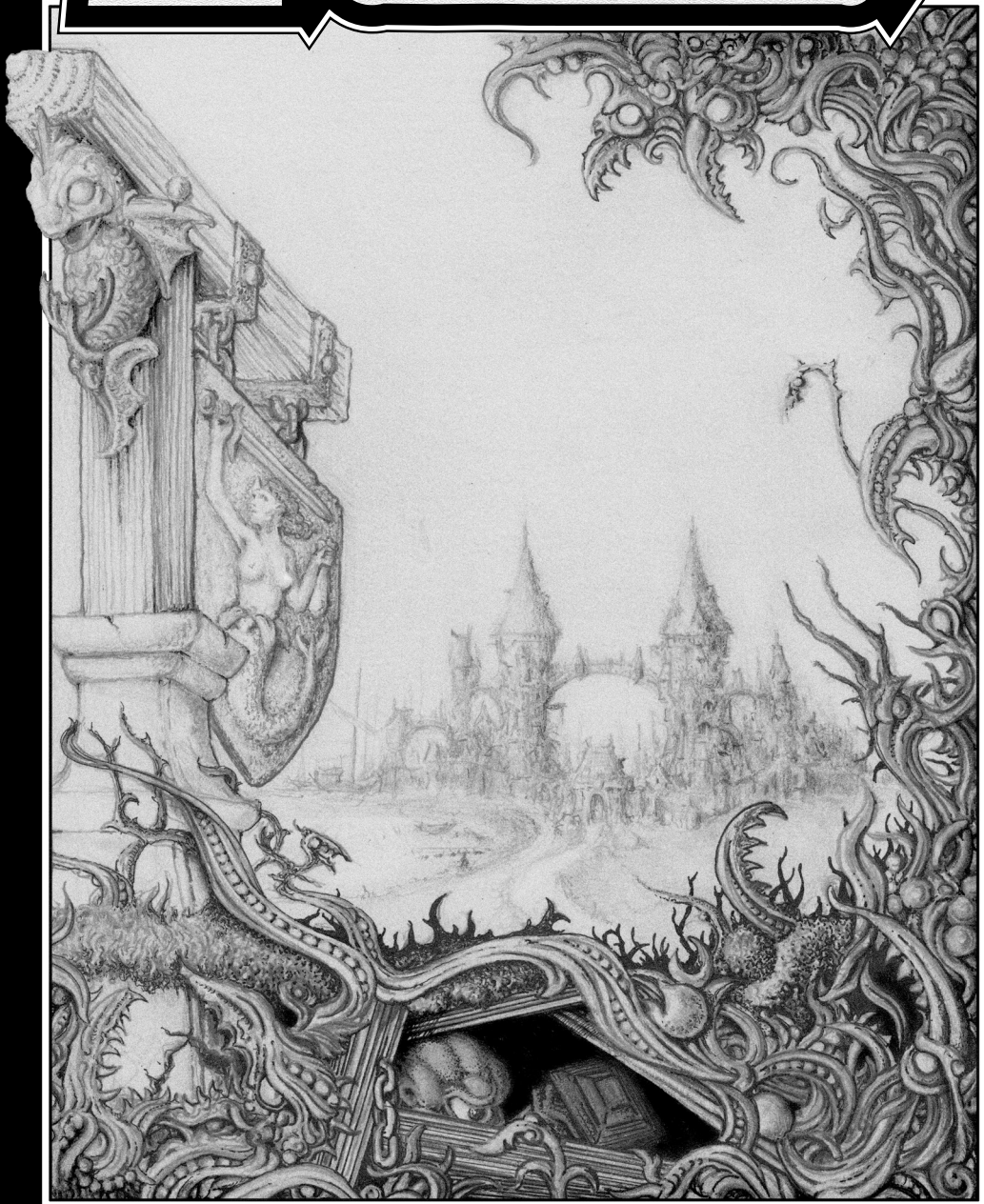


MARIENBURG

GAZETTEER



ET WARHAMMER BOOTLEG

Indholdsfortegnelse

Forord	2
Grossmutter, madmor for de fattigste	3
Van der Bild, handelsimperiet	4
Den Lille Rødhætte, bordellet	5
Konstantin Kruiswijk, kanal-vigilante	6
Konserne & Donterne, filosofbøller	7
Fraku, den udødelige slayer	8
De Vorgeheim Troende, Tzeentch-kulten	9
Die Torfenstube, den hyggelige kro	10
Fleishturm d'Amour!, troldmandstårnet	11
Freddys Freakshow, inklusiv rottemand	12
Sigmar Katedralen, kirken	13
Magritte, der elsker kage	14
Jozef van der Feckenheim, byvagten	15
Mauritz Fickenheim, trækkerdrengen	16
Ravnene på Riddra, Morrs præstinde	17
Hulen i Væggen, smugkroen	18
Ungeheurnacht, spøgelsesnatten	19
Kranz Rattenhocker, rottefænger	20
Fontænen, spisestedet med tærter	21
Halvberts Kuriositorium, museum	22
Arnold Veerman, skurken	23
Oswald, den velsignede digter	24
Doktor Arachnoffsky og Lucinda, lægen	25
Tjerk Van Kloum, den plagede maler	26
Fleur de Lis, det forfaldne teater	27
Frau Blüchers, det sikre trykkeri	28
Hvem er hvem i Marienburg	29
Kort over Marienburg	30

En Kobold on a Budget Produktion

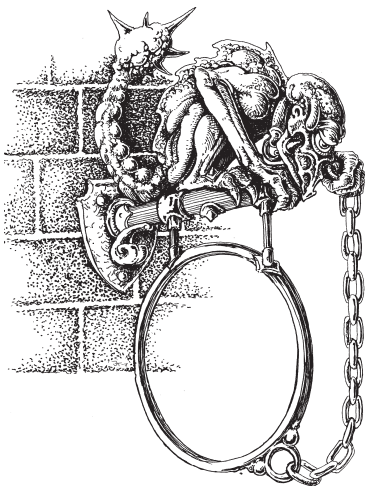
Redaktør: Kristian Bach Petersen

Illustrationer: Johan Tieldow

Kort: Oliver Nøglebæk

Ord: Lars "Kaos" Andresen, Anders Frost Bertelsen, Peter Brichs, Morten Greis Fakkelskov, Simon Steen Hansen, Sanne Harder, Thomas Jakobsen, Thor Fejerskov Jensen, Claus Kliple, Louise Skriver Lægteskov, Stefan Skriver Lægteskov, Jeppe Norsker, Marie Wolfsberg Oscilowski, Troels Ken Pedersen, Kristian Bach Petersen, Simon James Pettitt, Asger Randrup Normand, Kristoffer Rudkjær, René Toft, Henrik Vedholm, Johannes Busted Vestergaard og Katrine Wind.

Korrektur: NJ & LGP



Velkommen til Marienburg!

Jeg har altid godt kunne lide universet og stilen i Warhammer Fantasy Role Playing. Særligt førsteudgaven. Det er beskidt, kaosinficeret og farligt – og fyldt med fjollede tyskklingende navne.

I 2016 skrev jeg til Fastaval scenariet **På Røven i Marienburg**.

Et sandbox-scenarie, hvor fem karakterer, og gennem dem også fem spillere og en spilledele, havde mulighed for at udforske den skumle havneby Marienburg, næsten lige som de havde lyst. Det blev, når jeg selv skal skrive det, et rigtig godt scenarie og fascinationen af

Marienburg fortsatte. For selv om jeg havde beskrevet en række dejlige bipersoner i Doktor Bassmann, Lady Mimm, Klaus og Tranen, var der masser af udforskede hjørner, kvarterer og fraktioner gemt i områderne mellem Doodkanaal og Noordmuur.

Så da jeg i 2016 skulle finde på juleindhold til min blog, reservoirvelles.wordpress.com, fik jeg lyst til at fylde mere kød på Marienburg-knoglerne. Og med arbejdsbyrden i sådan en 24-afsnits saga in mente, tog jeg chancen og spurgte en flok andre rollespillere om hjælp.

Resultatet sidder du med i hånden, eller måske på skærmen, og det er blevet langt bedre, vildere og mere Warhammer end det ville være endt, havde jeg skulle gøre det alene. Tak for det!

Hvordan i Slaanesh's navn jeg efterfølgende fik overtalt Johan Tildow, vores danske britpunk-illustrator ekstraordinare, til at akkompagnere disse skriverier med sin fantastiske streg - der rammer den klassiske Warhammer-æstetik i solar plexus – jeg er utrolig taknemmelig for, at have ham med.

Jeg håber disse 26 indlæg kan bruges som krydderi til **På Røven i Marienburg**, som udgangspunkt for nye eventyr i denne fabelagtige stad eller kan være indspark til eksisterende kampagner.

Kristian Bach Petersen

Grossmutter

af Kristian Bach Petersen

Man hører hende, før man ser hende. Slæbende skridt over de slidte brosten. Lyden af børnetræsko der klapper og hujen fra små stemmer. Og så dukker den ufornøjet store skøjge op på en husmur lige ved hjørnet.

Hvad...

Grossmutter holder til i forarmede Doodkanaal, hvor den grotesk store kvinde står for at mætte munde hos en større flok af områdets forældreløse og gadebørn.

Hun vralter gennem de smalle stræder, ofte med en flok på 10-15 forpjuskede unger i hælene. Over skulderen har hun en stor sæk, ligesom hendes mange lag kjoler og frakker er fyldt med lommer. Uden noget synligt mønster eller med fast rytme, besøger hun tilfældige af områdets handlende og kommer som oftest ud af de små butikker med noget i sækken eller lommerne. Også selvom historierne om, hvad der skete med den sidste grønthandler der nægtede Grossmutter et bidrag, er sikkert bare er rygter og amnestuesnak...

Hver dag, undtagen Festtag, ved middagstid, kommer hun frem fra sit lille hus nær den sydlige bymur. Med sig slæber hun en kæmpe stor sort gryde med en dampende grød-stuvning-sammenkogning.

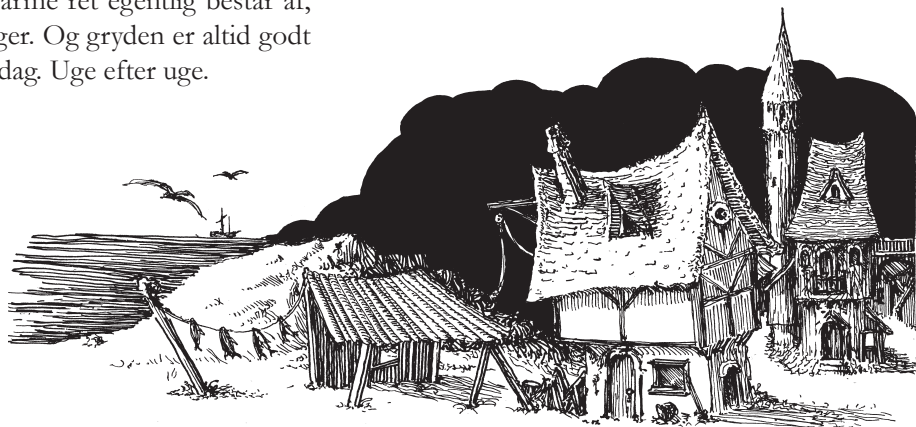
Hvad den brune, varme ret egentlig består af, er uvis. Ingen spørger. Og gryden er altid godt fyldt op. Dag efter dag. Uge efter uge.

Adspurgt verfer Grossmutter de formastelig af sig. Generelt siger hun ikke meget, udover små kærlige irettesættelser af unger der ikke holder orden i rækkerne og venter på deres tur.

Scenarietråde...

- Kæledyr og små husdyr begynder at forsvinde i Odugelwijk og Winkelmarkt, områderne der støder op til Doodkanaal. Det starter med rygter og sladder, men flere og flere indflydelsesrige borgere begynder åbent at sige, at de mistænker Grossmutter for at fylde sin gryde med naboernes dyr. Spillerne kan enten blive hyret til at undersøge sagen for en af anklagerne eller måske stopper de et par bøller fra Voldsmændenes Laug, der er hyret til at rydde Grossmutter af vejen.

- Der er røre blandt Doodkanaals gadebørn. Det er Wellentag og der er ingen spor af Grossmutter. Børneflokken er bekymrede. Bekymrede og sultne! Måske samler de ind blandt flokken, lover tjenester i al fremtid eller måske betaler de handlende, der frygter flokken af knurrende maver, for, at nogen finder Grossmutter!



Van der Bild Handelsimperium

af Johannes Busted Vestergaard

Spiritus fra fjerne egne, eksotiske stoffer og krydderi, tobak plukket af nænsomme halvinger. Handelshuset Van der Bild kan klare det hele. Og lidt til.

Hvad...

