5. Kjøkken, med tilknytning til den store peisen, ett langbord står plassert i «spisedelen» av rommet, i tillegg er det her ett lager rom som blir benyttet til lagring av mat.
6. Bibliotek; her er 3 av veggene dekket av bøker om tema som stridsteknikk for enkeltmann og avdeling, i tillegg er det flere mindre pulter som en normalt studerer ved.
7. Nedgang til kjelleren og tilhørende trapperom.
8. Abbotens kontor samt private alkove, I tillegg til kontorpulten og ett mindre barskap er det her plassert ett lite hemmelig rom der klostrets gullmynter (1337GC) samt 10 healing Draught er plassert.
9. I kjelleren er det ett stort rom benyttet til trening av stridsteknikker, på den ene siden står det plassert 5 strådukker som benyttes til opptrening av basis kunnskaper.
10. Våpenrommet med stativ for de forskjellige våpen/rustning og inneholder 10 av hver av: Hellebard + lanterne, Spyd/skjold/stridsøks, Våpenbelte med Sverd og dolk
Polstring og full brynje, Potte hjelm og brystplate, Armbrøst med kogger og 20 bolter.

Myrmidia spells:

Flere av prestene har muligheten til å benytte magi fra Myrmidia (side 164 i regelboka), flere av disse vil kunne hjelpe mye i den kommende kampen, #2 til å hjelpe mot Terror og Fear og #1/#4 for presten selv, følgende formularer kan benyttes:

1. **Spear of Myrmidia**; CN:5, CT: half, Ingredient: Whetstone (+1), Spear is magical + Armor Piercing.
2. **Inspired Leadership**; CN:7, CT: Full, Ingredient: Baton (+1), Inspire Allies +20% tests + mot frykt!
3. **Skill of Combat**; CN:10, CT: Full, Ingredient: Stick Bundle (+1), Inspire Allies +10% WS.
4. **Quick Strike**; CN:14, CT: Full, Ingredient: Engraved Charm (+2), +1A and Swift attack=half action
5. **Dismay Foe**; CN:16, CT: half, Ingredient: Copper Mask (+2), Aspect of Myrmidia = Terror test!
6. **Shield of Myrmidia**; CN:20, CT: 1&half, Ingredient: Shield (+2), Bless Allies with +1 AP in 24 yards.

→ Dersom det trengs mer informasjon om Myrmidia, står dette i regelboken på side 176.

Beboere på klostret

Det er følgende 10 personer her på klostret; Abboten, 3 prester, 5 prestelæringer og en stallgutt. I tillegg er det en gammel hest her og en vakthund.

Dagskiftet består av en Myrmidian prestelæringer som vokter det ytre tårnet samt at stallgutten nesten alltid er ute og patruljerer, Kveldsskiftet består av en Myrmidian prestelæringer ved det ytre tårnet samt at Abbotten sørger for støtten på kvelden, Nattskiftet består av en Myrmidian prestelæringer ved det ytre tårnet samt at en av prestene holder «hvile» vakt. Hunden Barky er alltid med...

Abbot Slobodan Hermilovich (61)

Inner circle knight of the Blazing Sun, Priest (6000xp) Abboten, en aldrende «Kick-ass» ridder gone-priest

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
65%	26%	41% (4)	42% (4)	36%	55%	65%	50%	3	17

Bevæpnet med sverd, kledd i ringbrynje (3 AP), har tilgjengelig alle resurser på klostret.

Alle relevante skills og talents for en Prest og en Ridder av den indre sirkel. Dodge +20.

Magic: 2

Priest Susanna von Holstein

Kvinnelig Initiate/Priest Myrmidia (2000xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
45%	45%	45% (4)	45% (4)	44%	34%	42%	31%	2	15

Bevæpnet med spyd og skjold, eventuelt sverd og skjold. kledd i ringbrynje (3 AP),

Alle relevante skills og talents for en Prest.

Magic: 1

Priest Esteban Hoolio

Soldier/Veteran/Initiate/Priest Myrmidia (3500xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
45%	45%	45% (4)	45% (4)	44%	34%	42%	31%	2	15

Bevæpnet med spyd og skjold, eventuelt sverd og skjold. kledd i ringbrynje (3 AP),

Alle relevante skills og talents for en Prest og en Veteran

Magic: 1**Priest Philip Gonzales don Gratiale**

Noble/Sergeant/Captain/Initiate/Priest Myrmidia (5000xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
65%	55%	55% (4)	55% (4)	54%	44%	52%	45%	3	20

Bevæpnet med to hånds sverd, eventuelt sverd og skjold. kledd i ringbrynje (3 AP),

Dogdge blow +20, Strike mighty, SL-battletounge, AK-religion, Read/Write Alle relevante skills og tallents for en Prest og en Kaptein.