Van der Bild-familien er en af Marienburgs rigeste familier, hvis handlesimperium dækker import og eksport af varer og lånevirksomhed. Van der Bild sender skibe helt fra **The Moot** i øst (efter tobak), **Wissenlands** bjerge i syd (efter jern) og **Kislev i nord** (efter dyreskind og kvalitetsvodka). Van der Bild'erne handler på hele floden med alt fra uld over korn til sjældne litterære værker og frække kærestebreve til kærlighedssyge stormænd.

Især det nuværende familieoverhoved **Donald Van der Bild** har fokuseret på lånevirksomhed som lukrativ side gesjæft. Lånevirksomheden er delt i to grene, en anstændig og en lyssky. Den anstændige bliver drevet af Donalds talstærke og virkelig kedelige svigersøn **Philip Hasenscharte** i fornemme lokale i Van der Bild-tårnet i **Guilderveld**.

Den lyssky bliver drevet af en af Donalds nye forretningsforbindelse **Hans Van der Jens** aka **Sükkerfar**. Sükkerfar låner ud til alle dem som får afslag af Hasenscharte i Van der Bild-tårnet og tager selvfølgelig skyhøje renter og et brækket ben i rente. De fleste af disse låneaftaler indgås på Sükkerfars stamværtshus **Hulen i Væggen**.



Udover at låne penge ud for Donald Van der Bild, så har Sükkerfar også en offentlig hemmelig affære med Van der Bild-datteren **Brandá Hasenscharte**. En affære, som alle andre end Donald kender til og som har dannet mode i den Marienburgske overklasse. Alle rigmandskoner som bare er lidt med på tonerne har fundet sig en tyk mand de kan nyde udenomsægteskabeligtjuhej med.

Derudover har familien også nyligt tilføjet kunsthandel til porteføljen, varetaget af Donalds søn **Feltoberst Johann Van der Bild**. På grund af familiens traditionelle gode forhold til Imperiet og en indgroet eventyrlyst, så deltog Johann i kaoskrigene i den nordlige del af Imperiet. Her opdagede han ved et tilfælde mange herregårde var blevet forladt i alt hast når kaoshærene nærmede sig. Alt af værdi blev lynhurtigt samlet op af menige soldater og at disse soldater stod med et problem.

De havde ikke nogen at afsætte disse værdier til ude i disse forladte nordlige provinser og mange af værdierne (især kunstgenstande såsom gobeliner og metalbuster) var svære at marcher og kæmpe med under armen.

Johann så det som sin pligt som officer at gøre hæren kampdygtig på trods af disse kulturskatte, så han købte alle disse genstande for en billig og arrangerede at få dem fragtet hjem til Van der bild-tårnet i Marienburg.

Scenarietråde...

- Spilpersonerne skal låne penge og kan ikke betale tilbage. Sükkerfar sender bøller fra Voldsmændenes Laug ud efter dem.
- Spilpersonerne får til opgave at skaffe **Baron von Wittendroffs fra Ostlands** familiegobeliner tilbage. Baron ønsker ikke at betale for disse, da han ”ikke støtter marienbrugske kunstyve”.

Den Lille Rødhætte

af Thomas Jakobsen

I en baggård mellem gamle lagerbuse, en sejlmager og en snedker med speciale i galionsfigurer, ligger et lille byhus i tre etager. De omkringliggende bygninger er højere, da huset på alle etager har lavt til loftet, og kun har et lille undseeligt tag. Der er en lille have omkring huset, med et par gamle knudrede frugttræer – og på et lille skilt er der et billede af en ung pige i en rød hætte-kappe..

Hvad...

Bordellet **Den Lille Rødhætte** har et blakket ry, for på den ene side at sælge unge pigers mødom for store summer – og på den anden side, bagefter at sælge pigernes ydelser for en lille slik til søfolk og byens afskum.

Kunderne taler mest med **Johanne ”Bedstemor” Just**, en venlig og trind dame, der styrer bordellet med en hård – men også kærlig – hånd. Alle gæster kan forvente et stort knus i hendes store barm – efterfulgt af et klem på kinden, en uglende hånd i håret, eller at blive tørret i ansigtet af hendes lommetørklæde (der lige får et fugtende spyt først).

Bordellets ejer er **Victor Wolfsfelle**, der de fleste af månedens dage en er skummel, ubearbejdet og ofte uvasket mand – med store behårede arme, buskede øjenbryn og en stor dolk i bæltet. Han har ikke særligt meget med kunderne at gøre – sandt at sige ville det skræmme dem væk. Men han passer døren, og det er hans blodskudte øjne der stirrer ud af den lille lem i døren, og afgør hvem der får lov at komme ind. De fleste gæster tror fejlagtigt at Victor bare er stedet udsמידer.

En af pigerne på bordellet er Victors datter **Vreni**, der mest af alt går til hænde, laver mad og gør rent. Skulle nogle gæster spørge om de kan købe sig til selskab med hende, bliver det afslået ”hun er bare kok”.

Når det er fuldmåne, bliver Vreni spærret inde i kælderen af sin far, hvor hun forvandles til en varulv – og så mæsker hun sig gerne i en af bordellets gæster. De fleste er sømænd, og i en by som Marienburg er der ikke rigtig nogen, som løfter så meget som et øjenbryn hvis en af søens mænd forsvinder under end landlov.

Vreni’s forbandelse skyldes at hun blev bidt af en varulv for snart 20 år siden, da hun for vild i skoven, nær familiens gamle hjem i det fjerne **Ostermark**. Victor opsporede varulven, dræbte den og flæde skindet af den.

Scenarietråde...

- Victor har ved et uheld smidt en person ned i kælderen til Vreni, der er savnet. Det drejer sig om en købmandssøn på svirretur, og nu bliver spilpersonerne hyret til at finde ham. Sporet leder dem til bordellet, hvor de kan finde flere skumle spor (der måske lader til fejlagtigt at konkludere at Victor er en varulv eller leder af en pædofil **Slannesh kult**):

Der ligger et varulve skind på på Victors værelse på bunden af en låst kiste, hvor der også er tøjstumper og mindre værdigenstande fra de sømænd, hans datter har spist. kiste.

Victor iklæder sig skindet når hans datter bliver til varulv (hun vil ikke angribe nogen, der er iklædt skindet, da hun tror, der er tale om en anden og dominerende varulv.

- Spilpersonerne møder **Gertrud**, en ung pige, på gaden iklædt en rød kappe med hætte. Hun bliver generet af nogle unge mænd, der blandt andet laver ulvehyl efter hende. Spilpersonerne griber måske ind, og hun vil grædende spørge om de kan følge hende til bedstemors hus (ja, det er kliché – men jeg kender en del spillere der med stor morskab og nysgerrighed ville følge hende hjem). Bedstemor tager kærligt mod spillerne, og vil sikkert chokerer dem med et tilbud om for kun 10 Marienmark at kunne tage en tur i kanen med den unge Gertrud.

Konstantin Kruiswijk

af Morten Greis Fakkelskov

Den spinkle mand i de spraglede klæder hopper begejstret op og ned langs kanalens stejle kant. De grå lokker stikker tjavsede frem under hans mangefarvede hue, der, lige som hans tøj, er syet sammen af forskelligfarvede lapper. Dragten skjuler den ranglede krop på nær den spidse næse, hænderne med de lange fingre og Kruiswijks skarpe grå øjne.

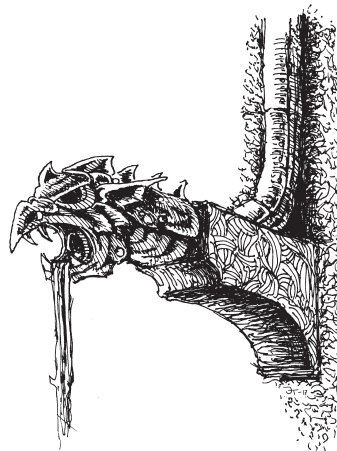
Hvad...

Konstantin Kruiswijk er selvbestaltet kanalvogter, der er at finde langs **Doodkanaal**, hvor han våger skibstrafikken, råber efter folk, der dumper ting i vandet, og tilkalder byvagten, hver gang han øjner et lig flyde ned langs kanalen.

Kruiswijk er iklædt spraglede klæder syet sammen af lutter forskellige lapper, og han er bevæbnet med en træstok i jerntræ, som han bruger til at irettesætte folk med, og hans yndede trick er at jage den ind mellem benene på uhøflige folk, så de snubler, og i værste fald skvatter i kanalen.

Det hedder sig, at Kruiswijk en dag ankom til Doodkanaal sejlende på en tømmerstok, som han stod rank og knejsende på, og han sprang i land her, og her er han, indtil der kommer en ny tømmerstok for at sejle ham væk igen.

Der er muligvis noget om historien, for han taler med en besynderlig dialekt sammensat af mange købstæders lokale vendinger og særlige udtryk. Andre påstår, at han som barn mistede sit kæledyr, en **pansret kæmpe-salamander med en lang snude med hugtænder** (nej, der er ikke en salamander), som stak af ned i kloakkerne, og bæstet er nu 5-6 meter langt og æder mennesker, og Konstantin har lige siden våget over byens kanaler i håbet om at få dyret tilbage.



Kruiswijk er dagligt at finde langs kanalen, hvor han går langs kanten og kigger ned i vandet med sin lange snude godt fremme, og sin stok af jerntræ over skulderen, klar til at blive svunget efter frække unger.

Scenarietråde...

- Kruiswijk har fået øje på et lig, som kommer flydende langs kanalen, og han kan ikke få øje på byvagten, så i stedet hiver han fat i eventyrerne og beder dem kigge nærmere på sagen.

- Alle ved at Konstantin Kruiswijk er den, der bedst ved, hvad der sker ved kanalen, så hvis eventyrerne skal bruge informationer om skibe og kaptajner, om dumpede lig og andre kriminelle gerninger ved kanalen, så skal man til Kruiswijk. Men han vil som regel kun dele sine oplysninger, hvis man kan komme med informationer om hans forsvundne kæmpesalamander.

- Der lyder en dag et vældigt plask fulgt af en hånlig skoggerlatter, og da eventyrerne ser nærmere efter, ser de, at Konstantin opslugt af sin latter forsøger at holde en flok bøller stangen, mens en ung adelsmand (og bøllernes leder) plasker rundt nede i kanalvandet. Der er optræk til slagsmål og optøjer i takt med at stadig flere folk trækkes til optøjerne, og det kan eskalere voldsomt, hvis der ikke allerede nu sættes ind.

Konserne & Donterne

af Troels Ken Pedersen

To rivaliserende gadebander af filosofistuderende, Konserne og Donterne, har i nogen tid udgjort et voksende problem for Marienburgs borgere. Ikke blot udvikler moralfilosofiske diskussioner sig ofte til blodige gadekampe – de bestjæler og afpresser godtfolk.

Hvad...

De er (ofte ikke særlig akademisk aktive) studerende ved Marienburgs universitet i **Tempelwijk**, og er disciple af to rivaliserende professorer udi moralfilosofi, **Adelheid van Rechttop** og **Rochus Bruigbaarheid**. De to filosoffer hader hinanden glødende, og henover en generation har deres rivalisering forplantet sig til deres studerende, og spredt sig til gader og stræder.

En del af problemet kommer af, at Marienburgs studerende efter studenterbrigadens heldemodige indsats under den sagnomspundne pirat-belejring, har ret til at blive anklaget ved universitetets særdomstol frem for den almindelige byret – og logisk nok bestyres særdomstolen af byens højtagtede professorer udi moralfilosofi. Og begge de to professorer er i de fleste tilfælde i stand til at forpurre effektiv retsforfølgelse.

”**Konserne**” hedder rettelig ”konsekventialisterne” og følger Prof. Bruigbaarhed, mens ”**Donterne**”s propre betegnelse er ”deontologerne”, og de følger Prof. Rechttop. Hvor Prof. Rechttop mener, at handlinger har iboende moralsk værdi eller forkastelighed og regner dette for grundlaget for højere moral, holder Prof. Bruigbaarheid på, at handlingers moralske værdi er at finde i deres konsekvenser, som de faktisk udfolder sig, samt i konsekvenser som ville kunne forudsiges af en fornuftig person.

Et voksende antal af byens borgere er enige om, at de halvstuderende er nogle svin, som alle sammen, uden nogen form for moral.

I praksis drikker de i byens kroer og gader, og strejfer om i slæng på to til seks og ypper kiv. De forlanger beskyttelsespenge af småhandlende som ikke er beskyttet af stærke gilder eller farlige kriminelle, og begår slet og ret røverier, når de kan se deres snit til det. Desuden udæsker de folk til debat – og mens mange af bandemedlemmerne er simple folk bevæbnet med et par obskure akademiske fraser (samt køller og knive), er der adskillige virkelig talentfulde debattører blandt dem. I særdeleshed er konseren **Saskia** og donteren **Jasper** berygtede for deres skarpe tunger og vid.