Magic: 1**Myrmidia Initiate (5)**

Det er her ved klostret en rekke ny innvidde som søker Myrmidia og ønsker å tjene hennes ord, de fleste av disse personene er tidligere soldater/milits, og de har alle sverget å forsvare dette kloster fra de farer som finnes i verden. De har en Soldier/Initiate kariære med ca 1300xp.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
35%	35%	31% (3)	31% (3)	31%	31%	31%	31%	2	14

Bevæpnet med spyd og skjold, eventuelt sverd og skjold. kledd i ringbrynje (3 AP),

Dogdge blow, Strike mighty, SL-battletounge, AK-religion, Read/Write

Estallian stableboy

1 stallgutt, estallian horseboy!

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
41%	55%	35% (3)	35% (3)	44%	34%	42%	31%	1	12

Bevæpnet med øks og ett lite skjold, upansret foruten om en hjelm.

Vakthunnen Barky!

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
41%	55%	35% (3)	35% (3)	44%	34%	42%	31%	1	12

Keen senses (+30 på alle perception test)

Beleiringen

På utsiden samler det seg en liten «undead army» og det er tydelig at gruppen står ovenfor sitt livs kamp.



Les da følgende:

Alarmen går fra porten og i måneskinnet kan man se at en horde vandøde samle seg rundt hele høyden der klostret ligger. Det er tydelig at det ikke er noen vei herfra uten kamp...

De døde ser ut til å ha vært i jorden i århundrer og selv ubevæpnet er det liten tvil om at de utgjør en seriøs trussel mot klosteret. Over klosteret sirkler en stor skapning faretruende og man kan se månen gjennom hullene i dens vinger og på ryggen har den en stor mannskikkelse.

Noen dusin av disse vandøde marsjerer opp den snirklete veien og i front har de en stor rambukk. Rambukken smeller mot den solide eikeporten, men både hengsler og treverk holder. Det er ingen tvil om at porten vil falle. Spørsmålet er bare om man klarer å holde den lenge nok til at man får gjort klart et forsvar inne ved klosteret.

Beistet stuper ned mot porten og i som på kommando øker den vandøde horden tempoet...



Akt 5 – Siste skanse

1. Oppbygging av kampen
2. Avsluttende kamp
3. Avslutning

Tid: 1 time...

Stemning: Heroisk overlevelse 😊

Kvelden siger på og vampyren samens med de mange vandøde angriper og karakterenes siste kamp starter. Hva gjør karakterene, forberedelser av forsvarsverker, kontroll på muren, vakthold på murene, forsterking av gitter, olje, steiner, og annet de kan komme over?

Dette er en klassisk «End of game boss fight», nyt det!

➔ Frykt!

Merk at de fleste av disse fiendene skaper frykt blant de levende, karakterene må ståls sette seg for å i det hele tatt klare å se på dem, for ikke å snakke om å sloss mot dem.

Oppbyggingen av kampen

På utsiden samler det seg en liten «undead army» og det er tydelig at gruppen står ovenfor sitt livs kamp.

1. "noen" Skjeletter og en Tomb Guard angriper porten, her skal det bli kamp, porten skal ned og noen av de fastboende skal dø...
2. Porten faller og alle må flykte tilbake til hoved området. Her er det noen minutter til å omgruppere osv.
3. Noen av de som har dødd så langt kommer tilbake i kampen som Zombies, og angrepet på den indre festningen starter. En kan skimte at det bygges katapultur der nede..., og langs kanten på høyden begynner de vandøde å klatre oppover.
4. Alarmen går om at det kommer skjeletter inn over alt, opp langs veggene og forsvaret er i ferd med å kollapse helt. Kampen er nå mer "skulder til skulder" og den siste stund har kommet.
5. Vampyren kommer flyvende på sin Carrion bird og lander på plassen foran klostret. Karakterenes eneste mulighet for å overleve er å ta livet av vampyren!

Skjeletter (100+) vanskelighetsgrad ➔ **moderat** (svært høyt antall...)

Skjeletter, og de har vært døde en stund, de gir seg aldri og følger ordre blindt.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
25%	20%	30% (3)	30% (3)	25%	Na	NA	NA	1	10

Bevæpnet med klubber og skjold, kledd i diverse lett rustning (1 AP).

Fryktinngytende, sleper beina...

Tomb Guard (4), vanskelighetsgrad → Lett

Det er noen av disse skjelettene som er tøffere enn de andre, det er de som leder de andre i kamp, og det er de definitivt vanskeligste å møte i kamp. Disse vil normalt sett ha med seg noen skjeletter når de går i kamp, men de kan også samle seg for å bryte gjennom barrikader osv.