Et af byens mest frygtede samtale-emner, der kan lukke fester og rydde gader, er ”Trolde-problemet”. Hvis en vild trolde gik amok på en fredelig markedsdag, og du ved at fodre den med et enkelt uskyldigt barn kunne distrahere den fra sine hensigter om massakre længe nok til, at byvagten kunne nå frem, ville du så gøre det? Den ene bande mener det ene, den anden, det andet. I deres mest berømte batalje nogensinde, var der nogen som rent faktisk slap en trolde løs fra dens bur i et omrejsende cirkus...

Scenarietråde...

- Købmandslauget har fået nok! Nu har de hyret den berømte **Tileanske taler Tullia** til at udæske de halvstuderende røvere til debat og sætte dem på plads én gang for alle. Tullia hyrer diskret en håndfuld raske folk til at udfordre både Konserne og Donterne til debatter, så hun i forklædning kan observere sine modstanderes argumenter og taktik på forhånd – det kunne der være gode penge i for spillerne!

- En trolde er blevet stjålet fra sin vagtpost lænket i en rig købmands baggård, og det er markedsdag i morgen. Spændingerne er steget mellem Donterne og Konserne på det sidste, og begge parter er kommet med gådefulde, truende hentydninger til en ”afgørende debat” om Trolde-problemet...

Fraku, den Udødelige

af René Toft

Et sted på en kro i Marienburg sidder der en knækket dværg. Man kan kende ham på den karakteristiske orange manke, det manglende skæg, og de blå tatoveringer der pryder det meste af hans bare arrede overkrop. Alt hvad han ville var at dø, men det var nemmere sagt end gjort.

Hvad...

Uanset tid på døgnet kan man finde Fraku sidende i hjørnet af **Den Hvide Griff** med en øl eller det der er stærkere. Nogle dage er han snakkesalig og fortæller frygtelige historier om de trolde, kæmper, drager og dæmoner og andre gange, når han for beruset skal man holde sig langt væk fra ham. Så bliver han direkte modbydelig. Han er en levende legende og det er han pænt træt af. Specielt den del med ”levende”.

Fraku er en levende legende. Fraku, dæmondræberen fra **Ødemarken**. Efter han havde dræbt syv trolde, fire kæmper og en drage, rundt omkring i **Imperiet**, besluttede han sig for, at det var på tide at blive slået ihjel af en dæmon. Så han tog ud til **Kaos Ødemarken**, men blev slemt skuffet, da han overlevede sine tre møder med nederdrægtige slimede og voldsomt store dæmoner. Nu har han vendt næsen mod Marienburg med en fast intention om at drikke sig ihjel, nu der alligevel ikke var andre der klarede jobbet.

Han ligner noget, der er løgn. Selv for en dværgslayer. Han er holdt op med at passe det orange hår, så det ligger mere som kager af fedtede dreadlocks nedover det arrede ansigt. Kroppen er kvabset af for meget alkohol og for lidt fysisk aktivitet og øjnene er konstant røde af et udpræget misbrug. Fraku er ligeglad. Fraku gør som det passer ham, og siger hvad han vil. Heldigvis plejer det at være at sidde i et hjørne og drikke for sig selv.

Han er en knækket dværg, en paranoid stakkel, der er overbevist om, at guderne har vist ham ryggen, og at han nu ikke kan dø. Det er heller ikke helt forkert.

Det sker, at der kommer folk til, der gerne vil høre hans vilde historier og fanger de ham på det rigtige tidspunkt med en passende mængde lokkende gratis alkohol, så kan man i korte glimt se fordums stolte kriger fortælle de vildeste historier. Det sker også, at disse folk betvivler sandheden af disse historier. Og sandheden i Frakus bedrifter. Er de heldige, trækker han sig tilbage og drikker for sig selv, mens han mumler om drager og kæmper og dæmoner og folk nu om stunder og hvis de bare vidste.

Andre gange tæsker han dem bare. Tæsker dem til en blodig klump, hvorefter han igen trækker sig tilbage til sit hjørne, mumlende og ventende på byvagten. De kender ham efterhånden godt.

Scenarietråde...

- Det eneste der kan få en gnist tilbage i gamle Frakus øjne er muligheden for at dø en værdig død i kamp mod noget ud over det sædvanlige. Så hvis der er en Skaven invasion på bedding, en kult i byen der tilkalder en dæmon eller de uddøde vandrer for en kort stund, så er Fraku klar. Måske han ligefrem i sit febersyge sind begynder at se disse ting, uden de er der. Angriber grøntsagsboden, fordi det jo er en trolde, eller borgmesteren under et officielt arrangement, fordi det altid er eliten der er medlem af en kult. Uanset hvad, så skal der en hel del til at stoppe gamle Fraku, når først han har sat sig noget for.



De Vorgeheim Troende

af Kristian Bach Petersen

Han trækker frakken op om ørerne. Kigger til alle sider. I sine tanker gennemgår han den snirklede række af håndtryk og fagter der skal skaffe ham igennem den smalle blå dør på den anden side af den brede gade. Hvis det glipper bliver han aldrig lukket ind igen. Ikke at det vil være hans største problem...

Hvad...

De Vorgeheim Troende er en ung kult dedikeret til kaosguden **Tzeentch**. Den tæller 6-7 medlemmer, alle hvervet fra den øvre middelklasse i områder som **Rijkspoort** og **Noordmuur**, hvor kulten også har hovedkvarter.

Bag den diskret blå dør studerer medlemmerne deres langsomt voksende samling af forbudte tekster, udveksler historier, lægger planer og over sig på deres magiske kundskaber.

Målet er, som Guden de tilbeder, svær at definere og gruppens flade ledelse gør, at ingen tager teten og styrer gruppen i en specifik retning. Dog er alle klar over, at der skal ske noget stort, når vi rammer **Vorgeheim**. Gruppen har tilgængelig stram struktur, masser af regler, kodeord, riter og hemmelig håndtryk.

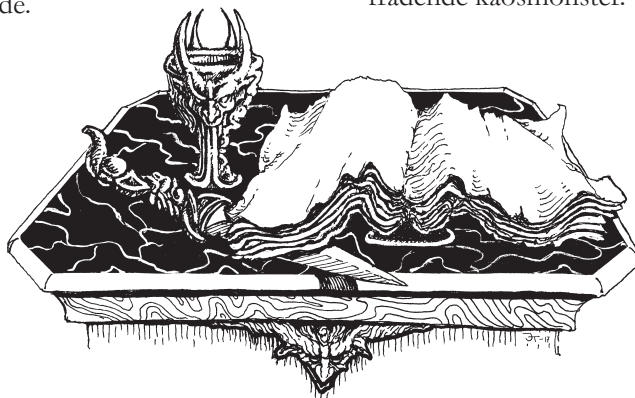
Grunden til, at kulten ikke arbejder målrettet er hovedsageligt, at ingen medlemmer egentlig er dedikeret til kulten eller Tzeentch. Samtlige medlemmer er faktisk i gang med at infiltrere De Vorgeheim Troende.

Justus Brock er meddeler for den rivaliserende Slaanesh-kult **Fededrengene**, **Juliana Graveland** er hemmelig agent for Byvagten, **Katia Lichtgelovig** er kun med, fordi hun er forelsket i Middenheimeren og kultmedlemmet **Dieter Hirschfänger**, der selv er undercover heksejæger.

Men selvom ingen af medlemmer ønsker at fremme Tzeentchs sag, hvad end den er, arbejder de benhårdt og dedikeret for kulten, for ikke at blive afsløret som forræder af de andre. De er alle super dedikerede til sagen. Og langsomt, ganske langsomt, blive alle medlemmerne påvirket af deres gerninger og glemmer, hvorfor de egentlig er med i denne eksklusive loge. Et stærkt nyt medlemmer kunne nemt få kontrol over de andre medlemmer, og ville pludselig have øjne, ører og indflydelse i mange andre fraktioner. På ganske kort tid, måske lige op til Vorgeheim, kan gruppen blive en magtfaktor i Marienburg.

Scenarietråde...

- En af Katia Lichtgelovigs andre bejlere er bekymret for den unge hofdame og betaler spilpersonerne for at infiltrere De Vorgeheim Troende.
- Ved hjælp af forbudte tekster og et skummelt kobberstik, får kulten fremmanet en **Lyserød Rædsel** i kælderens under deres hovedkvarter. Medlemmer indser nu, at de er ude hvor de ikke kan bunde, og søger desperat hjælp udefra, til at skaffe sig af med det larmende og frådende kaosmonster.



Die Torfenstube

af Kristoffer Rudkjær, Anders Frost Bertelsen
& Simon Steen Hansen

I den østlige udkant af Marienburg ligger et lille gæstgiveri, Die Torfenstube. Det er drevet af tilflyttere fra den lille by Torfenheim, der ligger ude i Midden Moors.

Hvad...

Die Torfenstube er kendt for sit øl, der bliver brygget i **Torfenheim** og fragtet til Marienburg med flodpram ad **floden Reik**. Den præcise smag skifter fra år til år, men typisk er den brygget på en mørk malttype, og har en lidt brændt og bitter smag.

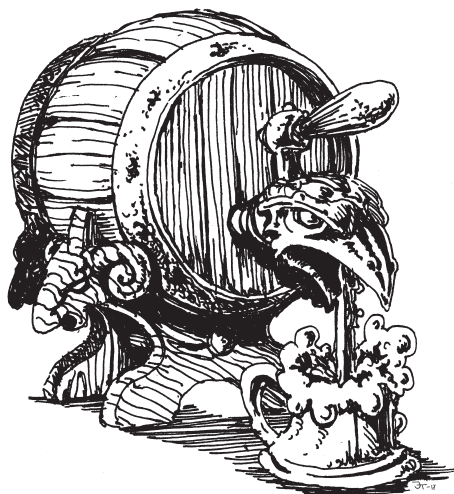
Gæsterne på kroen kan generelt deles ind i tre grupper:

Der er de handlende, typisk fra forskellige dele af **Midden Moor**, der skal bruge et billigt sted at bo, mens de er i byen for at aflevere deres varer. Die Torfenstube er kendt som et respektabelt sted, der ikke snyder udefrakommende alt for meget, i hvert fald ikke hvis de fra marsklandet.

Der er **tilflytterne fra marsken**, som kommer på kroen for at mindes svundne tider i deres hjemstavn. På de gode aftener synger de **Torfenliede** i kor, en vemodig sang om en ung pige, der drister sig ud i mosen og forelsker sig i et mærkeligt væsen, der bor derude. På de dårlige aftener udbryder der slagsmål omkring, hvilken af de mange afslutninger, der skal synges. I nogle af dem fortærer væsenet den uskyldige pige, mens det i andre er et fredeligt væsen, der bliver brændt af en hidsig menneskemængde.

Endelig er der en gruppe studerende, der er begyndt at komme fordi de mener at kroens øl – som de hengivent kalder for **Torfenbrau** – er noget af Marienburgs bedste, og de sværger til dets helbredende effekter. De fleste af de studerende læser moralfilosofi og bekender sig som **Dontere**.

Det bør også nævnes, at kroen insisterer på at fyre med tørv i stedet for brænde. De får det leveret på de samme pramme som øllet kommer på, og det giver en kraftig, ildelugtende røg, som giver hele kroen en noget kvælende atmosfære.



Scenarietråde...

- En ladning med øl og tørv er ikke noget frem, og nogen må tage ud i mosen og undersøge nogle af bifloderne. Kan det være lygtemænd, der har ledt prammen på afveje? Eller en røverbande, der har hørt om tørvebryggets stigende popularitet?
- En aften blander en høj, smuk kvindestemme sig, da der bliver sunget Torfenliede, men ingen kan se, hvor stemmen kommer fra. Hun synger en slutning ingen har hørt før, om hævn over smålige mennesker uden kærlighed i deres liv. Er det et spøgelse, der leder efter hævn? En spøg fra de studerende, der nok kender en dygtig sangerinde eller to? Eller måske har brygget og den tykke tørveos bare fået alle til at forestille sig mærkelige ting?

Fleishturm d'Amour!

af Henrik Vedholm

"Den forladte ruin står vaklende og forfalden – alene i en forladt edens have, der med sit overgroede fugtige plantetæppe bærer et ekko fra en hemmelig gylden drøm. Der, imellem beplantning og spredte rafter, står der et tårn. På overfladen rynket og ridset, mat og trist, men på en solrig dag titter der glinsende farver og gyldent skær fra små sprækker i fugerne. Som en lokkende elsker pirrer tårnets blinkende glans din nysgerrighed..."

Hvad...

Den bretonske billedhugger, kunstner og troldmand, **André Amour**, byggede i sit kaotiske klarsyn et af Marienburgs mest bizarre tårne. Nemlig det i al sin falliske herlighed: **Fleischturm L'amour!**

Tårnet er en tilbygning til den daværende **Baron von Blutschaumüss'** villa i **Noordmuur** og er en hyldest til Baronens libido, som sagdes at være af overmenneskelig karakter. Tårnet er bygget i et forsøg på at kanalisere libidoens kraft op mod guderne og i sin seksuelle udførelse nærme sig og i bedste fald opnå guddommelighed gennem udløsning.