«blant de vandøde er det en som skiller seg ut, med øyne som lyser dypt rødt og med tydelige tegn på at dette er ikke en av mange, dette er en av deres mektigste ledere...»

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
38%	33%	42% (4)	45% (4)	36%	24%	36%	15%	2	16

Dodge blow +10, Perception +20, Lightning parry, Strike Mighty Blow (+1 skade)

Bevæpnet med magisk 2hånds sverd som får «Ulrics Furry» på 9og10, Sverd og Skjold, lett rustning (1 AP) .

Fryktinngytende, kommanderer andre vandøde.

Zombie, vanskelighetsgrad → Lett

Dersom noen av gruppen eller fra klostret dør, er det mulig å reanimere dem som Zombier, utstyr vil da være det de hadde på seg da de falt.

«En av dine våpenbrødre faller, de vandøde presser seg fram, og med ett kommer det ett kaldgufs og din våpenbror reiser seg igjen... Han snur seg mot deg, helt tom i blikket, og angriper!»

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
25%	0%	35% (3)	35% (3)	10%	Na	Na	Na	1	12

Bevæpnet med det de finner for hånden..., ingen rustning.

Fryktinngytende, sleper beina...

Wight (2-4), vanskelighetsgrad → Vanskelig

Dersom karakterene er i kjelleren og trenger noe å bryne seg på, kan noen av de døde i klostret begynne å røre på seg.

«Med ett fylles rommet av ett magisk lys og ett dusin sjeler svirrer rundt i rommet, og blant dem stiger flere gamle Myrmidia soldater frem, det gløder i øynene deres og de kommer for å drepe!»

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
40%	35%	45% (4)	45% (4)	30%	25%	35%	20%	1	15

Speak – Classical(!), bevæpnet med Wight blade, SB+2 dmg, 2*crit-hit (velg det verste), medium rustning (3 AP)

Fryktinngytende

Carrion Bird, vanskelighetsgrad → Vanskelig

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
21%	0%	35% (3)	41% (4)	25%	Na	Na	Na	2	15

Angriper med sitt nebb og klør

Kan bære en rytter, kan fly, **Fryktinngytende**



Vampire Lord, Nechraarch!?, vanskelighetsgrad → Tilnærmet umulig!

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
55%	45%	45% (4)	45% (4)	44%	34%	42%	31%	4	15

Bevæpnet med sverd, kledd i en svært rusten ringbrynje (2 AP),
Vampyrgreier?

Mag: 4

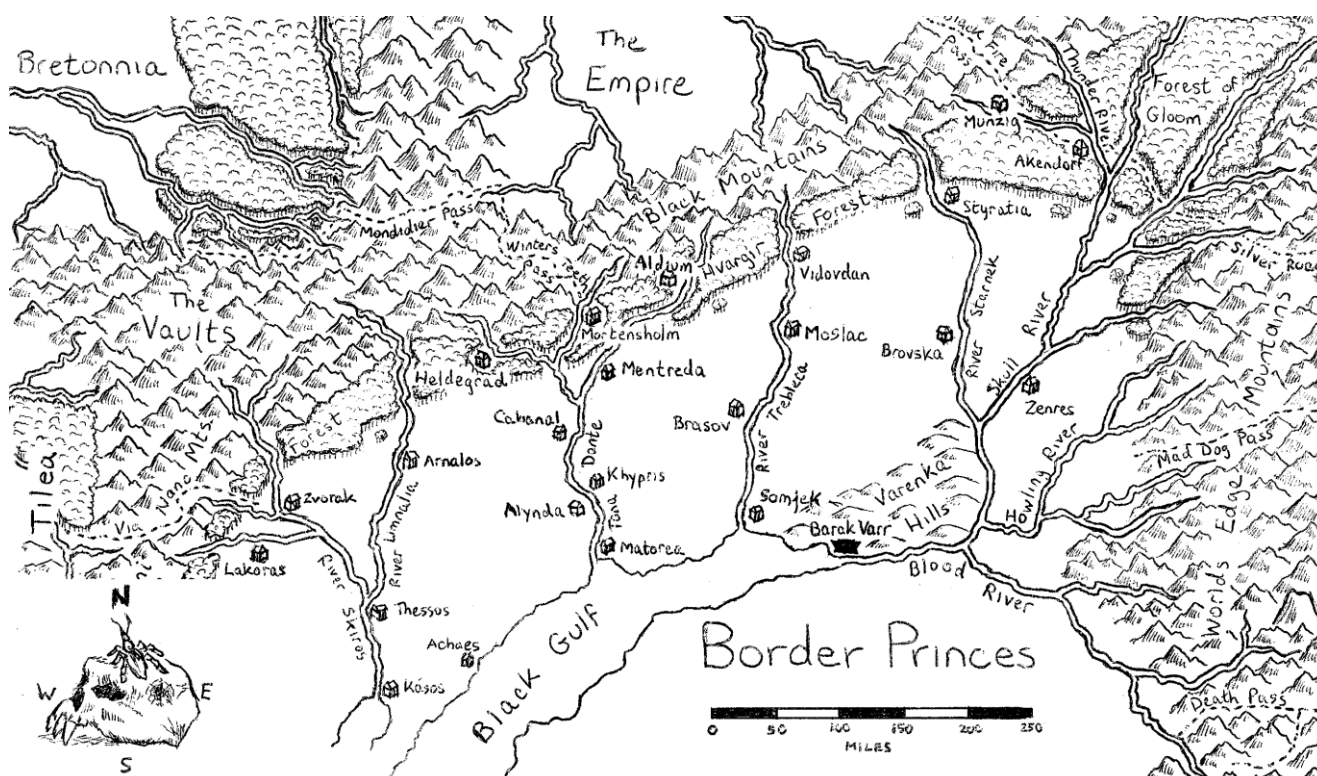
Necromantic spells:

Vampyren har muligheten til å benytte vandød magi, noen av disse er tidligere nevnt ved Necromanceren (i dette scenariet), dersom du trenger andre effekter er det bare å «kjøre på»!. → Reglene for Necromantic Magic står i Regelboka på side 166.

Avslutning

- Overlever man tilstrekkelig lenge til at kampen (eller tiden) er over, da er karakterene helter og kan ta opp kampen med den onde Hertugen og hans rådgiver, og muligens i fremtiden blir de nye herskere i området..., kanskje! ☺

Området



Regler

Herunder finner du en kort oppsummering av ymse regler, resterende finner du i hovedboka.

Test på skills:

Finn den relevante "stat" og tilhørende treffprosent, deretter er det bare å trille en d100 og legge til eventuelle modifiseringer, resultatet sammenlignes med følgende liste:

>30 over = Grusomt, <30 over = mislykket, <30 under = lykkes, >30 under = Fabelaktig

Combat:

WS for å treffe, dodge eller parry for å unngå treff, deretter er det 1d10+modifiseringer for å finne potensiell skade. Fra denne trekkes rustning og tålelig het, og resultatet er den skaden som påføres (trekkes fra "W" score).

Magic:

Channel test mot WP for å se om en får bonus, trill antall d10 ($\leq$ magic score), legg til dine bonuser, resultatet sammenlignes med "target number" og dersom denne lykkes fungerer magien. Dersom en får 98-100 på kastet så skjer det skumle ting.

Rolle 1 – **Herman/Hermine Hauptmanhof**

Familien Hauptmanhof reiste til Borerprinces for 140 år siden, med ett mål for øye, nemlig det å starte ett nytt liv etter den store fadesen ved Delbertz, og siden de kom hit har de stadig knyttet til seg familier som vil bo i deres område og samlet seg en ett godt stykke land. Familien er en av de aller sterkeste på disse trakter og besitter mye makt, soldater og andre resurser til at ingen «piller dem på nesen».

→ Du er familiens 1ste sønn og arving til Hauptmanhof familien.

Herman har med seg sin skjønnne men ikke helt tilstedeværende kone Ulrikke. Dersom rollen er kvinnelig er det hun som styrer i forholdet og hennes mann Ulric er ikke helt tilstedeværende.

Herman/Hermine driver med snusk samens med sine to gode venner,

Herman/Hermine har blitt oppdratt til å ta over rolle som familiens overhode. I skole klar alder gikk turen til Nuln for å holde kontakten med imperiet og for å knytte kontakter med tanke på handel over fjellene. Vel vitende om arverekken ble studiene tatt seriøst og festingen satt på vent. I en alder av 18 år vendte han tilbake til familiens gods i Border Princes og fikk en stadig større ansvar i familiens fortetninger. Sammen med Gallard/Gallardina og Johan/Johanna har du fått familien inn i vinhandelen med imperiet. Ikke utgangspunktet ikke en lukrativ geskjeft, men om en unngår imperiets importtariffer så er det penger å tjene.

Bryllupet er for deg en god anledning til se an Petrovic familien da disse har gode kontakter i vindistriktene lenger sør.

Noble Politician (2400xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
41%	36%	31% (3)	31% (3)	41%	41%	41%	56%	1	14

Skills: Command, CK-Borderprinces, Performer-musician, Charm, Gossip +10, Read/Write, Ride, Speak – Borderprinces, Academic Knowledge (Arts), Gamble, Blather, Charm, Command or Performer, Common Knowledge Bretonnia, Evaluate, Perception, Read/Write, Ride, Speak Breton, Speak Reikspiel, Dodge Blow

Talents: Etiquette, Luck/Public Speaking, Specialist Weapon – Fencing, Specialist Weapon – Parrying Dealmaker, Public Speaking, Suave, Schemer.