Tårnet har en svag venstre drejning i tråd med baronens egen kødelige udgave af tårnet. Udsmykket med farverig mosaik og tydelige guldbelagte "årer" drejer tårnet få grader om sin egen akse. Taget er glinsende og flot formet i bløde kurver med en skarp kant. En slids går på tværs af tagets runding, hvorved det kan køre til side og åbenbare himlen og afspejle beskuerens ekstase.



Tårnet blev bygget færdigt og kort efter døde André Amour af et hjertestop oppe i tårnets eneste værelse.

I dag står tårnet fortsat. Slidt, aflåst og forfaldent. Glemte og tilbagetrukket på en ruin af en villa. Men inde i tårnet gemmer der sig fortsat en gåde. For historien fortæller om den der i sin iver er opslugt af kødelig længsel og forelskelse vil have kraften til at møde sin seksuelle drømmefantasi i tårnets topkammer.

I topværelset er der otte vinduer. Hver af disse er udsmykket med glasmosaik der forestiller **Slaanesh's otte yndlingspositioner**. I midten af værelset er der en piedestal der er en mini-udgave af selve tårnet, med den eneste forskel at det er lavet af spejlglas og passer på en vel-smurt kærlighedskanal uanset køn. Når månen **Morrslieb** står størst på himlen og Fleischturms øverste slidske er kørt til side så månelyset kan skinne derind...så kommer hun..den.. det...og det bliver vildere end din fantasi kan rumme!

Scenarietråde...

- En af glasmosaikkerne i et af tårnets vinduer mangler. Mosaikken med den ottende yndlingsposition har været en gåde for Slaaneshkultister og andre liderlige personligheder i årevis. Glaskunstneren **Hanzo Übergeil** har via en kontakt i kunstforeningen, fået opsporet en sælger af det infamøse skrift "De otte Vidundere", der beskriver de otte positioner, så han kan rekonstruere mosaikken i tårnet. Übergeil skal mødes med sælgeren (eller hans budbringer) i et varehus ved midnat for at købe skriftet.

Han er tydelig nervøs ved mødet og brug for livvagter til at sikre at alt går som planlagt...

Freddys Freakshow

af Jeppe No

Kom indenfor, kom indenfor! Se det frygtede rottevæsen! Se et mirakel, end ikke Sigmar kunne udføre! Se Lola, Imperiets ottende vidunder, danse. Kom indenfor, kom indenfor...

Hvad...

Freddys omvandrende freakshow er ikke verdens største, men det er alligevel ganske velbesøgt under sit ophold i Marienburg.

Først kommer Freddy på scenen, hvor han fremviser **en skaldet rottemand** i bur. Herefter healer **Alfons, den førstefødte af de smittede, en kaosinficeret person** med urter. I virkeligheden er det en falsk mekanisk arm med en klo, som trykkes væk bag et klæde, men publikum er overbeviste. Dernæst kommer **Prinsesse Lola** på scenen. Hun er en smuk halvelver, som kan forføre enhver med sin dans og flirtende blik. Og så slutter den officielle del af showet med store klapsalver.

Bagefter inviteres rige, liderlige gæster ind til en personlig forestilling i en cirkusvogn, som er delt op i to adskilte rum; Kun forbundet af et lille hul i en skillevæg. På den ene side står gæsten, og fra den anden side kommer Lola med ophidsende støn og liderlig snak. Det er selvfølgelig ikke Lola selv, der betjener gæsten. Det er den lille rottemand med reb om snuden, så den ikke piver for meget. Den er spændt fast til en særligt fremstillet stol på hjul, som Lola kan trille hen foran hullet på det helt rigtige tidspunkt. Der er nærmest garanti for at gæsten inficeres med bylder, sår og andet godt.

Fra en anden cirkusvogn sælger Alfons sit helbredende urtemix helt diskret. Bekymrede borgere beder om hjælp til at bekæmpe mulige kaosinfektioner. Ofte er der tale om banale vorter, bylder og sår, men der er også begyndende kaosmutationer i mellem.

Alfons er ligeglad. Han sælger sit urtemix så dyrt som muligt til alle med løfter om komplet helbredelse inden for tre måneder eller pengene tilbage (Da er han og resten af showet dog for længst rejst videre).

Alfons' hemmelige urteopskrift

*En håndfuld ukrudt tørres, pulveriseres og blandes med kanel og peber. Der tilsættes en sjat beskidt flodvand med en enkelt dråbe meget tynd afføring fra rottemanden. Det giver en slags udrensende **Homoios Pathos**, som aktiverer immunforsvaret. Blandingen skal indtages gennem næsen, som en slags næseskylning.*

Det er Freddy der styrer pengekassen og graver penge ned forskellige steder, som bliver noteret ned i et lille hæfte. Alfons og Lola ved ikke at Alfons benytter en slags symbol kryptering, så kun han kan afkode koordinaterne. Alfons ser det som en slags livsforsikring, at kun han ved hvor skattene er.

Scenarietråde...

- Hæftet med skattekoordinater bliver stjålet, og spillerne bliver hyres til at få det tilbage. Men hvad gør spillerne, når de finder hæftet? Kan de selv forstå koderne? Eller skygger de Freddy, når de leverer hæftet tilbage? Tilbyder tyven en kæmpe sum penge, hvis de i stedet hjælper med at bryde koden?
- En rig forretningsmand føler sig snydt af Alfons og vil have sine penge igen. Pga. den røde næse og rygget om likvideringer tør han ikke vise sig på gaden, så spillerne må tage affære. Men hvad er det rigtige at gøre? Er forretningsmanden smittet? Kan man både tage pengene og bekæmpe kaos på samme tid?
- En bunke lig bliver fundet i floden med røde, hævede næser. Hvem er de, og hvordan er de havnet der?
- Alfons er stukket af med en kopi af skattekoordinaterne. Spillerne hjælper Freddy og Lola med at lokalisere skattene før Alfons, og måske endda finde ham.

Sigmarkatedralen

af *Sanne Harder*

Netop som koret synger de sidste strofer af Sigmars højsang, bryder lyset gennem skyerne, og kaster glasmosaikens farver ud over den forsamlede skare. Hele katedralen fyldes af et henført suk: Hvilken valde! Hil dig, oh, Sigmar!

Hvad...

Ved siden af havguden **Manann**, hvis urkraft regerer havet, og handelsguden **Haendryk**, hvis tilbedere belønnes med klingende mønt, fremstod imperiets nye gud som en årsunge. En slags guddommelig lillebror, hvis kræfter havde liden indflydelse på handel ogandel i en havneby fjernt fra Altdorf.

Imperiet vidste, at der skulle investeres betragtelige summer, hvis marienburgerne skulle omvendes til Sigmar. Men imperiet er mægtigt, og det samme er dets ressourcer.

Siden opførelsen af Sigmarkatedralen i det fashionable kvarter **Guilderveld**, mærkede Sigmarkulten i Marienburg et markant opsving af tilhørere. Hvad guden mangler i anciennitet gør hans tempel nemlig op for i arkitektonisk grandiositet. Det er en bygning, der vækker æresfrygt.

Set udefra er bygningens oktagonale design tydeligvis en hyldest til den mægtige Sigmarkatedral i Altdorf.

Væggene i våbenhuset er beklædt med grøn marmor fra **Wurtbad**, og indgangspartiet til selve tempelrummet er lavet af ibenholt. En stiliseret hammer i sølvfiligran er indlejret i stenen over karmen.

Når man træder ind i det ottekantede rum, overvældes man af den mægtige kuppel, der hvælver sig over bygningen. Den er dekoreret med nattehimmels stjerner, malet med bladguld, der fanger lyset fra de udsøgte glasmosaikker.

En mægtig, tvehalet komet kløver kuplen i to, og slutter umiddelbart over Sigmars krigsalter.

Selvom Marienburg ikke længere er del af Imperiet, har **Sigmarkulten** ingenlunde mistet sit tag i byen. Dette er i særdeleshed katedralens fortjeneste.

Det gør heller ikke noget, at **overteogonisten, Frater van Willigen**, kommer fra en velhavende lokal handelsfamilie. Han er en mand, der forstår hvordan marienburgerne tænker, og skønt han er uddannet teogon i Altdorf, lægger hans særlige udlægning af troen mindre vægt på krig, og mere på pomp og pragt. Det er noget man kan forholde sig til i Marienburg.

Scenarietråde...

- Inden Sigmarkatedralen blev opført, lå der en gammel ruin på stedet. Et tempel for elverguden **Mathlann**, tilbød i særdeleshed af de frygtelige **Sortark-korsairer** – en gruppe svartelevere, der sejler rundt på de syv have i deres flyvende citadeller, og raner slaver fra ubeskyttede kystbyer. Templet er så vigtigt for dem, at en gruppe kaptajner samles her hvert efterårsjævn døgn for at formilde deres gud med et blodoffer. Den slags tåler dårligt dagens lys, og Frater van Willigen ville nok gøre en del for at komme af med ubudne besøgende på en diskret måde.

- Endnu længere nede – under katakomberne – er der underjordiske gange. Mange af dem er halvt fyldt med sand, og væggene er smuldrende og fugtige. Her lever de sidste af den stamme, der engang ejede dette land. En ældgammel race, der kun sniger sig ud en sjælden gang for at fange en slave eller to. De er glemt af verden og af guderne. Ikke engang kaos ønsker dem. De kaldes **Fimir**, og skønt de er humanoide, ligner de noget fra et mareridt. En særlig evne gør, at de altid er svøbt i tåge, når de færdes uden for deres tunneller. Så længe de kun bortfører gadebørn, er der ingen, der tager notits af dem, men tænk hvis der nu engang røg en købmandssøn...

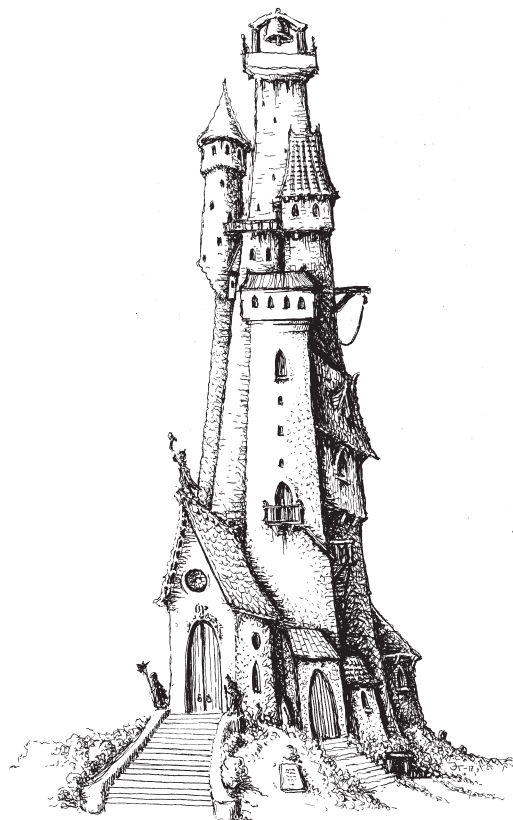
Magritte

af Stefan Skriver Lægteskov

Kage har aldrig knust hendes hjerte. Kage har aldrig forladt hende alene og ludfattig. Kage muterer ikke og kage bliver ikke brændt på bålet foran hendes øjne. Søde, søde kage.

Hvad...

Magritta danser for den selvbestaltede højtærede dansetrip i **Bretoneren Florian Fêtes Copains** teater i Marienburg: **Fleur de Lis**. Hun er ikke den største stjerne, faktisk er hun i de flestes øjne, jævn. Hun er også en smule mere buttet end de andre dansepiger. Ikke meget, bare så meget, at man kan se forskellen. Til gengæld arbejder hun hårdt, er der altid for de andre piger i truppen, holder sig altid ude af deres intriger. Hun bliver længere og gør rent, selv om ingen har bedt hende om det, eller nogen sinde takker hende for det.



Hun elsker kage, men som tredje dansepige i anden række, er det sjældent, der er penge nok til bare ordentlig mad. Så Magritta gør, hvad hun må gøre for, at en sød fyr vil betale for at forsøde hendes tilværelse en kort stund og bringe hende nærmere **Slaaraphanland**, om det så bare bliver et øjeblik. Hun er ikke stolt af det, hun ved, hun bliver smidt på porten, hvis det bliver opdaget, hun har ingen anden fremtid.

Magritta ved hvad **Kaos** er, hvad Kaos gør ved et liv, en familie, en uskyldig datter. For Magritta er Kaos alt ondt i denne verden. Hvis hun havde været modig, handlekraftig, våbenkyndig og stærk, havde hun fattet en hammer og var draget af sted for at forhindre, at hendes historie ikke gentog sig. Men det er hun ikke, og det ved hun godt, så hun danser, gør sin pligt, dukker hovedet og spiser sin kage alene.

Scenarietråde...

- Magritta har set noget, hun ikke skulle se. Den fyr hun gik med havde en meget bred smag. Meget bredere end hun var klar på. Men hun turde ikke forsøge at stikke af. Hun er bange, for hun er blevet berørt af noget der kunne have med Kaos at gøre. Men hun tør ikke sige noget til nogen hun kender, af frygt for at hendes hemmelighed bliver afsløret. Hun tør heller ikke sige noget til nogen der hører til i byen, da den unge mand var fra en indflydelsesrig familie. Hvis bare der var nogen fremmede der var til at stole på, som hun kunne lette sit hjerte til...

Jozef van der Feckenheim

af Thor Fejerskov Jensen

Jozef er træt af at skulle sige "Nej, det er ikke mig der er Vallakken" (seriøst Mauritz, men han nænner ikke at fortælle, hvad ordet egentlig betyder. Mauritz synes jo bare, det så pænt ud). Hvorfor skulle Mauritz også give sig selv det fjolde tilnavn, hvorfor skulle han også gøre det han gør, og hvorfor i deres fælles lejlighed? Intet holder den slags lyde ude. Jozef er en respektabel mand, der skal frem i verden. Det klæder ham ikke at skulle forklare fnisende kriminelle, at han ikke er en, ja, nydelsesdreng, som Mauritz kalder det. Men de fniser kun en gang. Ingen kan fnise, når de er ved at drukne i blod og tandsplinter.

De andre byvagter er for længe stoppet med at grine. De ved, hvem Jozef er, de ved hvor meget, han gør for sit job. Og han har også et tilnavn, et han har fortjent. De kalder ham "Den Urørlige". De ved, at han ikke tager hverken deres penge, deres sladder eller deres Gummegodt. Nej, Jozef er en mand af ære. Ingen er for fin til hans håndjern, og de fleste har hørt ham råbe "Det IKKE mig, der kan købes for penge" inden han introducerer sin Lov og Orden. Jozef plejer at sige, "Ar er tegn på, at du har noget at kæmpe for", og ser man på Jozef er det tydeligt, at han har kæmpet for meget. De fleste af byens kriminelle har forsøgt at gøre det af med ham efterhånden, men han er ikke gået ned endnu, vel?



Hvad...

Jozef er byens reneeste byvagt. Han er ikke til at bestikke og han skelner ikke til status, når han gør sit arbejde. Det har fået ham i en del problemer, og i modsætning til sin bror, der har hud som en barnenumse, er Jozefs dækket af ar. Pæne ar, dog, for *Mauritz* lapper troligt Jozef sammen, og han laver de pæneste sting i byen. Han er nok den primære grund til at Jozef lever, og også Jozefs svage punkt. Mangt en kunde har fået et par "alvorsord" med på vejen, når Mauritz endnu engang er blevet stukket blå i øjnene, eller har fået sit hjerte knust.

Jozef er kendt og frygtet for sine evner med en armbrøst, som han altid har ved sin side og ikke er bange for at bruge. I nærkamp er han lige så farlig, og hans knojern har mærket mange kriminelle i tidens løb. Lov og Orden siger de, og de siger det i uomtvistelige vendinger. I face.

Scenarietråde...

- Jozef og Mauritz er enæggede tvillinger, og selvom de andre byvagter er trætte af Jozefs lidt hellige attitude ved de godt, at hans navn og rygte gør godt for byen. Hvis Jozef skulle forsvinde, ville nogen skulle tage hans plads.
- Nogle af byens spidser er trætte af Jozefs tilgang til sit erhverv og ville eventuelt være interesserede i at hyre nogen til at få ham til at forsvinde.
- Jozef er i gang med at lave en ny undergrundsenhed, der skal bringe lov og orden til byen, hvis karaktererne er helte, kunne de måske være interesserede i at hjælpe.
- I de meget mørke nattetimer hviskes det, at Jozef måske også har et andet tilnavn. **Tranen**. For hvorfor er det aldrig Tranens mænd, der røres, og hvem kan ellers være så urørlig og har nogen nogensinde set dem samtidig?

Mauritz Fickenheim

af Marie Wolfsberg Oscilowski

Mauritz elsker sin bror. Selvfølgelig gør han det, selvom Jozef altså er lidt af en stivstikker. Eller ret meget en stivstikker faktisk. (Men altså ikke sådan en stikker, hvis du forstår). Det er meget bedre at møde folk åbent og med et smil. Og så uden så mange fordomme. Det kommer man ikke langt med som freelance Nydelsesdreng (nogen kalder ham en gigolo, men det tror han er en misforståelse, for han har altså ingen gang været i Tilea, det må være hans fine teint der narrer dem).

Men Mauritz vil gerne mere med sin fremtid. Han skal på universitetet og studere og have en rigtig mappe til sine papirer og være vigtig. Han har lige det rigtige outfit i tankerne til sin første dag. Men alle siger, at det er dyrt at læse, og Mauritz vil gerne have alle pengene til husleje, mad og alt det der, før han starter, så han er sikker på at gennemføre. Så det er nok bedst han lige tager en nat mere. Eller to. Det er også blevet meget nemmere at finde interesserede efter Gravia er kommet til.

Nogle gange, på en stille aften, kan han dog ikke lade være med at drømme om prinsen, prinsessen, eller noget derimellem, der kommer og tager ham væk fra alt det. En der virkelig elsker ham, for den han er, en som ser ham, en som vil få ham til at bryde sin vigtigste regel om aldrig at kysse på læberne. Men det skal helst ikke være en, der er så sur som Jozef. Eller klamme. Det ville også være træls.

Hvad...

Mauritz er en sød, naiv trækkerdreng. Han har et hjerte af guld og ser det bedste i de fleste. Selvom han har drømme og håb om en fremtid på universitetet, kan han ikke helt slippe sin nuværende tilværelse. Han er egentlig glad for det han laver, for han kan godt lide de rare ting i livet. Han kan godt lide den nærhed, han oplever, men savner nogen der rigtigt elsker ham. Derfor kan han godt have det med at klamre sig til nye bekendtskaber.

Han vil rigtig gerne arbejde på et af etablerede etablissementer som fx **Euforiens Palads**. Det vil være meget nemmere end at tage dem med hjem hvor udlejer, som Jozef insisterer på at blive kaldt, altid brokker sig, hvis man larmer bare det mindste. Og så er han altså ikke til klamme gyder og den slags.

Mauritz ved godt, at Jozef ikke bryder sig om hans tilværelse. Og at han åbenbart er sur, bare fordi Mauritz har ændret et lille bitte bogstav i slægtsnavnet. Men Fickenheim lyder altså bare bedre end Feckenheim.

Scenarietråde...

- Mauritz vil bare gerne have en ven/kæreste. Han kan altså godt være lidt belastende og i hvert fald ikke god til at være diskret. Han er mildest talt high maintenance. Han tolker flinke handlinger som en mulig kærlighedserklæring.

- Mauritz vil altid gerne hjælpe, især dem som kan hjælpe ham med at nå sit mål. Han er rigtig dygtig til sit job, kender derfor mange mennesker og ved en masse om, hvad der foregår i byen. Både højt som lavt. Mænd og kvinder.



Ravnene på Riddra

af Asger Randrup Normand

En dame kigger ud af sit vindue. To skikkelseser er hurtigt løbet forbi, den ene med en trukket kniv. 'Det ender ikke godt', tænker hun og så hører hun lyden og ved besked. Lyden af klaprende træsko på brostenene, den knirkende lyd af et hjul, som burde smøres og skræppen af ravn – altid de ravn – lyden af Ulrikke med træskoene, som altid kun kommer her i Suiddock når en nyligt døds sjæl skal føres videre til Morrs rige.

Hvad...

I området **Suiddock** ligger det som i folkmunde kaldes **Ravnepladsen på Riddra**. Den har egentlig et andet navn, men siden af **Ulrikke med træskoene**, hendes trækvogn og **Morr** tjenere ravnene 'flyttede' ind, har den ikke heddet andet.

Ulrikke er som alle andre præster og præstinder for Morr klædt i en tung, sort kappe og ved sin side har hun sin vogn, hvorfra man kan få sjælelyls og særligt indgraverede kobbermønter til de dødes øjne, mod en donation til dødsguden Morr.

Omkring på hele pladsen regerer ravnene. De sidder på alle hustage, lygtepæle og træer, når ikke de slås om madrester på brostenene, stjæler mad og småting fra de handlende eller nyder de krummer, som mange turister eller de som snart skal møde Morr deler ud til dem.

Ulrikke er næsten altid at finde på pladsen, hvor hun helst kun snakker med sig selv, ravnene eller de sjæle, som hun ser vandre.



MEN Ulrikke dukker også ofte op de steder i byen, hvor et lig ligger på jorden, indeholdende en sjæl, der skal fragtes videre til Morrs rige. Nogen gange er hun der næsten i øjeblikket hvor personen ånder ud eller kroppen rammer brostenen. Mangt en snigmorder har vendt sig om efter et veludført drab og opdaget Ulrikke lige bag sig, i gang med at tænde et lys for den døde.

Det hjælper ikke for sådanne voldsmænd at stikke i eller slå på Ulrikke, i ren panik eller overraskelse. For under hendes kåbe, er hendes hud stenhård og hærdet. Måske af Morr? Måske af Kaos? Det er dog kun synligt for dem, som har set hende smøge ærmerne op, taget hendes halstørklæde af, eller – kun guderne skulle forstå hvorfor – kigget op under hendes kåbe.

Scenarietråde...

- Mange handlende nær Ravnepladsen på Riddra så helst, at ravnene forsvandt og ikke spiste eller stjal deres vare eller generede kunderne, men hvordan slipper man af med Morrs tjenere uden at komme i uføre med Morr, som alle jo godt ved, at de skal stå til regnskab overfor ved livets afslutning? – Måske kunne nogle fremmede i byen gøre det

- Hvordan kan Ulrikke altid vide, hvor der ligger lig i byen? – og hvordan dukker hun op så hurtigt? – hvis rygtet om hendes 'evner' spredte sig, ville der sikkert være mange magtfulde mennesker i Marienburg, som gerne ville vide mere – og betale godt for at kende til dødsfald forud.

Hulen i Væggen

af Peter Brichs

I en stenvæg, gemt godt af vejen for lovens vagtsomme øjne, er en skjult dør. Bag den tykke dør høres stemmer, latter og lyden af tunge keramikkrus der stødes sammen. Velkommen...til Hulen i Væggen.

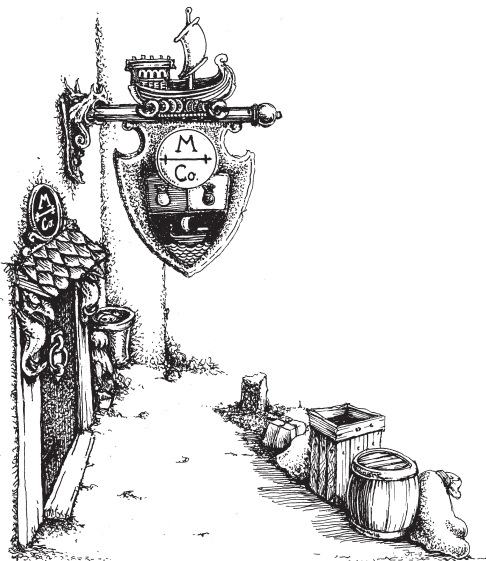
Hvad...

Hulen i Væggen er noget så klassisk som en smugkro. Smugkroen har fået sit navn fra den naturlige hule, den er indrettet i. Den er gemt af vejen i **Suiddock**, i en væg ud mod vandet, næsten nede ved vandkanten.

Døren er nærmest umulig at finde, hvis du ikke ved hvad du leder efter på forhånd. For at komme gennem døren skal du kende kendeordet, som skifter hver uge.

Dværgeparret **Drarin** og **Elsa Brandhaard** ejer kroen. Drarin står for den daglige gang – gæsterne kalder ham kærligt ‘fatter Brandhaard.

Det er Elsa, der har fundet Hulen, og som har opstillet kroens regler, som skrevet på groft udskårne skilte, hængt på væggene herinde:



1. Ingen ballade. Bandetilhørsforhold, dårligt blod og fejder slutter ved dørtærsklen.

2. Hold din kæft. Du fortæller ikke byvagten om Hulen i Væggen!

3. Din gæst, dit ansvar! Hvis du inviterer nogen med på kroen, og de bryder reglerne, deler I straffen.

Ingen, som har brudt reglerne, har nogensinde vendt tilbage i en tilstand, hvor de kan fortælle præcist hvad straffen for at bryde reglerne reelt er....

Kroen er befolket af alskens skidtfolk fra Marienburg, der nyder det åndehul, som Hulen i Væggen tilbyder. Åndehullet, og øllet som flyder fra de mange tøndes. Her er altid mulighed for at skaffe arbejde for en fordækt Marienborger, som ikke er bange for at få beskidte fingre – eller for at komme i karambolage med loven.

Scenarietråde...