Utstyr: Fine Travel Clothing including boots/shirt/breeches, Warm Bearskinn Cape, Belt with pouch (37 GC), Foil, Scabbard and Main Gauche. Religious symbol in leather chain, Signet ring worth 40 GC. Backpack containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set, water skin (2l), and 2 days' worth of dried meat/fruit. Nobles Garb.

Gift for the Newlywed: Small painting in frame (20 GC)

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 2 – **Gallard/Gallardina Rodrigez**

Familien Hauptmanhof reiste til Borerprinces for 140 år siden, med ett mål for øye, nemlig det å starte ett nytt liv etter den store fadesen ved Delbertz, og siden de kom hit har de stadig knyttet til seg familier som vil bo i deres område og samlet seg en ett godt stykke land. Familien er en av de aller sterkeste på disse trakter og besitter mye makt, soldater og andre resurser til at ingen «piller dem på nesen».

→ Du arbeider som familiens livvakt.. har funksjonen som familiens Racketeer ☺

Gallard/Gallardina Rodrigez kommer fra Estalia hvor en møtte «Rolle1» og ble «partner in crime»

Gallard/Gallardina møtte på Herman/Hermine på en vinfestival i Tilea. Dere kom godt overens og etter at du hjalp Herman/Hermine ikke bare med å lande en bra deal med en av vingårdene som var der, men også stilte opp som Herman/Hermine sekundant i en duell han/hun fornærmet en hårsår vinbondes produkter ble du også tilbudt jobb hos familien.

De siste årene har du i tillegg til å være Herman/Hermine livvakt også hjulpet familien med å sørge for at det ikke etablerer seg for mange konkurrerende handelsmenn i området. Av og til betyr det normale forretningsmøter, andre ganger betyr det at du må være litt mer fysisk.

Bodyguard → Racketeer (2400xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
51%	51%	45% (4)	41% (4)	42%	31%	36%	41%	2	15

Skills: CK-Border princes, Speak – Border princes, Gossip, Dodge Blow, Heal, Intimidate, Perception Command, Common Knowledge – Estalia, Dodge Blow, Evaluate, Gossip, Haggle, Intimidate, Perception, Shadowing

Talents: Verry Resilient, Marksman, Quick Draw, Specialist Weapon – Parrying, Specialist Weapon – Throwing, Street Fighting, Strike to Stun, Very Strong, Menacing, Streetwise, Strike Mighty Blow.

Utstyr: Common Travel Clothing including worn boots/shirt/breeches, Warm tattered Cape, Belt with pouch 1GC and 37SS. Backpack containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set, water skin (2l), and 2 days' worth of dried meat/fruit. Scabbard and Sword. Dagger tucked in boot. Hardened leather breastplate (2 AP). Knuckleduster (Concealed Weapon),

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 3 – **Johan/Johanna Smith**

Familien Hauptmanhof reiste til Borerprinces for 140 år siden, med ett mål for øye, nemlig det å starte ett nytt liv etter den store fadesen ved Delbertz, og siden de kom hit har de stadig knyttet til seg familier som vil bo i deres område og samlet seg en ett godt stykke land. Familien er en av de aller sterkeste på disse trakter og besitter mye makt, soldater og andre resurser til at ingen «piller dem på nesen».

→ Du arbeider som familiens kusk !

Johan/Johanna kommer opprinnelig fra Nuln, og kjørte i flere år ruten mellom Nuln og Borderprinces, men etter at en avtale, som en ikke kunne si nei til, gikk virkelig dårlig måtte en flytte sør for fjellene.

Møtte «Rolle1» og ble «partner in crime» og har funksjonen som familiens spesialist på å flytte varer. ☺

Johan/Johanna kommer opprinnelig fra Nuln og kjørte i flere år ruten over fjellene til Border Princes. Etter at en avtale han ikke kunne si nei til gikk særdeles dårlig ble det vanskelig å reise tilbake til imperiet. Takket være dine kontakter i imperiet fikk du jobb hos familien Hauptmanhof og har de siste årene hjulpet dem inn på vinmarkedet. Takket være din kjennskap til grenseovergangene og de som jobber der klarer dere å unngå store deler av tollene.

Da du jobber mest med Herman/Hermine og Gallard/Galalrdina så blir det ofte til at du tar rollen som kusk selv om du egentlig har kommet deg litt opp i systemet nå.