- Elsa hiver fat i eventyrene en sen aften. Den fordækte elver, **Ruxanda**, er blevet fanget af byvagten med lommerne fulde af tyvekoster. Hun blev dog sluppet fri samme aften, og Elsa kan kun se én forklaring: Ruxanda har talt over sig, og nu skal hun betale. Ruxanda er nok at finde blandt en af hendes mange rige elskere og elskerinder...

- **Kaptajn Jozef van der Feckenheim** fra byvagten passer spilpersonerne op en tidlig morgen. En af hans kontakter har hørt nogle rygter om en smugkro et sted i byen. Den skulle efter sigende være fyldt med alskens eftersøgte forbrydere og andet rakkerpak. “Sky ingen midler for at finde den – den skal lukkes, og det skal være nu! De forbandede banditter skal fandeme ikke have et fristed i min del af Marienburg!”

Ungeheuernacht

af Simon Steen Hansen, Anders Frost Bertelsen
& Kristoffer Rudkjær

I Imperiet bedder årets sidste måned Vorhexen, og når den er slut, kommer Hexensnacht, hvor både Mannslieb og Morrslieb er fulde. Der tør få gå uden for en dør, for det siges at vrimle med dæmoner og andet utyske.

Hvad...

Den sidste aften i **Vorhexen** – aftenen før **Hexensnacht** – kaldes **Ungeheuernacht**, og i Marienburg danner den rammen om en særlig begivenhed. På Ungeheuernacht klæder en række af byens fornemste folk sig ud som dæmoner og huserer i gaderne. De skræmmer folk, der laver ballade, og de gør tjenester for folk, der har brug for dem, blandt andet ved at uddele penge til de fattige.

Imidlertid siges det, at det giver uheld at tage imod deres hjælp, og at man ikke skal tage imod deres penge. Og morgenen efter kan man flere steder i byen se skinnende sølvmonter ligge i byens gader, hvor de er blevet kastet. De fleste er sølvmonter særligt præget til lejligheden med en fuld måne på hver side. Alle gaver og tjenester siges at give uheld, men de specielle **Mondmünzen** er særligt forheksede. Det forhindrer dog ikke desperate sjæle i at tage dem og bruge dem alligevel.

Mange af de traditionelle kirker såsom **Morr**, **Verena**, **Shallya**, osv. betragter ”dæmonernes” huseren som et værdifuldt billede på fristelsen fra Kaos og deltager på egen vis i nattens udskejelser. De organiserer processioner gennem byen med salmesang og lys, og alle der er udklædt som dæmoner er nødt til at flygte fra dem for ikke at risikere at få revet masken af. Efterhånden som processionerne går igennem byen, samler deres præster Mondmünzen op og velsigner dem, så de senere kan smeltes om og bruges af kirken til godgørende formål.

Sigmars kirke derimod ser det som en hedensk skik, der bør forbydes hurtigst muligt.



Indtil nu har de primært advokeret for et forbud i byen, men nogle af deres mere ivrige medlemmer mener, at det er på tide at organisere dæmonjagter med sværd og fakler, og enkelte mener endda, at de andre kirkers processioner gør sig lige så skyldige i hedenskab. Tingene ulmer i **Sigmars Katedral**.

Scenarietråde...

- En desperat købmand kom til at samle en Mondmünz op og bruge den på at redde sit handelskompagni. Nu går forretningen strygende, og han er bange for, om han uforvarende har lavet en pagt med mørke kræfter. Han har brug for diskret hjælp.
- En entusiastisk Sigmar-præst har brug for masser af gode mænd til at lære hedningene et par ting omkring farligheden ved at lege med mørke kræfter. Det bliver ikke for sarte sjæle.
- En datter af en af byens spidser bliver fundet død i gaderne morgenen efter Ungeheuernacht, iklædt resterne af et forrevet dæmon-kostume. Har religiøse fanatikere demaskeret og dræbt hende? Er det nogle af byens mere suspekte elementer, der har set en chance i at røve en rig, ung pige. Eller er det en af faderens rivaler, der har startet et større og meget farligere spil om magt og penge?

Kranz Rattenhocker

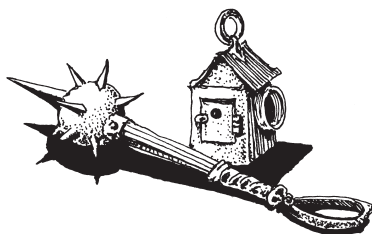
af Lars "Kaos" Andresen

*I en stenvæg, gemt godt af vejen for lovens vagtsomme
De to mænd træder ud foran dig. Slidt læder. Nitter.
Lette sko med metalsnuder. Du ved, at du nu mister
den pakke med klæder, du bærer på for Herr Schnur-
meister. Måske mister du endda livet. Deres sehsikere
smil fortæller historien om, at du aldrig skulle have ta-
get denne genvej. Du ser ham. Tyvene hører ham. En
stille piben. De tror bare, at det er en rotte bag dem.
Men rotten er stor. Og den er over dem, før de ved det.*

Hvad...

Kranz Rattenhocker holder til under byens broer, fra **Treskillinge Broen** til den store **Hochbruch**, der forbinder Marienburgs to dele. Hvis han har et fast tilflugtssted, er der ingen, der ved, hvor det er. Han bevæger sig hastigt langs kanalerne. Historien går, at alle undtagen byens rotter hader den tidligere rottefænger. Det er løgn. Fulderikken, der slap for at blive rullet, er taknemmelig. Købmanden, der beholdt sin pung, føler sig i gæld til ham. Og skøgerne, der har set deres plageånder sat på plads, giver ham tjenester – på trods af rotterne.

Møder man Kranz Rattenhocker, ser man bevægelser på hans krop. Der kravler altid fire-fem rotter rundt på Kranz Rattenhocker. Nogen sider, at det er muterede rotter, der lyder hans mindste bud. Andre siger, at det er hans børn. Nogen siger, at han har givet dem navne. **Sniz Sniz, Schnecke, Fleck, Dinkel** og **Finkel**.



Rottefængereren er hadet af **Marienburgs Tyvelaug**. Hvad der er gået galt mellem tyvene og Kranz Rattenhocker ved kun tyvene og ham, men hadet går begge veje. Kranz Rattenhocker gør, hvad han kan, for at stikke en kæp i hjulet på dem, han engang var en del af.

Scenarietråde...

- Spillerne kommer selv på tværs af Kranz Rattenhocker, hvis de opfører sig som medlemmer af tyvelauget, eller sniger sig af sted i byen om natten. De vil opdage, at nogen følger efter dem. De vil høre rotter pibe, og pludselig er han over dem. Måske kan misforståelsen udredes. Måske har Kranz Rattenhocker og spillerne fælles fjender. Måske kan han ligefrem blive en ven i byen – men pas på! Venskab med Kranz Rattenhocker fører fjendskab med andre med sig.

- Måske skal spillerne ind på livet af tyvelauget, og de bliver bedt om at fange Kranz Rattenhocker.



Fontænen

af Johannes Busted Vestergaard

"Fontænen er meget mere end en piebar!"

Hvad...

Da ost- og hestehandleren **Mårgan Henrich** blev smidt på porten i sin hjemby **Averheim** rejste han så langt han kunne komme ned af **floden Reik**. Det var en dyr rejse og fordi Henrich nåede ikke at pakke til turen, så ankom han kun med en lille håndfuld sølvmonter til Marienburg.

Heldigvis var Henrich en driftig **zakenman**. Med det meste af sølvet købte han pebersnaps som han brugte på at drikke de to arbejdsløse stenhuggerhobbitbrødre **Max** og **Mouten Müller-Jager** fulde. For de sidste par monter købte Henrich 12 ½ kilo gammelt hestekød, smør, roer og mel. Da Max og Mouten, på trods af heftige tømmermænd, kom til sig selv gav Henrich dem resten af pebersnapsen og satte dem til at bage hestekødstarter i deres køkken.



Tærterne stod Henrich personligt for at sælge til spotpris ved store fontæne på Ostmuir torv. Hestekødstarter til spotpriser viste sig hurtigt at være en rigtig god forretning. Så efter en lille uge skiftede Mårgan Henrich navn til **Mårgan van der Hendoff** og købte Max og Moutens lille hobbitbolig. I hobbithuset indrettede han piespisestedet **Fontænen**.

Til at starte med arbejdede de to hobbitter sammen i køkkenet, men efter en freak gummegodt-pebersnaps-kødhakker-ulykke i køkkenet arbejdede Max alene. Imens den nu enarmede Mouten primært stod for servering.

Succesen taler for sig selv. Fontænen har måske ikke Marienburgs bedste tærter, men det er (næst efter **Grossmutter's sorte gryde**) det billigste måltid du kan få i hele Marienburg. Hvordan van der Hendoff holder sine priser nede er svært at sige og til de grimme rygter om at man kan blive syg af tærterne, påpeger van der Hendoff blot at Max og Mouten aldrig er syge og at de hver spiser mindst fem tærter, hver dag.

Scenarietråde...

- **Pest!** Der er udbrudt pest i Marienburg og noget tegner på at den er startet i bydelen **Ostmuur**. De eneste der ikke er smittet i Ostmuir er Max og Mouten Müller-Jager. Mårgan van der Hendoff er udenbys.

- **Skavens!** Mårgan van der Hendoff er borte. Max og Mouten Müller-Jager er helt på den anden ende og der er rod i hestekødsleverancerne. De to hobbitter vil rigtig gerne hyre spilpersonerne til at finde deres chef. På van der Hendoffs kontor (der før var Max og Mouten Müller-Jagers hyggelige hobbitstue) finder spilpersonerne et hadsk brev fra en hestekødsleverandøren **V.O. Gelveschrikker** om at hvis "En rimelig betaling betaling" ikke snart falder, så kommer "Mennesketingen van der Hendoff nok ud for en ulykke ulykke (stik stik)". V.O. Gelveschrikker viser sig at være et dæknavn, som van der Hendoffs skavenforeningsforbindelse bruger.

- Spilpersonerne spiser på Fontænen og tager evt. en pause fra deres eventyr imens de kommer sig over deres madforgiftning. Alternativt kan partiets næste dungeon crawl få et klamt diarrétwist.

Halberts Kuriositorium

af Simon James Pettitt

Foran den usmageligt farverige bygning står der altid en stor udstoppet og lettere moladt bæver med horn og en enkelt tilbageværende fangearm. Et stort rødt skilt proklamerer stolt: "Halberts Kuriositorium: Oplev mysterier fra hele Imperiet"

Hvad...

Halvingen Halberts familie skabte deres formue i **kartoffelhandlen**, men at drive et forretningsimperium var aldrig noget for familiens eneste arving, Halbert. I stedet brugte Halbert familiens imponerende formue på at rejse rundt og studere og fange og blive fanget af alverdens mystiske og fantastiske væsner og bæster.

Hans ambition var at skabe en komplet samling af alle verdens fantastiske skabninger. Men da Halbert ser enhver mutation som en separat race, er det et projekt, der aldrig slutter og gennem et langt liv har han brændt hele familiens formue af på projektet.

Hans dage som aktiv eventyrer sluttede endegyldigt da en skaven eller en **mørkelver** eller en **kaosbæver** tog hans ben, (hvordan han mistede benet og til hvilket væsen skifter, hver gang han fortæller historien, hvilket han gør tit.)

Nu tjener han til vejen og dagen ved at drive et lille museum, lokaliseret i **Oudgelwijk**, hvor besøgende, for et kobberstykke eller to, kan blive vist rundt af Halbert selv og høre om alle de fantastiske væsner han har udstillet overalt i hans lille byhus.

Nogle af de udstoppede dyr virker til at være reelle monstre, så som samlingens stolthed: en trebenet goblin. Andre virker til blot at være forskellige husdyr syet sammen på kryds og tværs. Men nævner man det over for Halbert, vil han stædigt påstå, at der er tale om ægte kaosvæsner og alle der siger noget andet, er blot misundelige på hans unikke samling.

Om hans halvt høne halvt væsel vitterligt er et resultat af en bizar kaos mutation eller blot et veludført fupnummer, er der ingen, der ved.

Scenarietråde...

- Halbert er altid ude efter at udvide sin samling, og han kan både sende eventyrer på jagt efter hint bizart rygte om et nyt væsen set i skoven eller mere sandsynligt i kloakken. Men eventyrer der har besøgt stedet, kan også altid vælge at slæbe nogle af de mere eksotiske væsner, de dræbte på deres færd hen til museet og så betaler han sikkert glædeligt noget for det, alt efter hvor godt forretning har gået på det sidste. Men som minimum giver han altid en gratis rundvisning i den hemmelige del af museet som betaling.

- Spillene bliver en sen aften opsøgt af **Skaven**. Den enlige rottemand beder dem ikke slå den ihjel, da den har brug for hjælp. Den klager gebrokkent over, at Halbert har hans afdøde onkel udstoppet og udstillet i hans museum. Det er så op til eventyrene at, på en mere eller mindre subtil måde, skaffe den udstoppede slægtning tilbage til sin familie. Skaven kan naturligvis betale med et eller andet værdifuldt den en gang fandt i kloakken.