Coachman → Smuggler → Thief (2400xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
37%	47%	31% (3)	31% (3)	44%	38%	37%	47%	1	14

Skills: CK-Borderprinces, Speak – Borderprinces, Gossip +10, Animal Care, Drive, Heal, Navigation, Perception, Secret Signs – Ranger, Speak Tilean, Drive, Evaluate, Secret Language – Thieves Tounge, Haggle, Perception, Row, Search, Silent Move, Secret Signs – Thief, Swim, Scale Sheer Surface, Concealment, Disguise, Pick Lock, Perception

Talents: Sixth Sense, Ambidextrous, Seasoned Traveller, Specialist Weapon – Gunpowder streetwise, Alley Cat, Trapfinder

Utstyr: Common Travel Clothing including worn boots/shirt/breeches, large brimmed hat, Warm tattered deer Cape, Belt with pouch (2GC and 26SS). Sack containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set. Hand axe, poor quality blunderbuss w/5 shots.

Dual pulled sled with basic equipment including 10days worth of rations, 10 winter blankets, cooking equipment (large).

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 4 – **Sr. Slobodan/Svetlana Vidoliovicj**

Familien Vidoliovicj er en av de eldre familiene i Borderprinces og deres slekt har i en eller annen form vært her i hvert fall over 400 år. Livet har vært både og, noen ganger har de vært på toppen av rangstigen og noen ganger nesten utslettet av Greenskins og på rømmen! Men de har alltid klart seg og de er en av de sterkere familiene i området spesielt på grunn av alle intrigene som familien trekker i trådene til. Hevnen er sterk hos familien Vidoliovicj og det har alltid vært den største drivkraften deres, det som har bragt dem tilbake når det har vært tungt og det som har gjort at de aller fleste styrer unna å "bølle" med dem.

➔ Du er familiens 3de sønn, deres sorte får og uten noe nevneverdig utsikt til å overta arven

Du har derfor valgt å reise bort for en lengre periode og har således tatt opp jobben i Tilea som Squire til en av de mange leiesoldat avdelingene for en ridder ved navn Julio Fernandes de Santa Tonina. Etter at tiden som væpner var over dro Slobodan/Svetlana hjem til Borderprinces der ønsket var å leie seg ut ved anledning, men så langt har det kun vært hans egen familie som har valgt å satse på ham og arbeidet består i å lede vaktstyrken i en av de mindre landsbyene.

... Middagen er derfor svært kjærkommen!

Noble → Squire → Knight (2400xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
51%	28%	40% (4)	38% (3)	38%	34%	33%	42%	2	14

Skills: CK-Borderprinces, Speak – Borderprinces, Gossip, Command, CK-Borderprinces, Consume Alcohol, Charm, Gamble, Read/Write, Ride, Speak – Borderprinces, Academic Knowledge Genealogy & Heraldry, Animal Care, Animal Training, Charm, Dodge Blow, Ride, Speak Tilean

Talents: Strong Minded, Super Numerate, Etiquette, Public Speaking, Specialist Weapon – Fencing, Specialist Weapon –Parrying, Specialist Weapon Cavalery, Strike Mighty Blow (+1 dmg)

Utstyr: Fine Travel Clothing including boots/shirt/breeches, Warm wolfskinn Cape, Belt with pouch (37 GC), Foil, Scabbard and Main Gauche. Religious symbol of Ulric in leather chain, Signet ring worth 40 GC. Backpack containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set, water skin (2l), 2 days' worth of dried meat/fruit. Full set of nobles Garb.

Gift for the Newlywed: Small Prancing horse statue (15 GC)

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 5 – **Robin/Robyn Legalas**

Familien Vidoliovicj er en av de eldre familiene i Borderprinces og deres slekt har i en eller annen form vært her i hvert fall over 400 år. Livet har vært både og, noen ganger har de vært på toppen av rangstigen og noen ganger nesten utslettet av Greenskins og på rømmen! Men de har alltid klart seg og de er en av de sterkere familiene i området spesielt på grunn av alle intrigene som familien trekker i trådene til. Hevnen er sterk hos familien Vidoliovicj og det har alltid vært den største drivkraften deres, det som har bragt dem tilbake når det har vært tungt og det som har gjort at de aller fleste styrer unna å "bølle" med dem.

➔ Du jobber hos familien som "master of the hunt"

Robin/Robyn vokste opp på gården samens med sin familie, ble tidlig tatt med ut i skogen for å jakte samens med sin far og sine brødre, og har siden 9 års alderen aktivt vært med på å forsørge familien. Da Robin/Robyn var 17 år bar ferden inn til den lokale Lorden for å melde seg til tjeneste, og det ble raskt konstatert at kunnskapen var langt høyere enn de andre soldatene i familien Vidoliovicj sin tjeneste, dermed ble Robin/Robyn benyttet som speider. For litt over ett år siden døde den daværende skogvokteren etter skadene han pådro seg i kamp med Goblins, og Robin/Robyn var den eneste som overlevde trefningen, og etter å ha fraktet liket av skogvokteren tilbake ble utnevnelsen som ny Skogvokter gitt til Robin/Robyn.