Arnold Veerman

af Kristian Bach Petersen

Har I hørt det? Har I hørt det? Tranen er død! Marienburgs største skurk og bagmand er endt med fjæset i kanalen! Hvem der står bag? Veerman... selvfølgelig.

Hvad...

Ingen dødelig har fingrene nede i så meget smuds og skidt som Arnold Veerman. Det er som om, han trækkes mod forfald og ondskab som en møl mod lys. Som en skaven mod *Warpstone*.

Veerman er vokset op i **Doodkanaal**. Nogen siger, at hans mor var kultist og involveret i tilbedelse af **Nurgle**. Andre mener, at han er den uægte søn af en adelskvinde fra Marienburgs østlige bred, der blev efterladt i den usleste del af byen som spæd.

Lige meget hvordan det startede er Arnold Veerman vokset op som en nederdrægtig person. Hans karriere som forbryder er slingrende og uden specifikt mål. Han har smuglet ting op og ned af **floden Reik**, gjort sig som overfaldsmand i gyderne omkring **Kruiersmuir** og er mistænkt for flere mord og voldtægter. Samtidig har han, ifølge byvagtens og heksejægerne kilder, været involveret med flere kulter og dæmontilbedende grupper, både **Maskeraden** og **De Vorgeheim Troende**, siges det.

Arnold Veerman arbejder som oftest alene, da ikke engang de værste kriminelle kan holde ud at være sammen med den tatoverende og koleriske mand med de stålsatte vandblå øjne og det fedtede hår. Han er for uberegnelig. For ondskabsfuld.

Men hvorfor er det, at ingen har trukket Arnold Veerman for retten eller har placeret et velfortjent stykke stål i ham? Hvad er det der gør, at en så ubehagelig type, gang på gang undgår rebet og tør bevæge sig rundt i dagslys og uden maskering. Hvorfor er det, at alle er så pissebange for Arnold Veerman...

Scenarietråde...

- Karaktererne kommer til at træde Arnold Veerman over tærne. Bevidst eller ubevidst. Lige meget hvad, så har Veerman et horn i siden på dem nu, og ubehagelighederne begynder at regne ned over dem. Men kan man slippe af med en djævel som Veerman. Hvad nu, hvis du forsøger at skyde ham i ryggen... og rammer forbi?
- Fire behårde dusørjægere lander i Marienburg. De VIL fjerne Veerman fra byens overflade eller dø i forsøget. Det rammer alle, der står i vejen for begge parter og snart er **Marienburg By Night** en nasty kampplads, hvor uskyldige fanges i krydsilden. Måske har dusørjægerne brug for hjælp. Måske har Arnold Veerman?



Den Velsignede Digter

af Henrik Vedholm

*Foran den usmageligt farverige bygning står der altid
Der sidder han – galningen, bumsen og naren. På bug,
som en tynd fattig spurv, med knæene helt oppe un-
der hagen, mens han slikker langsomt og begærligt på
en sten. Hans blik er flakkende og distanceret, som
om han aldrig kigger på noget, men kun ind i sig selv.
Hans høje slidte hat sidder stramt på hans hoved og
det filtrede, fedtede hvide hår stritter uregerligt ud under
hattekanten.*

Hvad...

Oswald var en forholdsvis dygtig digter, der skrev digte til de fornemmere selskaber i Marienburg. Han omgav sig med skønhed og rigdom og var vel set og respekteret af de fleste. Han dyrkede de riges bekvemmeligheder og lod sig ofte friste af unge kvinder, dyre vine og kunst. Med det tiltagende frådseri kom dovenskaben snigende. En dovenskab der mentalt gjorde Oswalds digte til middelmådige og trivielle. En trivialitet der ledte til frygt for udstødelse fra de finere kredse.

I sin desperate jagt på inspiration blev Oswald forledt af en af sine musen. En prostitueret, der lod ham slikke på sig igen og igen. Den prostitueredes hud var, ukendt for Oswald, velsignet af **Slaanesh**, i en sådan grad at hun svedte et mutationssekret af hjernealtererende karakter! Oswald blev med det samme dybt afhængig af slikkeriet og søgte det igen og igen for inspiration og tilfredsstillelse. Hans popularitet og kreativitet voksede igen i takt med hans vanvid og besættelse.

En dag han kom op til sin muse, desperat og fortvivlet, var hun forsvundet. Det eneste der var tilbage var en grå og grønlig sten på størrelse med en knytnæve, med en oval inde i en oval mejslet ind i den.

Oswald Vreemd, er kendt blandt de fattige, som ham der vandrer i tågen – hans egen tåge. For Oswald er aldrig nærværende.

Hans sind vandrer i en uendelig strøm, der springer mellem tid og sted. Oswald er fanget i sin søgen på svar i så høj grad at han ikke formår at give dem. Han stiller udelukkende spørgsmål – vel at mærke spørgsmål der aldrig er relateret til den presente henvendelse, men aldtid i forhold til noget henvendt enten tidligere eller i fremtiden, aldrig i nuet.

Scenarietråde...

- Oswald har mistet sin sten! Han er desperat og vil gøre alt for at få den tilbage. Han har ikke slikt på den i en uge og er langsomt begyndt at komme tilbage til sit eget middelmådige jeg. I takt med at han ikke er under direkte påvirkning af stenens inspirerende kraft er han mere klar end normalt. Han kan høre stenen kalde på ham. Stenen er blevet stjålet af nogle 14-15 årige drenge, der bare ville lave sjov med Oswald. Drengestreger der er løbet løbsk efter at den ene dreng for sjov har slikt på stenen og efterfølgende blevet slave af sine egne syge fantasier, der udmønter sig på bizar vis forskellige steder i nabolaget. Oswald har en voldsomt dyr diamantring gemt fra sin tid som semikendt digter, som han vil give til den der hjælper ham med at få sin sten tilbage.



Dr. Arachnoffsky og Lucinda

af Katrine Wind

døren til kælderen blev sat for kighullet igen. Stiksåret i skulderen var ikke dybt, men han havde godt hørt historierne om ubehandlede sår, man får i Marienburg. Hvorfor havde det svin også trukket en kniv i et godt, gammeldags værtsbusslagsmål? Han bankede utålmodigt på døren endnu engang.

Efter en kort skramlen blev døren åbnet af en lille, mørkeøjet pige med brune slangekrøller. Vent.... En lille pige? Han trådte et skridt tilbage. Pigenes øjne så op på ham mere vidende end de fleste voksne. Stakåndet fremstammede han: "Doktoren..". Pigen lagde hovedet på skrå og nikkede. "Du er ved at dø, ved du godt det?", så vendte hun sig om og lod ham komme ind. gestikulerede ham hen til sig, gav pigen et kys på håret og gik i gang med at behandle såret: "Jeg er sikker på, at Lucinda tager fejl... denne gang".

Hvad...

Dr. Arachnoffskys kælder er velbesøgt af alskens mere eller mindre lyssky personer i Marienburg – om det så er hårdkogte **Gummegodt-pushere** med utilfredse kunder eller letlevende danserinder, der har været uheldige med klientellet. For den rigtige pris bliver der aldrig stillet nærgående spørgsmål.

Kommer man i doktorens klinik, ser man, at hans lange, tynde fingre arbejder hurtigt og effektivt på sår og skader. Han er overraskende stærk for så høj og tynd en mand. Samtaler med Dr. Arachnoffsky foregår altid lidt gebrokkent fra hans side, men han virker altid både lynskarp og som en mand, man kan stole på.

Selve rummet i kælderen emmer af en stemning af "hule" med spindelvæv i loftet og alskens krukker med salver og urter på reoler hele vejen rundt i rummet. Midt i det hele står et bord med et stativ fyldt med nål og tråd, bandager, skalpeller og kødøkser (til amputationer, naturligvis!). Så snart man træder ind, rammes næseborene af en let jordslået lugt i kælderen,

men det er ingenting i forhold til den intense stank af brakvand i nogle af Marienburgs indre kanaler.

Doktoren har en pige hos sig ved navn **Lucinda**, som han købte i **Sylvanien**, før han kom til Marienburg – eftersigende en lille komtesse. Hun stirrer intenst på alle besøgende, mens hun rører ved et vedhæng forment som en vægt, som hænger i en tynd læderkæde om hendes spinkle nakke. Lucinda har erklæret manganen en undrende ungersvend for syg eller skadet til at kunne reddes.



Scenarietråde...

- Én af karaktererne er blevet såret og har hørt om Doktor Arachnoffsky. Doktoren nævner, at han er blevet opsøgt af banditter og er villig til at ikke opkræve betaling for sine services, hvis karaktererne vil hjælpe med til fange de to misædere.

- På **Hulen i Væggen** hører karaktererne rygter om, at Doktor Arachnoffskys unge assistent er heks. Der tales med dæmpede stemmer om den lille pige, selvom flere i selskabet slår det hen. Men var der ikke også nogle mærkelige tegn foran doktorens dør? Og fik man det ikke lidt dårligere, da hun sagde, man var meget syg?

Tjerk van Kloum

af Claus Kiplev

Portrættet af stadsrådet og hans kone bliver afsløret med voldsom festivitas, som kulminerer da det tunge flojsstof glider af den svære, guldbelagt og detaljerige ramme, og åbenbarer et nærmest skræmmende livagtig og fascinerede farvefyldt maleri af parret. Midt i flokken blandt de fejrende og jublende herrer og fruer står Tjerk. Ligesom dem er han klædt i det fineste man kan købe, og der er ikke sparet på stofmængden. Men modsat dem er Tjerk van Kloum mager og bleg. Han smiler ikke, fejrer ikke billedet, han værdier ikke sit værk et blik, og hører ingen af de rosende ord. Han stirrer derimod taust ud på noget de andre tydeligvis ikke er opmærksomme på, og hans lange, blege fingre, der er plettet af et væld af farverester, gider sig nervøst mod hinanden. .

Hvad...

Alle rigtige kunstmalere blander deres egne farver. Det er en essentiel kunnen indenfor faget at vide, hvordan man blander og fremstiller netop de farver og toner man har brug for til netop éns egen specifikke stil og særlige motiver.

Elementer i fremstillingen af særlige farver kan være meget omkostningsfulde. Men det skulle egentlig ikke være noget problem for **Tjerk van Kloum**, der trods en sin ganske unge alder er blevet en af Marienburgs mest feterede malere. Han er berømt for sine levende, detaljetro, og samtidig levende og nyskabende portrætmalerier, der har gjort ham til en efterspurgt kunstner, og en holden mand, med en unge smuk kone, to små børn samt et stort hus med eget værksted og en stab af tjenestefolk i **Oudgelwijk**.

Tjerk burde ikke skulle bekymre sig om bagateller som råstoffer til farver og blandingsforhold. Men det er Tjerk van Kloums konstante jagt på det naturtro, det mere end det naturtro, eller rettere det perfekte, der har gjort ham til den succesfulde kunster han er.

Denne succes har dog ikke gjort Tjerk til en lykkelig mand, snarere tværtimod.

For Tjerk ved jo selv hvor sølle hans sidste værk var, og utroværdigt og behæftet med fejl, ligegyldig hvad alle spytlikkerne og brunnæserne siger. Og ingen forstår, at han ikke blot kan nyde succesen, pengene og det gode liv han har nu. Ingen forstår at den forløsning Tjerk håbede på at få gennem kunsten, slet ikke er kommet!

Tjerk ser derfor med rette ud som en ulykkelig, jaget mand, selv om det faktisk er ham, der er på jagt. Konstant vil han gøre sine værke bedre, i håbet om at opnå det sublime og derved blive forløst, for det må jo lykkedes på et eller andet tidspunkt. Derfor søger han hele tiden mod grænserne. Er der nye farver, nye blandingsformer, og nye malemetoder, samt nye motiver, der kan få hans værker til at blive fuldstændige troværdige og ægte, og ikke blot denne todimensionelle skal, som Tjerk ser alt sit forrige arbejde som.

Scenarietråde...

- Tjerk van Kloum har uslukkelig tørst efter mulige, nye materiale han kan blande farver ud af, han hyrer derfor spillerne til at fremskaffe forskellige sære og svært tilgængelige ting, som måske ikke altid kan skaffes på direkte lovlig vis... Blandt disse kunne være sten der er enten sjældne og fra fjerntliggende egne, sære (f.eks. **urinkrystaller** fra kloakken), eller farlige eller giftige, eller det kunne være dele af levende væsner, der skulle have specielle egenskaber.

- Tjerks billeder går så langt, at de overgår virkelighed, og bliver mere ægte end den. Måske bliver det for nogen mere interessant at være sammen billedet end den elskede selv, andre billeder synes at kunne afsløre ting om det afbillede i en helt utrolig, og uhyggelig, grad, mens nogle portrætter synes at være i live og prøve at kommunikere med deres omgivelser. Alt dette gør Tjerk til en både efterstræbt og farlig mand, som spillerne enten skal opspore eller skjule...

Fleur De Lis

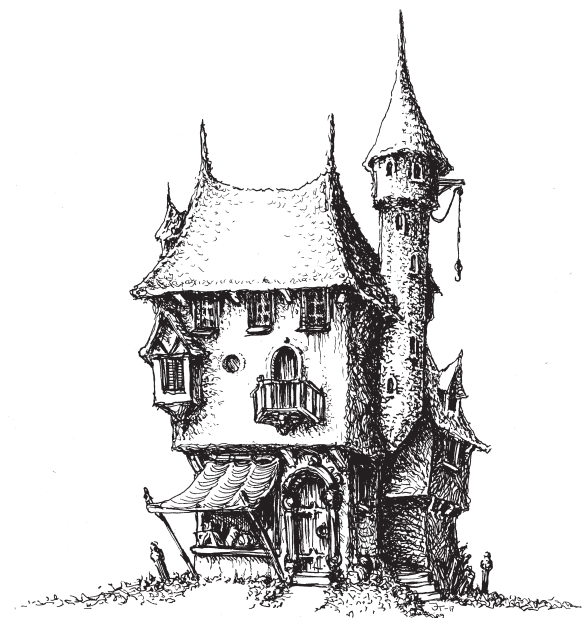
af Louise Skriver Lægteskov

To dagen før premieren på "Gåsedammen" pryder en plakat facaden, og inde bag dobbeltdøren, lyder der en stærk bretonsk accent. "Fint! FINT!! Så kan det da også bare være lige meget! FINT!" en taktstok bliver smidt hen af et gulv og en dør smækkes.

Hvad...

Velkommen til **Fleur de Lis**. Et teater lejet af bretoneren **Florian Fetês Copain**, udtalt **Fettkop** af Marienburgs lokale. Det stod der i mange år stolt ved kanalen i **Suiddock**, men ligger nu næsten glemt mellem de nyere pakhuse. Så skjult at dets rige ejer, **Feltoberst Johann Van der Bild**, helt havde glemt han havde det, indtil Fettkop bankede på hans dør, for at leje det. Johann har flere gange overvejet at rive det ned, men så længe huslejen falder, og det gør den, bare aldrig til tiden, lader han det stå.

En kold vind smyger sig igennem hullet i taget, oppe i det gamle kostumerum. Flere gange er det forsøgt at lappet, men hver gang brædder blev hamret over, gik der kort tid, før regnen fandt et ny hul. Og sidste år blev de udslidte



kostumer, så for bestandigt flyttet, da en mågekoloni flyttede ind. Nu er rummet beboet af over **10 dusin måger**. Der har spredt deres reder over hele gulvet. Det eneste der beviser rummets gamle funktion, er en rusten gine og en enkelt balletsko, der ligger støvet i det ene hjørne. Trækvinden smyger sig videre ned af trappen. Undervejs får den rebet, der hæver og sænker det falske måner og sole, som udgør den sparsomme kulisser, til at svaje let.

Bag scenen fører den lugten af det noget mugne bagtæppe ind under døren til omklædningen i kongesiden. Inde i det overfyldte rum, med de lettere irrede spejle, får den de unger kvinde til at gyse. Alt imens de smidigt smyger sig omkring hinanden, og de mange kostumer, de deler plads med. Kostumerne, der alle har set bedre dage, står som en påmindelse om teaterets manglende penge. Den faste gæst (dem er der ikke mange af) vil med et let trænet øje, kunne se at **Amlets** kappe nu er blevet et kjolestykke på Jaquelines kjole fra **"Renard og Jaqueline"**. De polstrede, røde fløjlsæder står snorlige i 15 rækker ned. De er så slidte at mange af dem afslører deres hvide indhold.

Lysekronen er noget af det eneste intakte tilbage fra da teateret var centrum for Marienburgs bedre borgerskab. Den hænger stolt og skinnede med sine over 112 lys og skaber et blødt skær og varme. Når der er lys i.

Scenarietråde...

- Spillerne går gennem byen da de bliver antastet af en lidt rund mand i et slidt med tidligere fint og farverigt sæt tøj, i højeste bretonske mode for 15 år siden. Han har et øje på en af karaktererne og vil høre om ikke vedkommende vil være en stjerne! Han har de perfekte lægge til det/Hun har den perfekte talje til det. Han er villig til at prøve vedkommende af ved en helt særlig audition i teateret. Hvis han får held i sit foretagende bliver showet dog afbrudt af voldsmænd fra lauguet der har fået besked på at tæske alle der arbejder for teateret, for manglende betaling af husleje.

Frau Blüchers Trykkeri

af Kristian Bach Petersen

I en by som Marienburg, hvor handelsbuse, adelige, handlende og politiske fraktioner bekrieger hinanden både i det skjulte og i det åbne, er der ofte brug for, at kommunikere bredt. I Schattinwaard ligger en ombygget lagerbygning, hvorfra informationerne vælter ud.

Hvad...

Frau Blücher driver Marienburgs største trykkeri. Det er her man går hen, når man skal have lavet løbesedler, efterlysningsplakater, erotiske elver-pamfletter eller de der helt specielle invitationer til den der særlig loge.

Frau Blücher overtog trykkeriet, da **Herr Blücher** døde for to år siden. En overdosis **Gummegodt**, siger rygterne. Den midaldrende kvinde overvåger alt arbejde og alle ting der laves, ofte fra gangbroen i trykkeriet. Ingenting forlader værkstedet uden at Frau Blücher har haft sine sværteplettede fingre på dem.

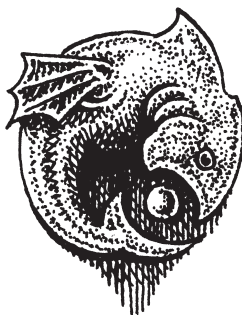
Derfor ved Frau Blücher også ofte, hvad der sker i Marienburg, før det sker, og er udtømmelig kilde til informationer – skulle man få en fod indenfor. Det er dog ikke lige til. Blücher lover sine kunder en høj grad af diskretion og for at holde på informationer, hyrer hun kun analfabeter til at arbejde i trykkeriet. Samtidig er Frau Blücher en hård hund, der hverken lader sig påvirke af trusler eller bønner

Eneste hul i Frau Blüchers tætmaskede net er dværgen **Hieronymus Horn**, der trykkeriets bedste teknikker og den eneste der har styr på, hvordan reparerer den største af presserne. Horn er både kolerisk og fortrukket, og kan ofte fanges talen over sig, når han og hans skiftende svirebrødre er på tur rundt i Marienburg ved nattetide, ofte på **Den Hvide Griff** eller **Hulen i Væggen**. Blücher tolererer Horns opførsel fordi han er god til sit job, men har indimellem følt sig nødsaget til at rydde op efter dværgen.

Scenarietråde...

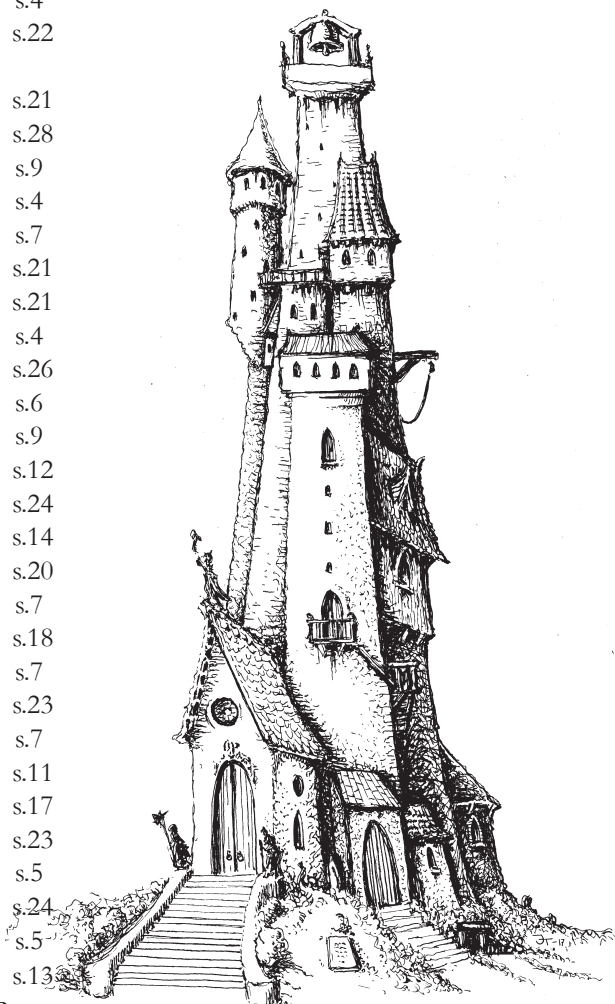
- En revolutionær gruppe forsøger at starte optøjer i Marienburg. Sporet af løbesedler fører til, og ender, ved Frau Blücher og karaktererne må enten forhandle og eller infiltrere trykkeriet, hvis de vil finde frem til folkene bag.

- Karaktererne render en sen aften på Hieronymus Horn. Fra den pløkstive dværge lomme, stikker en efterlysningsplakat med karakterernes ansigter på. Når solen står op, vil plakaterne blive smækket op i hele byen, så spillerne har til daggy til at rense deres navn. om spillerne enten skal opsøre eller skjule...



Hvem er hvem i Marienburg

Alfons, charlatan og slangeoliesælger	s.12
André Amour, troldmand, død	s.11
Dr Arrachnoffsky, læge	s.25
Donald Van der Bild, forretningsmand	s.4
Johann Van der Bild, feltoberst	s.4
Frau Blücher, trykkeriejer	s.28
Drarin Brandhaard, dværg kroejer	s.18
Elsa Brandhaard, dværg kromutter	s.18
Rochus Bruigbaarheid, filosof	s.7
Justus Brock, kultist & dobbeltagent	s.9
Florian Fetês Copain, bretonsk impresario	s.27
Jozef van der Feckenheim, byvagt	s.15
Mauritz Fickenheim, trækkerdreng	s.16
Fraku, dværg slayer	s.8
Freddy, ejer af freakshow	s.12
Juliana Graveland, undercoveragent	s.9
Grosmutter, madmor	s.3
Branda Haesenscharte, købmandsdatter	s.4
Phillip Haesenscharte, tal- og tørvetriller	s.4
Halvbort, halving taxidermist	s.22
Mårgan Heinrich aka Mårgan van der Hendoff, zakenmand og entreprenør	s.21
Hieronymus Horn, dværg sætter & drukkenbold	s.28
Dieter Hirschfänger, heksejæger	s.9
Hans Van der Jens aka Sükkerfar, lænehøj	s.4
Jasper, debatant (Dont)	s.7
Max Müller-Jäger, hobbit kok	s.21
Mouten Müller-Jäger, hobbit tjener	s.21
Johanne Just, Bordelmutter	s.4
Tjerk van Kloum, forpint maler	s.26
Konstantin Kruiswijk, kanalvogter	s.6
Katia Lichtgelovig, kærlighedskultist	s.9
Lola, halvveler, "eksotisk" danserinde	s.12
Lucinda, mystisk pige	s.24
Magritte, danserinde og kageelsker	s.14
Kranz Rattenhocker, rottefanger	s.20
Adelheid van Rectop, filosof	s.7
Ruxandra, elver slyngel	s.18
Saskia, debatant (Kons)	s.7
Tranen, virkelig upopulær skurk	s.23
Tullia, Tileansk taler	s.7
Hanzo Übergeil, glaskunstner	s.11
Ulrikke, Morrpræstinde	s.17
Arnold Veerman, skurk	s.23
Victor Wolfsfelle, bordelfatter	s.5
Oswald Vreemd, gal digter	s.24
Vreni, kok & varulv	s.5
Frater van Willigen, Sigmarpræst	s.13



Marienburg

af Oliver Noeglebaek



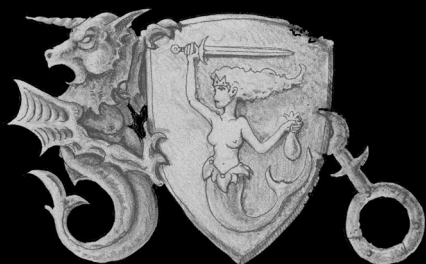
Og det skete, i måneden Vorhexen, det herrens år 2016, at en forespørgsel gik ud.

Til skjalde, digtere, lærde, gøglere og skrivere om at samle informationer om staden Marienburg – havnebyen ved Reikens udløb. Byen hvor alt kan skaffes og alt er til salg.

Stort og småt. Godt og ondt. Det åbenlyse og det helt skjulte.

Og der blev svaret. Ved Sigmar, der blev svaret.

Og alle oplysninger blev klemmt ind i dette værk – en Gazetteer fra fordums tid, samlet som en hyldest til Warhammer Fantasy Role Playing, Old Hammer, britpunk-æstetikken og det danske rollespilmiljøes vilde, kreative kræfter.



Kobold On A Budget