Hunter ➔ Scout (2400xp)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
53%	47%	43% (4)	40% (4)	54%	34%	38%	38%	2	15

Skills: CK-Border princes, Speak – Border princes, Gossip, Concealment, Follow Trail, Outdoor Survival, Perception, Search/Swim, Secret Signs – Ranger, Set trap

Talents: Fleet footed, excellent vision, Specialist Weapon – Longbow, Lightning Reflexes, Marksman, Rapid Reload

Utstyr: Common Travel Clothing including worn boots/shirt/breeches, Warm tattered Cape, Belt with pouch 130GC and 46SS. Shortsword in scabbard strapped to back, water skin (2l), 2 days' worth of dried meat/fruit. Backpack containing a blanket, a tankard, a wooden cutlery set. Longbow w/10 arrows, 2 Animal traps, Antitoxin Kit.

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 6 – **Mirri/Moro Wazzmagrat**

Familien Vidoliovicj er en av de eldre familiene i Borderprinces og deres slekt har i en eller annen form vært her i hvert fall over 400 år. Livet har vært både og, noen ganger har de vært på toppen av rangstigen og noen ganger nesten utslettet av Greenskins og på rømmen! Men de har alltid klart seg og de er en av de sterkere familiene i området spesielt på grunn av alle intrigene som familien trekker i trådene til. Hevnen er sterk hos familien Vidoliovicj og det har alltid vært den største drivkraften deres, det som har bragt dem tilbake når det har vært tungt og det som har gjort at de aller fleste styrer unna å "bølle" med dem.

➔ Du jobber hos familien som deres "Lerd"

Mirri/Morro er Vidoliovicjfamiliens magiker. Ikke boklærd magiker som i imperiet, men opplært av deres forrige magiker til det som i imperiet nok ville kalles en buskmagiker. Du ble plukket ut av alle barna i landsbyen som den som hadde mest talent for magi og vokste opp på familiens gods. Til tross for at du brukte mye tid på meningsløse oppgaver du fikk av din læremester ble du også godt kjent med barna i familien og fikk best kontakt med Slobodan/Svetlana. I det siste har din rolle ofte vært å bistå familien i forhandlinger, men siden de sender Slobodan/Svetlana er det åpenbart at denne helgen kun er til forlystelse.

App wis ➔ Journeyman

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
37%	36%	31% (3)	39% (3)	43%	51%	52%	41%	1	15

Skills: CK-Border princes, Speak – Border princes, Gossip, Academic Knowledge Magic, Channelling, Magical Sense, Perception, Read/Write, Search, Speak Arcane Language Magic, Speak Language Classical, Channelling, Intimidate

Talents: Warrior Borne, Cool headed, Aethyric attunement, Petty Magic – Witch, Very Resilient
Lesser Magic – 2, Witch magic, Mighty Missile, Meditation

Utstyr: Common Travel Clothing including worn boots/shirt/breeches, Warm tattered Cape, High Hat, Belt with pouch (15SS) and dagger. Backpack containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set. 25page Grimoire with spells... Hand Axe. 2 ingredienser av hver type!

Witch spells: ➔ Magic: 2

For å kaste spell må en åpne en rift til Aethyren, gjøre de «rette tingene» for deretter å slippe magien som en kan løs..., CN er CastingNumber, som er det tallet en må oppnå for at magien skal fungere, CT er CastingTime som beskriver hvor lang tid det tar å kaste magien, Ingrediens er en komponent som man må ha tilgjengelig for å få bonusen (i parentes), en «channeling» skill test vil også gi en bonus på +2.

1. **Glowing Light;** CN:3, CT: half, A drop of lamp oil (+1), Få en gjenstand til å lyse som en lantern for en time. (s. 146)
2. **Magical Dart;** CN:6, CT: half, A small dart (+1), Kast en pil innenfor 16 yards, skade=1d10+3 (s.146)
3. **Aethyric Armour;** CN:5, CT: half, A link of chainmail (+1), Du lager en usynlig bariære rundt deg som gir 2AP på alle lokasjoner, varer ett minutt. (s.148)
4. **Blessed Weapon;** CN:6, CT: half, A dab of Blessed Water (+1), Du får ett våpen til å bli magisk for en time! (s. 148)

5. **Crown of Fire**; CN:8, CT: full, 1 GC (+1), lag en lysende magisk krone over ditt hode. Denne gir deg +20 på alle Command og Intimidate tester og levende må sjekke mot WP for å kunne angripe deg (s. 152).
6. **Eavesdrop**; CN:15, CT: 1-minute, A listening horn (+2), Du kan høre hva som skjer på ett sted du ser men du ikke er på, varer i 2 minutter (s.168).

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 7 – **Ulric/Ulrica Hauptmanhof**

Familien Hauptmanhof reiste til Borerprinces for 140 år siden, med ett mål for øye, nemlig det å starte ett nytt liv etter den store fadesen ved Delbertz, og siden de kom hit har de stadig knyttet til seg familier som vil bo i deres område og samlet seg en ett godt stykke land. Familien er en av de aller sterkeste på disse trakter og besitter mye makt, soldater og andre resurser til at ingen «piller dem på nesen».

→ Du er partneren til Herman/Hermine Hauptmanhof

Du er "deilig"

Noble – Courtier (1800xp+)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
41%	26%	21% (3)	31% (3)	28%	25%	30%	58%	1	13

Skills: Command, CK-Borderprinces, Performer-musician, Charm, Gossip +10, Read/Write, Ride, Speak – Borderprinces, Academic Knowledge (Arts), Gamble, Blather, Charm, Evaluate, Perception, Read/Write, Speak Breton, Speak Reikspiel, Dodge Blow, Etiquette

Talents: Etiquette, Luck/Public Speaking, Dealmaker, Public Speaking, Schemer.

Utstyr: Fine Travel Clothing including boots/shirt/breeches, Warm Bearskinn Cape, Belt with pouch (9 GC), Religious symbol in leather chain. Suitcase containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set, water skin (2l), and 2 days' worth of dried meat/fruit, and a full set of noble garb dresses.

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater:

Rolle 8 – **Charlotte Helena Vidoliovicj**

Familien Vidoliovicj er en av de eldre familiene i Borderprinces og deres slekt har i en eller annen form vært her i hvert fall over 400 år. Livet har vært både og, noen ganger har de vært på toppen av rangstigen og noen ganger nesten utslettet av Greenskins og på rømmen! Men de har alltid klart seg og de er en av de sterkere familiene i området spesielt på grunn av alle intrigene som familien trekker i trådene til. Hevnen er sterk hos familien Vidoliovicj og det har alltid vært den største drivkraften deres, det som har bragt dem tilbake når det har vært tungt og det som har gjort at de aller fleste styrer unna å "bølle" med dem.

➔ Du er fest-vennen til familiens sorte får.

Du er svært "deilig"

Noble ... Courtier (1800xp+)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel	A	W
31%	36%	31% (3)	31% (3)	31%	31%	41%	60%	1	13

Skills: Command, CK-Borderprinces, Charm, Gossip +10, Read/Write, Speak – Borderprinces, Gamble, Blather, Charm, Evaluate, Perception, Speak Breton, Speak Reikspiel, Ettiquette, Dodge Blow

Talents: Etiquette, Luck/Public Speaking, Specialist Weapon – Fencing, Specialist Weapon – Parrying Dealmaker, Public Speaking, Schemer.

Utstyr: Fine Travel Clothing including boots/shirt/breeches, Warm Bearskinn Cape, Belt with pouch (9 GC), Religious symbol in leather chain. Suitcase containing a blanket, a wooden tankard, a wooden cutlery set, water skin (2l), and 2 days' worth of dried meat/fruit, and a full set of noble garb dresses.

Informasjon om de andre karakterene:

Herman/Hermine Hauptmanhof:	Familien Hauptmanhof's 1.ste arving.
Gallard/Gallardina Rodrigez:	Familien Hauptmanhof's livvakt.
Johan/Johanna Smith:	Familien Hauptmanhof's kusk.
Sr Slobodan/Svetlana Vidoliovicj:	Familien Vidoliovicj's 3de sønn og sorte får.
Robin/Robyn Legalas:	Familien Vidoliovicj's skogsvokter
Mirri/Moro Wazzmagrat:	Familien Vidoliovicj's rådgiver.

Plot informasjon:

Hertug Milos Petrović har lenge ønsket seg hele området som sitt, men har etter ryktene akseptert en mulig våpenhvile i forbindelse med det kommende bryllupet? Hertugen vil nemlig gifte bort sin datter Baronettes Ljubica Petrović (17) til Stephen Tomašević (18) for å skape fred i disse traktene.

Dere, våre helter, er invitert og skal man tro invitasjonen og ryktene kommer hertug Milos Petrović ikke til å spare på noe i sin datters bryllup. Det blir gjøgler og trubadurer, god mat og drikke og et fyrverkeri man aldri har sett maken til i hertugdømmet.

Notater: