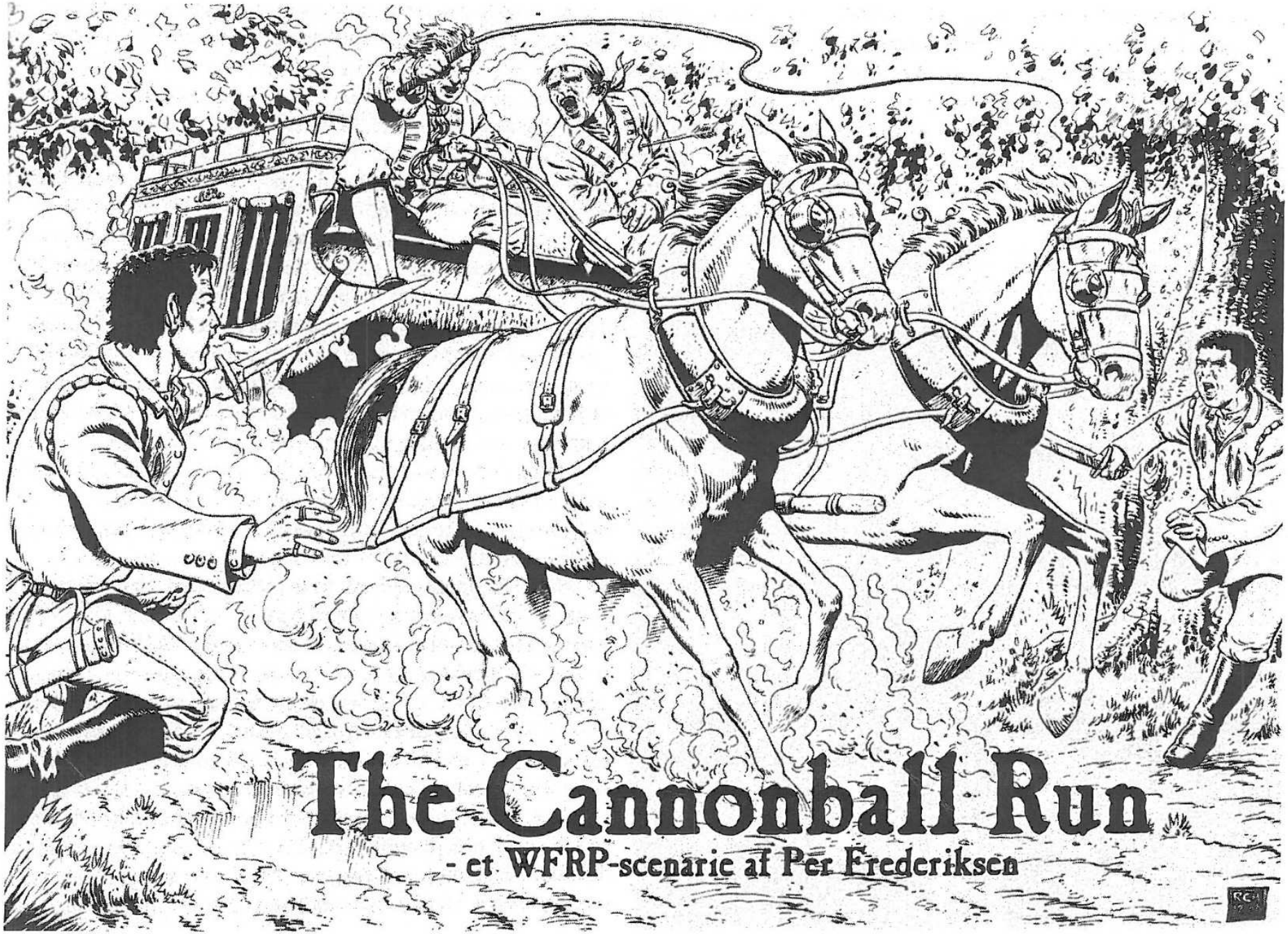
Cannonball Run - 0 - Forside.qxd 03-04-2003 11:45 Side 1



The Cannonball Run

- et WFRP-scenarie af Per Frederiksen

Cannonball Run - 0 - Indhold3.qxd 03-04-2003 11:54 Side 1

The Cannonball Run - Informationer og Indhold

Informationer

'The Cannonball Run' er skrevet til
'Fastaval 2003: Rollespilleren og samfundet' af:
Per Frederiksen
Bakkevej 16, 2.tv,
9400 Nørresundby
40 99 99 47
teufelberg@hotmail.com

Tak til:
Johan Tandrup Kensler (for hjælp med layout]
Anne Ratzer (en tålmodig scenarieansvarlig)
Mette Finderup (fordi jeg måtte være med)
Anne Bjerre, Jacob Lund Jensen, Morten Zinck, Ronni Nielsen og **Søren V. B. Pedersen** (de originale spiltestere, der hjalp med masser af konstuktiv feedback)
Min kæreste (for at være tålmodig)
Dig (fordi du udviser interesse for dette scenarie)
Games Workshop, Flame Publications og Hogshead Publishing (for 'lån' af tegninger. Also thanking them in advance for not suing my ass off.)

Opsat i Quark XPress 5.0 med Caslon Antique 16 pt. og Bookman Old Style 11 pt.

Produktnavne refereret til eller på anden måde nævnt er varemærker ejet af de respektive firmaer, der fremstiller disse produkter.

Anvendelse af disse uden angivelse af varemærke-status skal IKKE tages som en udfordring til denne.

Indhold

Introduktion **3**
Til Spillederen 3
Synopsis 3
WFRP 4
Ideen 4
When all is said and done 5
Om at rejse **6**
On the long and winding road 6
Rules of engagement 6
On the road again 8
Playing rough 8
Getting Hurt 9
Day one 10
Day two 11
Day three 11
Coaching Inns 11
Evening at the inn 12
Coaching Inns (planche) 15
Plot **17**
Plot 17
Spilpersonerne 17
Klienterne 17
Ordo Libido 18
De andre hold 19
Comet Coaches 24
Scenariet **25**
Things that go 'bump' in the night 25
Carpentry at 5 o'clock 26
The streets of Nuln 26
Getting acquainted 28
Boris the Beggar Crusher 28
Herr Freudlos, I presume? 29
Let's get ready to rumble 29
Pearls before beggars 30
The Golden Oak 31
Quiet before the storm 34
A crown a leg 34
The fugitive 34
Caution! Old Bridge 35
Your money or your life 36
Back in the race 38
The Roasted Pig 38
All hail Slaneesh 38
The chequered flag 40
Is there a daemon in the house 41
Appendiks I - NPC sektion (tilgår)
Appendiks II - Spilpersoner
Handout

The Cannonball Run - Introduktion

Denne søjle finder du på hver side. Nogle gange indeholder den informationer, der er vigtige for scenerne på siden. Nogle gange indeholder den forslag, og nogle gange indeholder den intet.

Hvis den er tom, er det et ideelt sted at skrive noter til dig selv, om dine tanker og idéer til scenariet, og eventuelle spørgsmål du måtte have.

Du kan også tegne grimme mænd i den, hvis du keder dig mens spillerne for 8 gang prøver at overbevise dig om, at de skal have magiske våben.

Eller måske føre kamp-resultater i den?

Det er op til dig. Brug den som du lyster.

Til spillederen

Jeg er dig evigt taknemmelig for din velvilje til at køre dette scenarie. 'Cannonball Run' er mit første solo-scenarie til en kongres, og det har været en noget underlig, uforudsigelig og lærerig proces. Men det ved du måske alt om i forvejen.

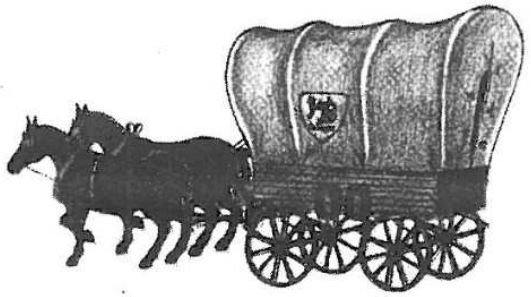
'Cannonball Run' er et Warhammer Fantasy Role Play scenarie af den gamle skole. Dette scenarie indeholder kamp, terningkast, karaktérark, en chaos-kult, korruption, afpresning, beastmen, undertrykkelse, mudder og naturligvis nogle sørgelige eksistenser, der skal være historiens omdrejningspunkt. Selve scenariet er en løs fortælling, hvor spillerne og spillederen i fællesskab bestemmer stemningen og tempoet. Læs trygt videre, så skal jeg forklare...

Synopsis

Et væddeløb fra Nuln til Wurtbad med firmaets overlevelse som indsats. Comet Coaches har satset alt på dette løb. Vinderen får eneretten til at fragte hemmelige leverancer frem og tilbage mellem Nuln artilleriskole og Wurtbad Engineersguild. En rute der er guld værd for ethvert selskab. Men det hele er iscenesat af en Slaneeshkult fra Wurtbad, for at skaffe kulten adgang til to af det sydøstlige Imperiums største militære og teknologiske installationer.

Scenariet starter med spillerne, der vågner efter deres vogn er blevet saboteret. De fanger ikke skurken, men finder en knap, der i første omgang leder mistanken over på holdet fra Four Seasons Coaches. Bedre bliver det ikke, da de øjensynligt er involveret i det første af en lang række svinestreger, der affekterer spillerne. Som løbet skrider frem, begynder der dog snart at danne sig et andet billede. De andre hold lider også under sabotage og svinestreger, og til sidst falder mistanken på Imperial Expressways, holdet, der vil af med spillerne.

Efter et baghold, et rutinecheck af to roadwardens, eksplosioner, og andre udfordringer nærmer løbet sig slutningen. Spillerne har en mistanke om at holdet fra Pleasure Tours ikke har rent mel i posen. Da de få mil før målet falder i et baghold med beastmen, og Pleasure Tours ikke bliver angrebet vækkes en alvorlig mistanke. Løbet afsluttes i en massespurt, og der er lagt op til festivitas. Pleasure Tours er dog ikke færdige endnu. De har planlagt at influere dommerne med magi, og dermed vinde løbet på uærlig vis. Dette forpurrer spillerne dog i en klimaktisk slåskamp mod kultister og en demon. Da dommerne er reddet er spillerne heltene, og rettighederne til turen er deres.



The Cannonball Run - Introduktion

WFRP

Der vil ikke være lange beskrivelser af byer, steder og personer, der er officielle WFRP-produkter. Det vil simpelthen tage for lang tid og for meget plads. Hvis du føler dig usikker på noget, så kontakt mig eller prøv at finde det i eventuelle WFRP-supplementer du eventuelt måtte have adgang til. Scenariet er omtalt som et Warhammer scenarie, og jeg går derfor ud fra, at du som spilleder er bekendt med systemet. Skulle dette ikke være tilfældet kan du hurtigt lære det, og ellers bruge systemet som basic roleplay, hvis det er helt galt. Hvis du er i denne situation, skal du bare kontakte mig, så vil jeg tage lidt materiale med, der gør det nemt for dig at køre scenariet.

Ideen

Idéen med scenariet er sådan set en fortløbende historie, hvori spillerne naturligvis har deres mængde af spillerum. Men i dette scenarie har de en større grad af frihed, og det lægger naturligvis mere arbejde og ansvar over i hænderne på spillederen, men også en større frihed. Et scenarie er kun en nedskrevet guideline til hvordan historien skal forme sig. Den historie en spilleder og fem spillere skaber sammen vil aldrig være den samme, uanset hvor mange man spiller det samme scenarie, fordi folk er forskellige, og folks humør er forskellige, og folk har forskellige præferencer. Derfor er det ofte en belastning at skulle trækkes igennem et investigation-scenarie, hvis man er en actionfreak (hvilket også seriøst kan ødelægge situationen for de andre spillere, når man begynder at nakke mistænkte fra en kant af, fordi man er træt af at afhøre dem), hvor det ligeledes er svært for

The Cannonball Run - Introduktion

spillederen at forsøge at køre en god horrorstemning af, når det er søndag morgen og alle spillerne mest er klar på at spille silly. Derfor har dette scenarie en fordel i dets relative løse narrative struktur, nemlig at der er plads til at spillederen og spillerne selv kan bestemme hvad tonen i scenariet skal være. Eller det er i hvert fald idéen...

Før du tager nogle beslutninger om hvordan du kunne tænke dig at køre scenariet er det vigtigt at være bekendt med baggrunden for det, samt de overordnede plotidéer. Med andre ord: hvad er den røde tråd? Er du Warhammer fan eller film-buff har du allerede gættet, at scenariet til dels er inspireret af 80'er filmen af samme navn. Den er en glimrende guide til hvordan scenariet kunne afvikles, uden at dette dog er idealet. Det er vigtigt at holde for øje, at Warhammer genren indeholder mange tematikker. Det er (sort) humor, action, horror, investigation og drama (gerne centreret omkring nogle skæve personligheder). Derfor er det nærliggende at forsøge sig med at køre alle temaerne af i det samme scenarie, mens nogle måske vil foretrække at lægge vægt på et eller to af temaerne. Det er helt op til dig som spilleder (GM).

Det allervigtigste er bare, at du er forberedt på at improvisere. Dette scenarie er, som nævnt, skrevet meget løst, og uden sidelange beskrivelser af steder og personer, fordi jeg personligt foretrækker at improvisere. Jeg har meget få og overordnede noter til min egen WFRP kampagne, fordi mine spillere har lyst til noget forskelligt hver uge, og så er det nemmere at tilpasse sig deres spillestil, end hvis man har en 4-levels dungeon med 78 rumbeskrivelser, og spillerne hellere vil være på byadventure. Derfor kommer dette scenarie til at kræve en del af dig som GM, men det vil også give dig frihed til at give det dit eget præg. Hvis du er til fx horror, så giver du det bare en på hatten i den retning. Læs scenariet grundigt igennem inden du læser næste afsnit, da det vil give mere mening, når du ved hvad jeg snakker om.

When all is said and done

Uanset om dette er det ringeste stykke lort af et scenarie, du nogensinde har været så uheldig at få mellem dine hænder, eller det er det mest fantastiske, velskrevne og stilrene scenarie, terning guderne har velsignet dig med (eller noget derimellem), så husk på, at det hele handler om at have det sjovt.

Hvis der er noget du ikke bryder dig om, synes er lamt eller ville have gjort anderledes, så ændrer du et bare. I bund og grund er det jo dig, der skal underholde 5 spillere i 6 timer, og hvis ikke materialet lever op til din standard, så er det jo alligevel dig, der skal finde på noget at fylde ud med.

Dette scenarie er bare en idé til hvad man kunne gøre med an masse vogne, nogle kultiser, et par sindssyge dværge, en gal professor og fem spilpersoner. Det kan sikkert gøres bedre...

Brug mit oplæg, men gør scenariet til dit eget. På den måde bliver det en bedre oplevelse for alle.

- Per Frederiksen

Cannonball Run - 2 - Om at rejse18.qxd 03-04-2003 11:58 Side 1

The Cannonball Run - Om at rejse

On the long and winding road

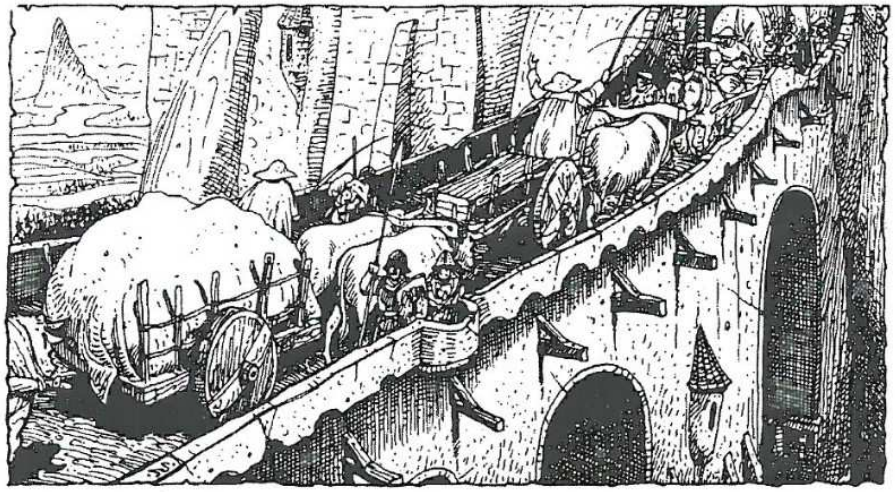
Ideen med denne section er at give et overblik over hvad der sker, når PC'erne bevæger på vejen, mellem kroerne og de forskellige encounters eller scener, om man vil. Det vil stort set være det samme landskab de bevæger sig i, og der er ikke planlagt noget til at skulle ske mellem deres besøg på kroen om aftenen og de scener de kommer ud for om dagen. Hvis der skal ske noget andet er det op til dig og spillerne.

Rules of engagement

Der jo visse regler, der skal overholdes. Herpin skal gerne forklare disse for PC'erne hvis det er nødvendigt. De skal bringe deres løbsdommer fra Cannonball Coaches' hus i Nuln, til pladsen udenfor Engineersguildet i Wurtbad. Løbet starter klokken ti, og PC'erne skal indenfor de næste 24 timer opfylde følgende:

De skal holde to pauser af minimum en times sammenhængende varighed. Disse to pauser må ikke komme i forlængelse af hinanden, ej heller i forlængelse af nattepausen. Nattepausen er en pause af minimum ti timers sammenhængende varighed. Denne nattepause skal være overstået inden der er gået de 24 timer. Disse regler er gældende alle dage. Nattepausen kan dog ignoreres på den sidste dag, såfremt vognen er nået i mål inden midnat.

Yderligere er der løbsdommerens store læderkuffert. Det forventes at den er uskadt og forseglingen intakt, når PC'erne når til Wurtbad. En lakforsegling, som laves hver morgen af løbsdommeren, skal afsløre om kufferten har været åbnet. Så vil denne centimetertykke forsegling være ødelagt. Desuden har kufferten en kombinationslås med tre tal og en almindelig hængelås (CR 20). Spillerne bør passe på den, og overholde de andre regler tillige, da deres løbsdommer kan diskvalificere dem, hvis disse regler brydes.



Hvad der er i den hemmelige kuffert er op til dig. Mit forslag er Herpins tøj og ejendele, nogle sten (for vægt), og en lap papir, hvorpå der står: 'I er diskvalificeret'. Men der kunne være alt muligt. Måske går Herpin i kvindetøj. Måske er det et tyvelaug, der er ved at smule varer ind i Wurtbad gennem de store kufferter. Måske er det noget langt værre, der er ved at sende nogle langt farligere

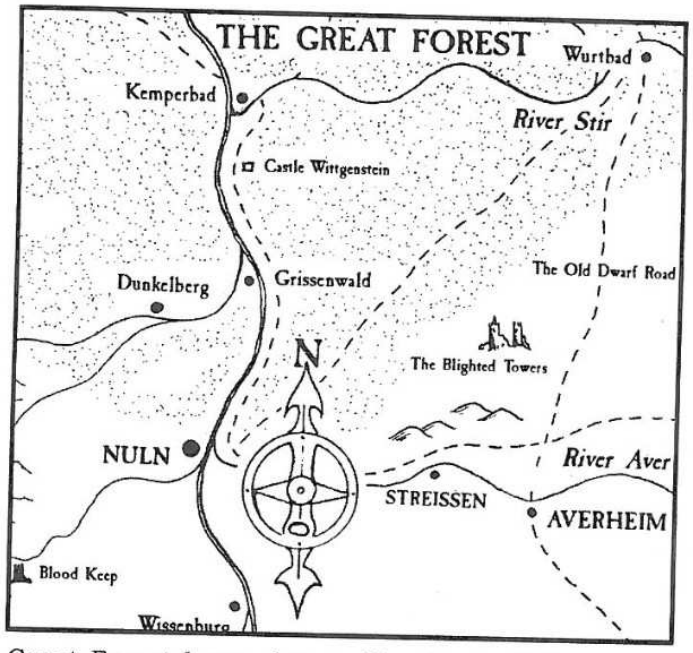
The Cannonball Run - Om at rejse

ting til Wurtbad. Det er kun din fantasi, der sætter grænser, men husk at det skal give mening. Det er op til dig.

Driving a coach from Nuln to Wurtbad in three days
En coach bevæger sig normalt af sted med en fart omkring 4½ mph. I dette løb er det dog højt sandsynligt at spillerne vil give den hele armen for at komme først. På en god vej, hvor der er god plads kan en coach nå en svimlende fart af 18 mph. Hvis man i stedet kører ad en mindre god vej (fx et vognspor gennem skoven) halveres denne fart, da vognen eller ville gå i stykker. Det er vigtigt at nævne, at hestene selvfølgelig ikke kan holde til at galopere, end sige trække en fuldt læsset vogn i ret lang tid af gangen. Men det er sandsynligt at der findes et tempo midt mellem de to. Jeg går derfor ud fra, at en coach bevæger sig med en gennemsnitsfart på ca. 9 mph. Her er der så taget højde for, at det nogen gange går rigtig stærkt og at vognen andre gange næsten står stille. Vogne der færdes på gode strækninger vil således have en gennemsnitlig fart på omkring 13½ mph. Dette skulle gerne igen tage højde for at man stopper for at tisse og give hestene vand en gang imellem, men kun ganske kort.

Da der er flere måder at komme fra Nuln til Wurtbad på, så er disse rejsehastigheder ikke uden betydning. Der er tre primære ruter, som dog alle vil kunne kombineres med alternative genveje og omkørsler.

Den første er at følge vejen på Reikens østlige bred nordpå, forbi Grissenwald og Castle Wittgenstein til Kemperbad. Derpå går turen østpå gennem The Great Forest langs den sydlige bred af River Stir. Turen ender i Wurtbad og er omkring 300 mil lang.



Den anden er at følge vejen langs River Aver østpå på den nordlige bred (forbi Streissen) og derpå dreje nordpå ad den gamle Dværgvej, hvor disse veje krydser hinanden. Turen er 300 mil lang.
Den tredje rute går direkte mellem de to byer, tværs gennem The Great Forest. Det giver sig selv at denne tur er noget mere ufremkommelig and de to andre, men den er også kun 200 mil lang.

Dette betyder altså at spillerne skal tage en beslutning om hvad de vil satse på. De kan tage den

The Cannonball Run - Om at rejse

sikre rute og følge vejen syd om skoven. Den kan dog nemt være ret trafikeret, og der er Roadwardens ude, der sikkert vil påtale enhver form for uforsvarlig kørsel. De kan også tage vejen nordom, hvor vejen sikkert er ligeså trafikeret, men hvor den sidste del af turen foregår gennem skoven. Dette gør vejen mindre befærdet, men også mindre farbar. Endelig kan de tage det noget kaotiske valg og tage turen tværs gennem skoven. Dette er den mindst farbare tur, men også langt den korteste. Det er et gamble at tage den vej, men muligvis et gamble, der kan sikre en sejr.

Scenariet her går tager højde for, at spillerne kan vælge alle tre ruter, men det er skrevet med den tredje rute i tankerne, det vil sige turen gennem skoven. Prøv at overbevise spillerne om, at det er den bedste vej, uden at farve deres beslutning. Det er svært, men du kan nævne, at det er den korteste, og hvis vejen ellers er ryddet, den hurtigste. Lad bare en masse af de andre hold vælge samme rute som spillerne, men bestem dig i forvejen for, hvem der skal følge efter. Jeg anbefaler selv op til 8 hold på samme strækning.

On the road again

Der er et par hold, der skal samme vej som spillerne, uanset hvilken vej de vælger. Det er Four Seasons, Imperial Expressways og Pleasure Tours. Derudover kunne det da være interessant med Steamroller's og Kugelschreiber Express, og hvis du er lidt til noget humor, så måske Cartak Lines, med de to fyldebøtter. Du kan også lade stort set alle vognene køre samme vej. Det er op til dig, så længe de tre første tager samme vej som spillerne.

Ideelt set tager de turen gennem skoven. Det er den hurtigste og farligste, og det alene danner jo ideelle rammer for et godt action-packed scenarie. Der er ikke så mange coaching inns, så chancerne for at alle hold ender på den samme kro er ret gode. På den måde kan der også foregå en masse interaktion holdene imellem om aftenen. Det er klart at foretrække, da der igen vil være mulighed for at køre noget investigation. Måske finder PC'erne ud af at Four Seasons har rent mel i posen, men at Imperial Expressways har et horn i siden på dem, og at der er noget lusket ved Pleasure Tours.

Der et par andre ting der skal ske om dagen, mens PC'erne er på farten. Uanset hvilken rute de tager, skal disse ting ske. De findes i scenariet som separate scener. Resten af denne sektion er skrevet ud fra at spillerne følger plottets røde tråd ideelt. De kan sagtens vælge at gøre tingene anderledes, men det vil jeg prøve at give gode råd til, hvordan du kan klare det som spilleder.

Playing rough

PC'erne vil altså have både Four Seasons og Imperial Expressways foran sig den første del af løbet. Det er ikke sikkert PC'erne overhovedet ser dem i løbet af dagen, men først støder på dem om aftenen på kroen. Derimod kan der nemt forekomme noget kamp om positionerne omkring PC'ernes vogn. Tager de turen gennem skoven er vejen nemlig for smal til

The Cannonball Run - Om at rejse

at man kan overhale. Derfor er det en fordel at ligge forrest, så man kan sætte sit eget tempo. Vælger de én af de to andre veje er det muligt at overhale, så længe der ikke er nogen modkørende eller anden trafik i den anden side af vejen. Der selvfølgelig nogle steder hvor vejen i skoven er bred nok til at en vogn kan komme forbi. Det er måske en strækning på et par hundrede meter, så her kunne det være interessant at lave noget hasarderet kørsel, hvis de andre vogne stadig ligger bag PC'ernes vogn. Hvis PC'erne vil insistere på at spærre vejen for de andre, vil de andre hold måske forsøge at mase sig forbi på den korte, brede strækning. I så fald vil en RISK-test ville måske være på sin plads for den, der kører vognen, selvom vedkommende har drive cart. En mislykket test kan måske resultere i at vognen kommer for langt ud mod træerne i siden og må bremse med det samme for ikke at vælte eller ramme et træ.

Skulle det lykkes for Steamroller's at komme foran nogen i løbet, vil de ikke holde sig tilbage for at smide en lille hånd-bombe ud på stien bag sig. Det vil naturligvis efterlade et stor hul i vejen, og skulle man køre i det med høj fart koster det nemt to smadrede forhjul, samt en ordentlig flyvetur. Hvis de er foran på en af de to hovedveje vil de sandsynligvis vente til de kommer ind i skoven (vejen mod nord) eller hvis de er lige ved at vinde, men er hårdt pressede (vejen mod syd). Der er jo andre rejsende og roadwardens på de to hovedveje, og dværgene er jo ikke ude på at myrde nogen, så der vil de naturligvis holde til et minimum. Hvis PC'erne bliver overhalet eller ligger bag dværgene kan de evt. høre et brag længere foran. Hvis de holder øje med vejen, vil de sikkert se hullet, ellers skal en af PC'erne på bukken klare en I-test. Klarer de den ikke kører de lige i hullet.

Det vil også kunne forekomme, især på ruten gennem skoven, at der pludselig ligger et væltet træ hen over vejen. Dette kan være væltet med vilje af nogle af de forreste hold (typisk Imperial Expressways), eller det kan være sket af naturlige årsager. Uanset hvad vil det tager PC'erne et stykke tid at fjerne træet, enten ved at prøve at løfte det eller hugge det over, og trække delene væk fra vejen. Ligeledes vil stor mudderpøle kunne sinke PC'erne. Andre vejrforhold kan gøre turen interessant. Regnvejr og tåge bl.a. Brug fantasien for at gøre turen om dagen interessant.

Getting hurt

Det er ret sandsynligt at PC'erne får nogle skrammer undervejs. Hvis de skulle være så uheldige at få nogle seriøse tæsk, og du er tvivl om de kan klare de sidste vigtige slåskampe kan du altid have hjælpen parat. Spillerne vil sikkert lede efter en doktor eller anden person, der kan hjælpe med deres sår og skader (dem, der ikke kan klares med Heal Wounds, som Ulrike jo har). Du kan tillade at der tilfældigvis er en læge tilstede på kroen om aftenen, eller en lokal healer eller køddoktor, eller i værste fald en slagter. Prøv så vidt muligt at få alle spillerne levende frem til klimakset. De må godt være lidt slidte, men det er sjovest at være med til sidst. Der kan jo altid dø nogen i den sidste kamp.

Cannonball Run - 2 - Om at rejse18.qxd 03-04-2003 11:58 Side 5

The Cannonball Run - Om at rejse

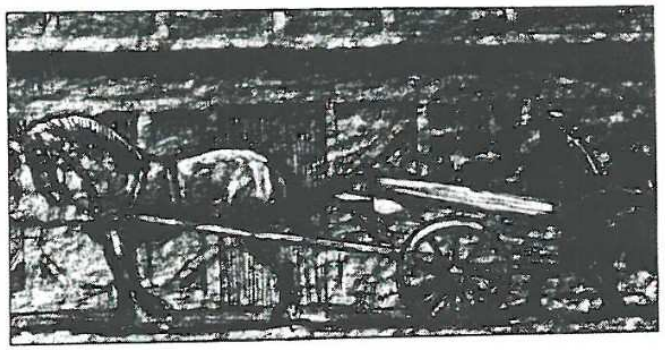
Find gerne selv på flere ondskabsfulde spørgsmål som Herpin kan stille. Prøv om du kan lokke spillerne til at modsige sig selv. Spørg gerne til PC'ernes svagheder også. Hvad skal de fx med en 11-årig knægt på en tur gennem en banditfyldt skov?.

Day one

Lad gerne PC'erne blive moslet af Steamroller's (måske køres af vejen, men ingen bomber... endnu). Se ovenfor hvordan sådan en situation kan tackles. De må også gerne prøve at køre gennem et stor strækning med masser af mudder, hvor de skal ud og skubbe bag på for at få vognen igennem. Lad et par spillere slå en I-test eller to for ikke at glide og falde i mudderet. Det vil være yderst trælst at skulle tilbringe dagen i vådt, mudret tøj. Herpin vil heller ikke sætte pris på at en tilmudret PC sidder i vognen op ad ham.

(Optionelt) Da PC'erne midt på dagen er nødt til at give hestene et hvil (og Herpin en tissepause), vil de efter et stykke tid blive indhentet af Volfgang Kugelschreiber i hans fantastiske dampdrevne vogn. Dette møde har ikke den store plot-vigtige relevans, men det er interessant måske for spillerne at se værdien af teknologi. Dette vil også hjælpe med at sætte i perspektiv hvad de egentligt roder med i Engineersguildet i Wurtbad, og hvorfor disse forsendelser er så vigtige og dyrebare. Derudover skulle de gerne finde ud af, at Kugelschreiber er en flink, om end noget sær, allieret. Det kan også vise sig at blive en sjov rollespilsstund, som du kan strække lidt, hvis du er mere til karakterdrevet spil. Jeg kan nemt forestille mig PC'erne være venligt stemte, men prøve deres bedste på at slippe af med den sære opfinder og hans store, tikkende dampbombe. Fatboy bruger noget af ventetiden til at samle brænde som supplement til kullet.

Ellers bør den meste af den første dag gå med at svare på Herpins nærgående spørgsmål. Han fyrer en lang række spørgsmål af i bedste jobinterview-stil: *Nævn tre gode ting ved jeres firma. Nævn tre dårlige. Hvorfor er i bedre kvalificeret and Cannonball Coaches til at varetage opgaven? Hvad vil i gøre, hvis en flok banditter overfalder jer, og kræver at få udleveret al bagagen og jeres værdier? Hvem bestemmer hos jer, og hvem har kommandoen i felten? Hvor mange ansatte har i? Hvor mange af dem har en militær baggrund? Hvor mange vogne råder i over? Hvor mange faste ruter har i? Hvor mange kunder betjener i på ugentlig basis? Har firmaet en alkoholpolitik? Hvordan er firmaets officielle holdning til mutant-spørgsmålet?* (husk at Kejser Karl Franz lige har udsendt et dekret om at der ikke længere findes mutanter. Se TEW, Death on the Reik, p. 9 eller handout 3 bagerst i bogen). *Hvad var resultatet af sidste års regnskab?* osv. Han vil fortsætte med den slags spørgsmål, og nægte at svare på spørgsmål selv, med mindre de angår løbet eller hans ønsker som kunde. Uanset hvad spillerne svarer, og hvor godt, ser han utilfreds ud. Han svarer som sagt bare med misbilligende lyde og hævede øjenbryn, mens han flittigt skribler i sin journal.



The Cannonball Run - Om at rejse

Day two

PC'erne har to muligheder for at vinde lidt tid i dag. Hvis de kommer senere af sted end de to førende hold (og det gør de nok), så kan de spare tid ved at holde en times middag et sted og så tage en times aftensmad et sted, og derefter køre til for at nå samme kro som de førende. Så behøver de ikke aftensmad og kan gå direkte i seng eller få en enkelt. Derudover ved de, at der længere fremme på ruten i dag er en gammel bro, der vil kunne spare dem en del tid, hvis de tør tage den.

Vær opmærksom på, at konkurrencen tilspidses i dag. Steamroller's vil gøre deres for at komme foran. Dette kan inkludere at smide bomber på vejen for at lave store huller. Imperial Expressways har også nogle planer, og Pleasure Tours har også en lille overraskelse planlagt. Dette vil især være plausibelt hvis PC'erne har mistanke til at Pleasure Tours ikke har rent mel i posen.

Hvis vi som basis går ud fra at Four Seasons ligger forrest med Imperial Expressways lige bag dem, PC'erne en time eller to efter og de andre hold lige i hælene på dem. Der er fire ting, der skal ske i løbet af denne anden dag. Det er et kort stop ved en toldbod, hvor der skal betales vejskat, et møde med to roadwardens, den gamle bro og et baghold. Tingene burde ske i den rækkefølge, men brug sund fornuft. Hvis det er mere passende at lave det om, så er det helt i orden.

Day Three

Det er muligt at spillerne faktisk er de første, der skal af sted næste morgen, eller i hvert fald blandt de første. Morgenen minder meget om dagen før, og rutinerne er de samme. Der skal ikke ske det store denne morgen, så PC'erne skal bare af sted, når de er klar til det.

Hvis der er nogen, der er for langt foran, så lad eventuelt naturen hjælpe til. Det kan trække op til regn nordfra, så de forreste hold bliver først affekteret af mudder. Der kan blive tåget i den nordlige del af skoven, så de forreste hold skal køre lidt langsommere, eller man kan komme ud for et uheld simpelthen. Det vigtige er at de vigtige hold ikke er så langt fra hinanden sidst på dagen, hvor det sidste encounter finder sted.

Coaching Inns

Dette er mere en generel sektion, der omhandler coaching inns. Der er omkring ti inns på turen gennem skoven. Tager man turen nord om vil der være lidt flere, og mange vil tilhøre Four Seasons. Turen syd om har lidt færre, men meget store coaching inns. Her er Four Seasons også representeret. Det vil være vigtigt at mange af de andre hold kører for firmaer der har lejeaftaler med de coaching inns de kommer til. Derfor er der ofte nogle af de større hold, der ikke betaler på kroerne. Det er PC'erne dog nødt til, da de ikke har råd til at have den slags lejeaftaler uden kunder.

Cannonball Run - 2 - Om at rejse18.qxd 03-04-2003 11:58 Side 7

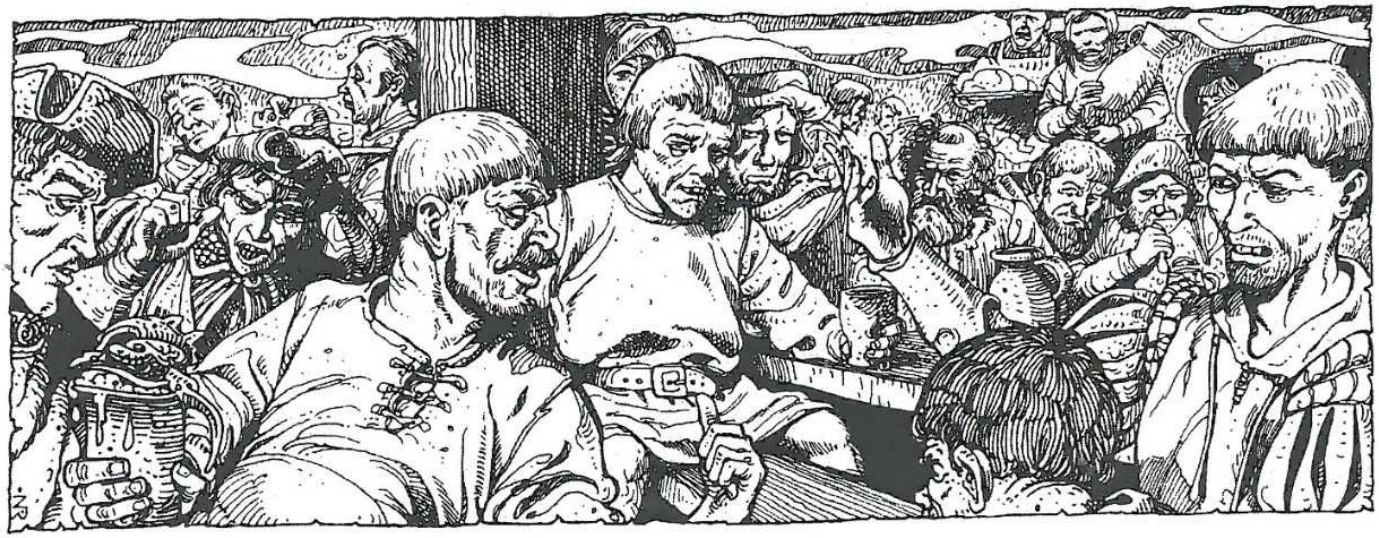
The Cannonball Run - Om at rejse

Herefter følger en beskrivelse af en generel coaching inn. Denne kan bruges som skabelon for alle de kroer PC'erne kommer til, da selve udformningen ikke er essentiel. Det er mere de oplysninger om coaching inns der er brugbare for dig som GM. Læs eventuelt også sektionen 'Travel in the Old World' i regelbogen for inspiration. Husk at spillerne nemt kan fortabe sig i at spille med NPC'ere og se sig om på hver eneste kro, de kommer til, og derved få scenariet til at vare 11 timer. Derfor skal du holde dem i kort snor. Og derfor er der ikke separate beskrivelser for hver kro.

Evening at the inn

Nedenstående gælder for begge aftner, og for så vidt også for andre stop de foretager på kroer, hvor der er andre fra løbet til stede. Der er ikke planlagt noget om dagen, og der er heller ikke planlagt det store om aftenen. PC'erne er lidt overladt til dem selv, og deres egne påfund. Der er dog to vigtige ting som skal fremhæves på alle inns, hvor PC'erne er sammen med andre hold.

Det første er, at alle er utilfredse med de ufine tricks, og at alle gerne vil se den, eller de, skyldige smidt ud af løbet. Dette skal bevirke at spillerne begynder at forstå at det kun er ét hold, der er ude efter dem, og ikke alle de andre. Lad nogle af holdene brokke sig over defekt materiale, eller over scenen med mønterne. Generelt når noget affekterer alle, er det noget, der vil blive diskuteret over aftensmaden. Spillerne burde kunne se hvilke vogne, der var i nærheden, og dermed regne sig frem til hvilket hold, der har været involveret i alle situationerne



The Cannonball Run - Om at rejse

(selvfølgelig ikke i bombningen). Four Seasons kan også sige hvad de har set under løbet. De har jo kørt meget op ad Imperial Expressways, men PC'erne tror nok ikke blindt på dem, men det hjælper måske. Dermed burde de ved scenariets slutning kunne se, at det er Imperial Expressways, der er ude efter dem, og ikke fx Four Seasons.

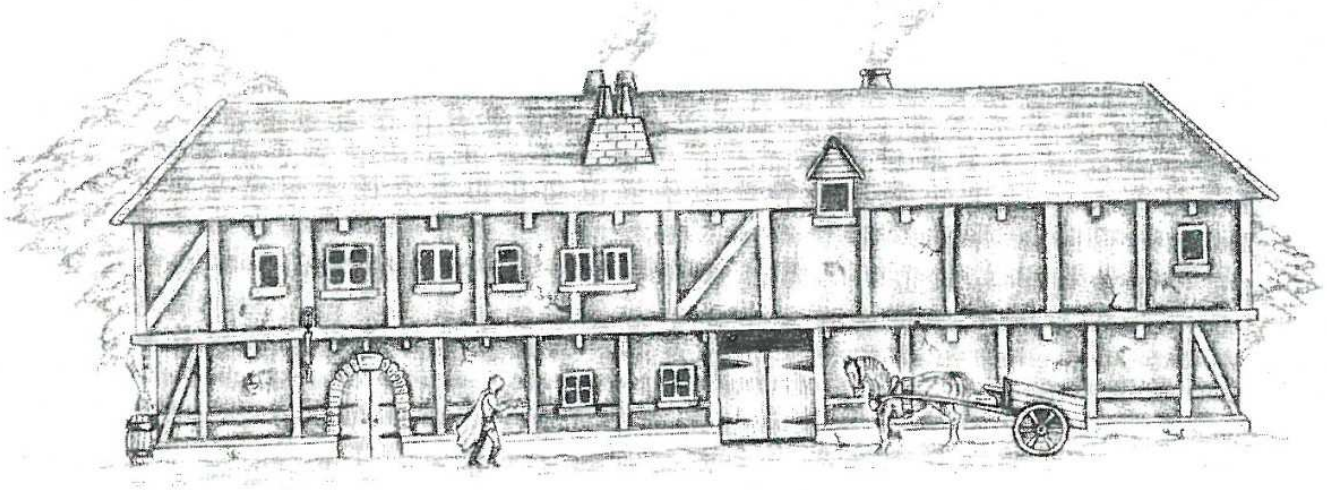
Den anden vigtige ting er, at spillerne skal være klar over, at der er en flok Slaneesh-tilbedere med i løbet. Deres opførsel om aftenen burde vække passende mistanke. Hvis Gottfried fx bliver inviteret op på værelset skal det gerne være mistænkeligt, da der er flere væsentligt bedre udseende mænd til stede. Hvis spillerne ikke har fattet noget, kan du lade heksejægeren Johannes Teufelfeuer snige rundt om aftenen og stille spørgsmål i kroen. Det burde da i hvert fald vække spillernes opmærksomhed, så de helt sikkert fatter mistanke under næste dags beastman angreb. Brug dog kun heksejægeren i yderste nødstilfælde, da det nemt kan virke på spillerne som et vink med en vognstang (hvilket det jo også er). Du skal bare være sikker på at de er tilpas mistænksomme til at de vil holde øje med dem under den sidste fest, så de ikke går glip af klimakset.

Det er muligt at spillerne vil interagere med NPC'erne, og det skal stå dem frit for. Dette er igen et af de steder, hvor det er nemmest at improvisere sig frem. Du skal som GM bare prøve at huske de forskellige NPC'ers personligheder, væremåder og mål. Ud fra dette er det nemt at improvisere en aften på en kro. Du skal bare reagere på det spillerne laver. Måske laver de slet ikke noget, og det er også fint. Det er ikke planlagt at der skal ske det store, men spillerne har muligheden for at trække scenariet i den retning, de gerne vil. Hvis de vil have investigation, kan de jo kigge nærmere på de andres vogne, eller måske lede efter den manglende knap, hvis de ikke allerede har fundet ud af at Boris Tödenshläger mangler en magen til. Hvis de har set det, kan det være de vil gå ham på klingen med det. Hertil vil han naturligvis svare, at det ved han ikke, men kan fortælle at den muligvis er røget af tidligere, da tiggeren overfaldt ham.

Hvis spillerne ikke allerede har mistanke til Imperial Expressways eller Pleasure Tours kan du hinte lidt

Cannonball Run - 2 - Om at rejse18.qxd 03-04-2003 11:58 Side 9

The Cannonball Run - Om at rejse



til at de ikke er super flinke. Hvis spillerne vil snakke med Johannes Miststück og hans folk, vil de hurtigt opdage at de er nogle usympatiske typer. Hvis PC'erne vælger en mere snedig tilgang og prøver at spille lidt hårde eller ondskabsfulde vil de måske kunne falde i snak med Imperial Expressways fyrene. Derved kan de høre lidt af hvordan de betragter verden.

Hvis de vide noget mere om pleasure Tours er det sådan set ganske ligetil. Ilse Unzüchtig og Anna Staudorf er begge meget imødekommende og lettilgængelige. Hvis PC'erne iagttager gruppen, vil de opdage at de to mænd på holdet nærmest varter de to kvinder op. De siger intet, og gør som de får besked på. Andre mænd (og kvinder) er dog velkomne til at sætte sig ved kvindernes bord. Hvis nogen af PC'erne vil forsøge at lægge an på dem, vil de hurtigt opdage, at det er nemmere end man skulle tro. Hvis en PC er meget ihærdig og insisterende kan vedkommende godt ende med at komme op på deres værelse (et 4-mands). Når de kommer ind på værelset kaster Ilse formularen Acquisence, der bevirker at PC'en forsvinder i en tåge af tilfredshed. Den varer til solopgang, herefter bør du tage spilleren med udenfor, og beskriv alle de forfærdelige seksuelle ting du kan komme i tanke om, men gør det klart, at han ikke kan huske det helt store, og at det må have været noget han har drukket, der gør at han var lidt væk. Hvis PC'en var fuld kan det også bruges som passende undskyldning. Det skal jo helst ikke afsløres før til sidst, at Pleasure Tours er en Slaneesh-kult.

•BUILDINGS OF THE OLD WORLD•

There are many types of building found in the Old World, the ones that follow are only a sample. These buildings are meant as guides and not as definitive descriptions of their kind. Many variations of these buildings exist and you should feel free to amend them as you see fit or to use them as inspiration for designing your own buildings. However, you only really need maps of this complexity when running detailed adventures inside buildings. When your players are simply travelling along the road, it is not necessary to have a map for each inn, toll house or way temple they call at. All you need to do is refer to the maps here and describe the building in general terms. Quite often the layout of a building will be irrelevant.

The description of the coaching inn provides details of individual rooms, whereas the rooms on the other maps have simply been labelled "bedroom, bar, stables" and so on but, once you have read the description of the inn, the function of any room should be apparent.

•COACHING INNS•

Coaching inns are found throughout the Old World. They serve a number of important functions - acting as stopping places for weary travellers, and allowing coaching companies to change horses during journeys and to repair any damaged coaches. Coaching inns are also used by the Road Wardens as temporary bases and as holding cells for any criminals captured on the road. In times of unrest, coaching inns act as defences for the local populations who flock behind their stout walls to avoid rampaging mercenaries or goblins. But in more peaceful times, coaching inns are a welcome place for weary travellers to rest.

Coaching inns are usually independently owned, but chains of inns owned by the same family can often be found on the well travelled routes. The owners of the inns make their livings not only from their paying guests, but also from rents from the various coaching companies that use their facilities, and from a small fee paid by the Road Wardens.

The map shows a medium size inn; some inns are far larger while others consist of nothing more than a bar, a few bedrooms and a stable.

•OCCUPANTS•

Coaching inns employ various types of staff including cooks, bar-staff, stable hands and occasionally guards. The numbers of such staff varies greatly, sometimes they are staffed entirely by the owner's family and other times by hired hands from a local village. An inn of this size would be run by a landlord who oversees one or two bar staff, a cook assisted by a scullion, a couple of servants to clean the rooms, two grooms, and a gateman who doubles as the blacksmith .

•DOORS•

All doors can be locked and often are - one cannot be too careful considering the kinds of folk who travel the roads these days. Generally only those doors that passengers are likely to use are left unlocked.

•1. OUTER WALL•

The majority of inns outside of the major cities have a defensive wall of some description. Depending on their location, they are either made from stone or wood and are often 8-12 feet high. Entrance is via one or two gates that lead to the road. The gates are normally open unless the landlord has reason to expect trouble from outside. In wilderness areas where rampaging monsters are common, the gates are always closed and barred. Coachman wishing to enter for the night blow their horn to alert the occupants to their presence.

•2. GATEMAN•

A gateman is generally on call at all times of the day and night to see to any arriving or departing coaches. The gateman meets a coach as it arrives and directs the driver to an available stable.

•3. COURTYARD•

The courtyards are paved and act as areas for general horse grooming and coach repairs. Some inns have sunken pits in the courtyards which are used as lock-ups by the Road Wardens. An iron grate fastened over the top stops any prisoners from escaping and ensures them a very uncomfortable stay, particularly if it rains.

•4. BAR ROOM•

This is the area that travellers most often frequent. In the bar room, travellers are able to relax and sample the inn's food and beverages. The bar room is also where the landlord is most likley to be found - overseeing the service of the staff or waiting on tables.

•5. STABLES AND COACH HOUSE•

Here the grooms employed by the landlord stable and look after the horses. In bad weather and during the winter months, coaches are placed undercover in the coach-house, otherwise they are usually left out in the yard.

•6. SMITHY•

A blacksmith/cartwright who, in smaller establishments doubles as a groom, barman and so on, works here.

•7. STORES•

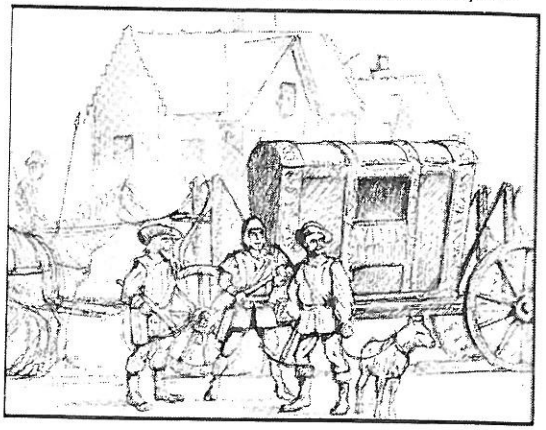
Goods transported by the coaching companies can be left here for the night, It is common practice for passengers' luggage to be stored here as well, although many landords refuse to take responsibility for any thefts that may occur during the night, it is at least safer than leaving luggage with the coach. Travellers are advised to keep their valuables with them at all times.

•8. BREWHOUSE•

It is common practice for coaching inns to brew their own beer on the premises, a custom favoured by travellers as each new inn brings a new type of beer to enjoy.

•9. COMMON ROOM•

This is a large bedroom capable of sleeping up to 20 guests in beds and more on the floor. Dormitories are usually ser-



vicable and clean, but they are often noisy places, especially when full of snoring, drunken travellers. Dormitories are frequently used by poorer travelers as their average cost per night is only 3/- per traveller (2/- without a bed).

•10. BEDROOMS•

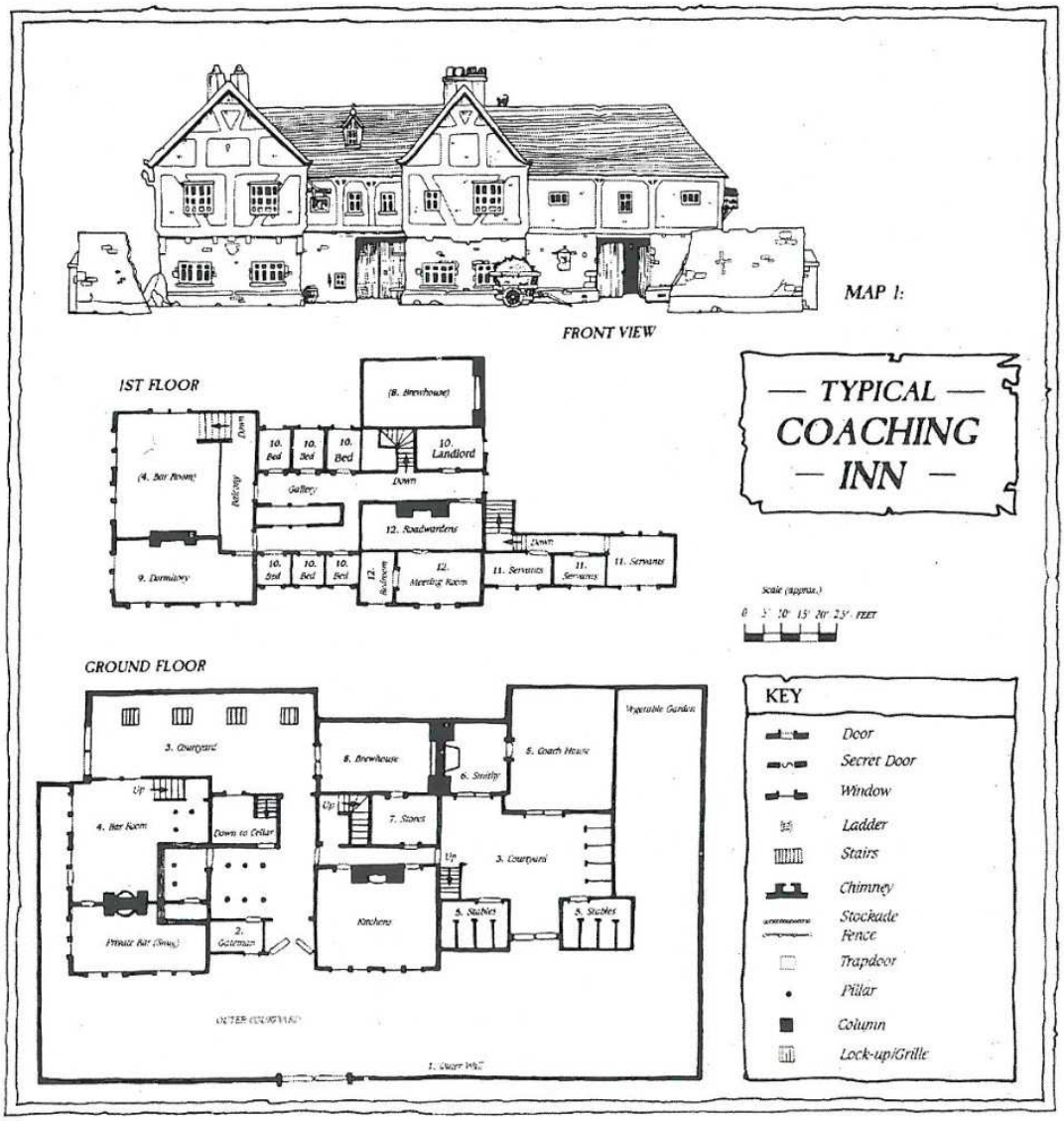
These rooms offer privacy and comfort, being better furnished than the dormitories. Each room sleeps two comfortably, but four can be accomodated by sharing beds. The average cost of a bedroom is 30/- per night.

•11. SERVANTS QUARTERS•

The inn's servants sleep here. Often visiting coachmen are put up here for the night, although some inns make bedrooms or the dormitory available to them - providing the inn is not too crowded.

•12. ROAD WARDENS•

Many inns have a couple of rooms used by the Road Wardens. This is often a mutual arrangement - the Road Wardens gain beds for the night and a place to perform their administrative functions while the landlord gains the protection of the Wardens' presence.



The Cannonball Run - Om at rejse

Cannonball Run - 2 - Om at rejse18.qxd 03-04-2003 11:59 Side 11

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 1

The Cannonball Run - Plot

Ulrikes efternavn udtales på tysk, ikke engelsk. Der er ikke tale om en 'Vildtand' eller et dårligt ordspil på 'Wild Thing'.

Prøv selv at finde ud af hvad deres navne betyder.

Plot

Denne del præsenterer alle de ting, der er sket inden scenariet foregår, så vel som en diskussion af spilpersonerne. Det uddyber og forklarer også baggrunden for hele scenariet, og er den sidste formelle del inden scenariet begynder.

Spilpersonerne

Du vil sikkert sidde og undres over, at der ikke er en halv roman til hver spilperson, ligesom karakter arket ikke er overnusset med små, fede dimser, som personen har eller hvor hurtigt han løber på en time, hvis han virkeligt skal tisse. Der er dog nogle meget simpel grunde til dette.

Mange spillere kan godt lide selv at finde på hvad for noget udstyr de har. Nogle føler også, at de burde have noget, der ikke er på deres karakter ark, mens andre bliver skuffede, når deres mægtige plan om at liste sig ind på kroværtens værelse om natten ikke kan lykkes, fordi ingen har en hårnål på deres karakter ark. Derfor er der ikke angivet udstyr på karakter arkene. Det er op til dig og spillerne at finde ud af. Hvad er realistisk at tro de har med. Der er sikkert også nogen, der i starten af scenariet vil bruge tid på at finde en masse grej at tage med. Det er op til dig som spilleder, hvad de kan have med. Hvis spillerne får en god ide kan jeg godt lide ideen med at de siger 'vi har nok en hårnål' , hvortil jeg så kan sige 'ja', fordi jeg synes deres plan er fin. Så find ud af det i samarbejde med spillerne. Hvis de vil have noget totalt absurd, må du jo bare sige fra.

Af samme grund er der kun angivet det mest nødvendige i personbeskrivelsen. Mange føler sig hæmmet af en bibel-lang beskrivelse, hvor de er tvunget til at skulle reagere følelsesmæssigt på 400 forskellige ting i scenariet, fordi det har relevans til deres baggrund. Andre igen kan godt lide at digte og tilføje og dermed gøre personen til deres egen. Derfor har jeg givet de nødvendig oplysninger uden at trække noget ned over hovederne på nogen.

Det er dog også en vigtig faktor at spilpersonerne ikke har en masse intriger, da dette scenarie i forvejen har masser af ting at spille på. Det er bedre, at spillerne føler, at de er en gruppe mod resten af scenariet, og ikke at scenariet bare er noget, der sker, mens de slås internt. Så den sparsomme (og meget kærlige) sammenfletning af spilpersonerne er simpelthen også en tids-praktisk foranstaltning.

Klienterne

Wurtbad er den teknologisk mest avancerede by i Imperiet, og kan prale af indtil flere bygninger konstrueret af noget, der minder om mursten. Det er i denne by, at de største teknologiske fremskidt finder sted, og alle ved som bekendt, at krig befordrer udvikling. Det virker dog også den anden vej rundt. Mange af de opdagelser, der gøres i Wurtbad kan bruges til at revolutionere den Imperielle krigsmaskine. Derfor er et enestående samarbejde opstået mellem den Imperielle Artilleriskole i Nuln og Engineersguild'et i Wurtbad. Der foregår en stor udveksling af dokumenter, prøver, prototyper af forskellig art samt betalinger af varierende størrelse og begrundelse. Den vigtige opgave at transportere disse værdier er fornuftigt

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 2

The Cannonball Run - Plot

nok blevet betroet til en neutral, diskret og professionel tredjepart, nemlig Cannonball Coaches. På den måde sikrer man, at der er nogen, der er økonomisk ansvarlig, hvis eventuelle forsendelser forsvinder er bliver beskadiget. Ligeledes kræver Cannonball en fyrstelig sum for at stille den slags garanti til rådighed. Dermed er denne rute meget eftertragtet for ethvert firma, der kan opfylde de kriterier, de to klienter nu har. Det er en mindre guldmine for ethvert coaching company.

Ordo Libido

I Wurtbad holder den hemmelige Slaneeshkult, Ordo Libido, til, og skønt kulten opererer i det skjulte, er den vokset sig stor og tæller flere prominente medlemmer. En gren af kulten opererer i Nuln, og kultens aktiviteter i det område styres af Ilse Unzüchtig. Gruppen i Nuln mødes på helligdagsaftener i hemmelige lokaler, der skifter placering hver gang. De fremmødte bærer alle masker, så det vil være sværere at identificere andre medlemmer. På disse aftner hengiver medlemmerne sig i alskens perverst og obskønt seksuelt depraveret samkvem i hyldest til den store Slaneesh. Men da alle medlemmer skal godkendes af lederen af kulten (eller lederen i den pågældende region), så kendes alle medlemmerne af Ilse Unzüchtig. Kun de inderste medlemmer ved hvem hun er, da hun er maskeret under hendes optagelses 'ritualer'.

Blandt hendes medlemmer findes desværre flere offentligt kendte ansigter, og et af dem er Senior Kaptajn Feuerfrei af den Imperielle Artilleriskole, personen med hovedansvaret for samarbejdet med Wurtbad Engineersguild. En anden er ejeren af Cannonball Coaches, Fritz Prügelknabe, der tager sine aktiviteter i kulten meget seriøst. Da Ilse efter nogle måneder fandt ud af omstændighederne i dette trekantssamarbejde, og så hvilke muligheder der lå gemt i at være betroet med denne transport mellem de to byer, var hun ikke sen til at udarbejde en simpel og sindrig plan. Der blev hurtigt sendt bud til kultlederen i Wurtbad, og hun fik hurtigt carte blanche til at sætte planen i værk. Det var en smal sag at overbevise Fritz Prügelknabe om, at 'firmaet ikke længere kunne varetage denne opgave'. Ligeledes var det en smal sag at få Senior Kaptajn Feuerfrei med på vognen, da Fritz forelagde ham de kedelige nyheder. Desuden havde Fritz en god idé til udvælgelsen af et nyt selskab, der kunne varetage opgaven tilfredsstillende (da først Fritz var blevet truet med anonyme breve til hans kone og besøg fra en korrupt heksejæger, var han meget ivrig for at fremme kultens sag), og det blev hurtigt vedtaget at man skulle lade alle villige coaching companies deltage i en kompetenceprøve, som Cannonball selvfølgelig var mere end villige til at arrangere og sponsere sammen med de to klienter. Lederen af Wurtbad Engineersguild stillede sig spørgende overfor den beslutning, men da mulighederne for gratis reklame og genforhandling af prisen for fragtning af varer de to byer imellem blev fremlagt for ham, glemte han hurtigt sin skepsis.

Således gik det til at det store Cannonball løb blev en realitet. Da alle de rigtige mennesker var blevet truet, bestukket eller 'overtalt' på anden vis til at sætte planen i værk, var det en smal sag for Ilse at finde pengene til at købe en vogn, lade sig registrere som

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 3

The Cannonball Run - Plot

Her på siden ses et portræt af den nydelige Kurtz Lang.

'Pleasure Tours', et coaching company fra Wurtbad og derpå tilmelde sig det store løb. Nu er det bare et spørgsmål om at gøre en god figur i løbet, og så er den rute hjemme. Løbsdommeren, der skal bedømme hendes holds præstation, skal hun nok give en oplevelse, og sørge for at turen lever op til firmaets navn. Og når alle de andre hold ser Pleasure Tours vinde løbet på ærlig vis vil de aldrig stille spørgsmål. Dette er i hvert fald Ilses teori. Desuden er det god reklame for det nystartede firma, og klienterne i Nuln og Wurtbad vil være tilfredse med deres aftale, da de nu har det bedste coaching company til at varetage deres vareleverancer. I alt en simpel og sindrig plan, der er nær sin fuldførelse.

De andre hold

Dette er en kort gennemgang af holdene og deres vigtigste karakteristika. Stats på alle er at finde i NPC sektionen. Spillerne ved intet af dette, men PC'ere med Drive Cart skill ved nogle af de mest almindelige ting. Hvis en spiller spørger, kan du jo give ham så meget info, som du nu selv synes er passende, eller du kan finde på noget, hvor der ikke er angivet så meget information.

Four Seasons Coaches of Altdorf

Four Seasons er det ubestridt største Coach-firma i Imperiet. De er at finde på alle større hovedveje, hvor de selv har en kæde af eksklusive Coaching Inns, mens de på de mindre veje stadig benytter de selvstændige kroer. Men det er kun et spørgsmål om tid, før de også bygger deres egne kroer her, og på den måde truer de mindre firmaer og selvstændige kroer med konkurs.

Da denne eksklusive handelsaftale er sat til salg af Cannonball Coaches er det selvfølgelig klart at Four Seasons vil gøre deres til, at de vinder retten til at købe denne særrute. Mange forventer da også at Four Seasons løber med sejren i det store Cannonball løb. Deres heste og vogne er af bedste

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 4

The Cannonball Run - Plot

kvalitet, og de har muligheden for at benytte deres egne Coaching Inns under turen, selvom de ganske vist ikke ligger på den korteste rute mellem Nuln og Wurtbad, der jo går gennem skoven.

Til dette løb har Four Seasons valgt at stille op med de bedste folk de har til rådighed. De er professionelle, erfarne og de kan tage vare på sig selv. Vognen de kører i er sort, og prydes af Four Seasons logo. Hestene er nogle af de bedste, der kan købes for penge, og holdets udstyr er velholdt. Besætningen er iført mørke farver, med sorte kapper, og Four Seasons emblem på brystet. De bærer alle våben, som var de et nødvendigt værktøj, og en naturlig forlængelse af deres krop.

Holdets leder er Kurtz Lang. Han er ikke en ucharmerende mand. Han er velbygget, omkring 5'10", og solbrændt. Han har et blændende, skævt smil og daggamle skægstubbe. Hans hår er halvlangt og velholdt. Et langsværd hænger lavt ved hans side, og en dolk sidder i en fin skede på det andet lår. Han bærer en åbenstående skjorte i sort fløjl, holdt sammen med lædersnører på brystet, mørke bukser og blankpolerede, langskaftede støvler. Hans højre hånd er Boris Tödenshläger, en kæmpe af en mand, og en farlig modstander.

Tunnelway Coaches of Talabheim

Det enste hold fra Talabheim. Dette hold er anført af Augustus Faustmann, en venlig mand sidst i 30'erne. Han har en stor, bredskygget hat og rejsevenligt tøj på, og hans hold består af fire andre mænd i samme aldersgruppe. De er en venlig flok, og er ligeså meget med i løbet for at have det sjovt, som for at vinde.

Red Arrow Coaches of Averheim

Det eneste hold fra Averheim. Holdet er under ledelse af Heinrich Messerschmidt, en ung knægt, der er kendt for sin hurtige kørsel og hurtige beslutninger. Hele holdet (tre i alt) er unge mænd, og de bærer alle røde kapper med Red Arrow Coaches' symbol på. Deres vogn er også rød, med symbolet påmalet døren. Gottfried (PC) kender den unge leder, og vil genkende ham som en værdig modstander.

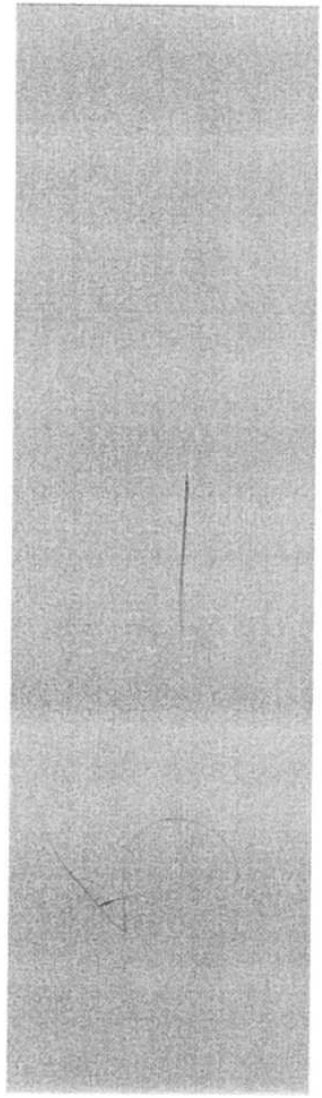
Hvis de bliver spurgt om størrelsen af deres hold, vil de svare, at de kun er tre for at mindske vognens vægt, og dermed øge deres gennemsnitlige fart. Holdet satser på at være hurtigere end de andre, og dermed måske nå en Coaching Inn længere pr. dag.

Castle Rock Coaches of Middenheim

Det ene af to hold fra Middenheim. Det er også det mindste af de to firmaer der er repræsenteret fra Middenheim. Castle Rock bruges mest af adelen i og omkring paladset, og er Graf Boris Todbringers foretrukne selskab.

Holdet anføres af Patrick Bierhof, en tynd og graciøs mand sidst i tyverne. Han er altid upåklageligt påklædt i seneste mode. Han er solbrændt, håret nyklippet og stylet og han bærer enkelte ringe og et armbånd. Hans bærer en stor kappe i kongeblå velour, og under den en stram silkeskjorte og fineste kalveskindbukser. Han dufter af Bretonniansk parfume og har en høj skinger stemme, og taler med

The Cannonball Run - Plot



stemte s'er. Resten af hans hold (tre andre) er mindst ligeså feminine mænd, dog klædt i mere praktisk tøj.

Cartak Lines of Altdorf

Cartak deltager i dette løb i forhåbning om at hive en fed handel hjem, ligesom de fleste andre. Som det ellers er normalt på en almindelig coach-tur, har de kun to folk på holdet, nemlig Hans og Frantz. De er begge kvabsede, med fedtet hår, manglende tænder og daggamle skægstubbe. De er veteraner på kuskebænken, og de er ikke blege for at nippe af lommelærken for at holde varmen. De er særdeles brovtne, og deres kundeservice niveau ligger som man kunne forvente. De afleverer kunden på kroen, og hvad han drefter foretager sig er ikke deres problem, så længe han ikke blander sig i, hvordan deres arbejde skal udføres. Til gengæld kan de køre en coach med bind for øjnene og tømmermænd (noget de rent faktisk har prøvet oftere end man lige skulle tro).

Imperial Expressways of Nuln

Et andet mindre firma, med hovedsæde i Nuln. De er paladsets foretrukne selskab (for de af paladsets gæster, der ikke selv har råd til eller brug for en coach). De bryster sig gerne af at være på god fod med Elector Countess Emmanuelle von Liebewitz. Derfor vil de også gerne gøre krav på denne vigtige rute, der udgår fra Nuln. Det ville cementere deres plads som Nulns førende karet-firma.

Det er derfor naturligvis også dem, der har hyret en lejesvend til at bryde ind hos Comet Coaches (spillerne), for at mindske konkurrencen. Hvis de bliver udspurgt om dette, vil de naturligvis benægte, og bedyre deres uskyld, og endda hævde at de selv var offer for et lignende overfald, for at kaste eventuel mistanke på andre end dem selv. Dette er naturligvis ikke sandt, men det vil være nærmest umuligt at bevise dette.

Imerial Expressways stiller med en coach i blå og hvide farver, deres logo værende en hvid marmorsøjle på blå baggrund. Således er holdet også iført blå og hvid-stribede klæder. De er anført af Johannes Miststück; en venlig mand på overfladen, men et ubehageligt bekendtskab for hans fjender.. Han er et rigtigt dumt svin, der tager feje tricks i brug. Også her virker mandskabet yderst motiverede, og vante til situation. En professionel flok.

Ratchett Lines of Altdorf

Oprindeligt startet af en flok studerende for at tjene lidt ved siden af studierne, er Cartak nu de studerendes foretrukne selskab i Altdorf. Der er rabat på ture i byen, hvis du kan bevise du er aktiv studerende, og man kan være sikker på at få en god diskussion op at køre undervejs.

Holdet er anført af Gerhard Leseratte, en ung mand midt i tyverne, med runde briller og dårlig hud. Resten af holdet er dog lidt ældre mænd, der ser ud til at have været ved selskabet længere end Gerhard. I virkeligheden er han med fordi han er nevø til den nuværende ejer af Ratchett Lines. De er i alt fem på holdet.

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 6

The Cannonball Run - Plot

Wolf Runner Coaches of Middenheim

Middenheims almindelige hverdags selskab. De bringer den normale borger rundt i bystaten Middenheim. Det er byens største og ældste coaching company. Vognen er holdt i de traditionelle farver går og sort, ligesom holdets uniform.

Holdet er anført af Adolphus Wolfsblut, en senet, arret ældre herre, der bærer en hat der henlægger han øjne i skygge. Kun en glødende cigarstump er synlig under skyggen, og han taler med en dreven, hvæsende stemme. Han har et mørkt slag over skuldrene, og han bærer en meget slidt pisk. Resten af holdet er mindst lige så vejrbidte. De er ikke så store, som fx folkene fra Four Seasons, men de er iskolde og vant til lidt af hvert. Der skal mere end et par mutanter til at skræmme dem.

Kugelschreiber Express of Nuln

Wolfgang Kugelschreiber, det lokale geni og opfinder, bestemte sig for at lade sig registrere som ejer af et coach-selskab, så han kunne deltage i løbet med sin seneste opfindelse 'The Kugelmatic Steamenhanced Coach', en yderst moderne og indviklet karet, der gør brug af både hestekræfter og damp.

Wolfgang vælger at bruge dette løb som et PR stunt. Han håber, at de andre selskaber ser værdien af hans opfindelse, og naturligvis indser at han vil revolutionere hele coach-branchen. Derpå vil hans lykke være gjort, og han vil kunne trække sig tilbage og udvikle og bygge nogle af de mere kostelige projekter på tegnebordet. Skulle han vinde løbet vil det ikke alene bevise 'The Kugelmatic Steam

Enhanced Coach's overlegne evner, men også bringe ham i en position, hvor han kan få en fod inden for hos både Artilleri Akademiet i Nuln og Ingeniør Lavet i Wurtbad. Begge steder vil sikkert være villige til at investere penge i hans mærkelige projekter... mener han da i hvert fald selv.

Wolfgang er desværre distræt, hvilket også bevirker, at hans opfindelser at han som regel glemmer vigtige komponenter i sine opfindelser. Dette resulterer i, at de ofte er mere livsfarlige end de er funktionelle.

Wolfgang, som ganske vist ikke er ung længere, har selv insisteret på at føre vognen til sejr i løbet, kun hjulpet af hans personlige tjener, halflingen Fatboy Smallnose, der har reddet Wolfgang fra at sprænge sit hus (Der Geflugelsalat) i luften med ukontrollerede eksplosioner flere gange end nogen af dem kan huske. Fatboy mumler meget for sig selv.

Selve vognen er en ombygget coach. Det meste af den indvendige siddeplads er fjernet for at give plads til den enorme bronze/kobber sfære, der sidder bag på vognen. Den er på størrelse med resten af vognen, og underlige målere med nåle bag glas sidder overalt.

The Cannonball Run - Plot

Der er endda en lille hane med en snor monteret, beregnet til at lette trykket i maskinen. Der er også flere tragter. En ser ud til at være fyringstragt, mens en anden er til vand. Det hele drives af et bål nederst i kedlen, som drives af samme type super-komprimerede kul, som dværgene bruger i deres gyrokoptere. Et pr tønder af dette kun er monteret på siden af vognen. To bevægelige arme fører fra et kasse på kedelen ned til baghjulene, og det er overførelsen af dampkraften til disse arme, der driver vognen fremad. Ved førersædet er der adskillige håndtag som guderne må vide hvad er til. Det er Fatboy, der sørger for at fyre op i kedlen og holde den kørene, mens Wolfgang selv fører udyret. Der er yderligere fire heste til at trække den tunge vogn.

Steamroller's

Barrin Steamroller er den stolte ejer af 'Steamrollers Stockpiling Shop'. Han er en dværg med forkærlighed for krudt og kugler, og han har et imponerende og urivaliseret stort udvalg af krudt-håndvåben og mindre eksplosiver. Hans infame butik ligger i Altdorf, i en bygning med god afstand til anden bebyggelse i den finere del af byen.

Han har, ligesom Wolfgang Kugelscreiber, indset reklameværdien i at deltage i løbet, men han har også set en åbning til artilleriskolen. Hvis han gør sig favorabelt bemærket, kan han måske blive leverandør af eksempelvis krudt og lignende, eller måske udvikle en række våben til det brede publikum (til jagt og selvforsvar, naturligvis) i samarbejde med Artilleri Akademiet. Barrin har mange idéer og drømme i den retning. Han er en typisk dværg på det område.

Barrin selv er leder af holdet, og han har to af de ansatte med på turen. Barrins lillebror trak det korteste strå, bogstaveligt, og måtte blive i Altdorf for at passe butikken. Man kan jo ikke lukke butikken, bare for at føjte rundt i en vogn. Alle tre ser vejrbidte og krigshærgede ud. De er alle onde i sulet, og Barrin selv har et åbenlyst psykotisk glimt i øjet.

Pleasure Tours of Wurtbad

Endnu et relativt nyt selskab, der er sprunget op siden Cannonball offentliggjorde planerne om at afholde Cannonball løbet. Pleasure Tours har hjemme i Wurtbad, og specialiserer sig mest i bestillingsture, det vil sige ture, hvor kunden gerne vil køres et bestemt sted hen, som fx seværdigheder, eller smukke steder til en skovtur. Det er et eksklusivt firma, og det er ikke for de fattige at rejse eller tage på en tur med dette firma. Men med den høje pris følger også et højt service niveau og overdådig luksus.

Ledelsen bag dette firma er alle højtstående medlemmer af Slaneesh-kulten, Ordo Libido, der holder til i Wurtbad. De har en stor plan (beskrevet tidligere) og med deres deltagelse i dette løb, burde det være en smal sag at sikre sig retten til ruten, og dermed adgang til to af de vigtigste militære og teknologiske installationer i det sydlige Empire.

Deres vogn er lyse pastelfarver, primært lyseblå og lyserød. Trods det prekære farvevalg, ser vognen nu ganske flot ud. Holdet, bestående af to mænd og to kvinder, er anført af Ilse Unzüchtig, en virkelighedsfornægtende smuk og veldrejet ung kvinde, med lang lyst hår. Hun er iført en kropsnær rød læderdragt,

Cannonball Run - 3 - Plot14.qxd 03-04-2003 12:00 Side 8

The Cannonball Run - Plot

med en stor lilla kappe over skuldrene. De to mænd er veltrænede og bred-skuldrede og er iført stramme hvide skjorter og sorte læderbukser. Den sidste kvinde, Anna Staudorf, er iført mørk blå kappe, og sort lædertøj. Hun har skulderlangt, ravnesort pagehår.

Alle fire tilbeder Slaneesh, Lord of Pleasure, men gør deres bedste for ikke at vække unødig opmærksomhed. De ved godt, at det er farligt at blive opdaget, især med så mange mennesker samlet. De vil slappe lidt mere af, når løbet er undervejs. De ved, at der er hjælp at hente i skoven, hvis det bliver nødvendigt.

Comet Coaches

Det er Markttag, den 30. Vorgeheim, 2512 Imperiel Kalender. Det er her vores historie har sin begyndelse. Historien om Comet Coaches, et lille karetfirma i Nuln, der kæmper mod økonomisk ruin og professionelt dårligt renommé. Comet Coaches ejes og styres af Heyronimus Wurfelwerfer. I årets første måneder har forretningen ikke kørt så godt som forventet, og de få faste kunder Comet Coaches havde er lige så stillet forsvundet. I løbet af foråret har mindre mystiske hændelser været med til at skræmme kunderne væk. Bagage, der er blevet ombyttet eller forsvundet, vognen er brudt sammen eller sladder og rygter på de lokale coaching inns.

I virkeligheden er det Imperial Expressways, der har prøvet at udrydde deres konkurrenter ved at tage ufine metoder i brug. De har spredt rygter om Comet Coaches langs de mest befærdede ruter, de har i smug stjålet og ødelagt bagage når Comet Coaches ankom til en coaching inn, og de har flere gange saboteret deres vogn. Imperial Expressways har set at Four Seasons er ved at etablere et monopol indenfor branchen, ene og alene på baggrund af deres gode rygte og udstrækningen af deres firma. Four Seasons er jo Imperiets største selskab, og de bliver hele tiden større og bedre. Denne udvikling vil på langt sigt tage livet af de mindre selskaber, og det er dét Imperial Expressways for enhver pris vil undgå. Derfor må de skynde sig at sætte sig hårdt på så stor en markedsandel som muligt. Derfor går de primært efter Nuln og det omkringliggende område. Ved at være det eneste selskab i Nuln er de næsten garanteret at al trafik i området foregår gennem deres firma. Derfor forsøger de gennem muskelkraft at få bl.a. Comet Coaches ud af området (og branchen).

Comet Coaches er tilmeldt det store Cannonball løb, da en sejr, om end usandsynlig, vil kunne sikre en fast (og god) indkomst. Dermed vil det være muligt at vende lykken for det lille firma. Der vil være råd til at hyre et par ekstra folk, og måske købe en vogn mere, der så kan køre i Nulns gader og tjene penge ind ovenpå succesen af en eventuel sejr. Så vil alle de grimme rygter måske også blive manet i jorden, og folk vil huske dem som de bedste af de bedste. Vognen er klar. Der er to ekstra hjul med for en sikkerheds skyld, og hestene er udhvilede og velnærede. PC'erne er gået til ro i Comet Coach bygningen i Nuln for at være udhvilede til dagen i morgen.

The Cannonball Run - Scenariet

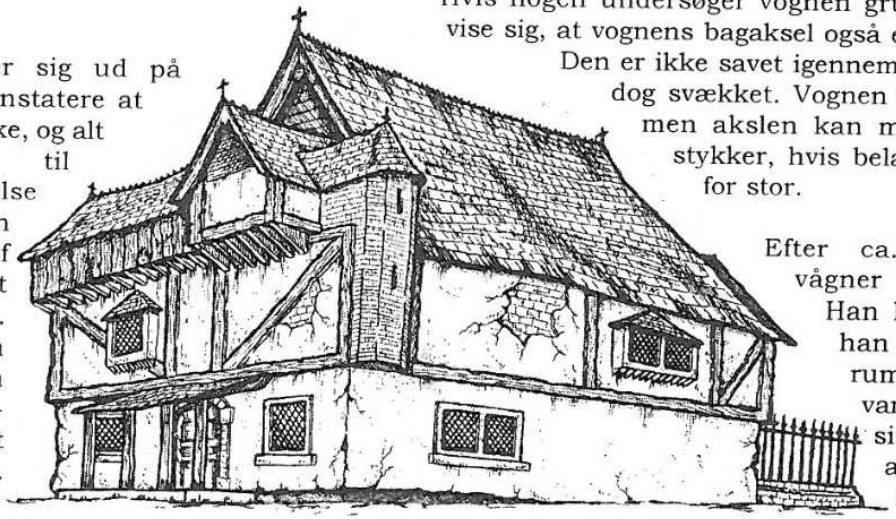
Denne scene har til formål at ryste spillerne sammen og lade dem træde i karakter, inden det går løs senere i det rigtige løb. Denne scene varer så længe som det er nødvendigt. Spillerne skal have tid til at finde deres spilperson, og hvordan denne skal spilles. Hvis spillerne er hurtige til at træde i karakter, så giv dem lidt tid til at falde ind i rytmen ved at spille med hinanden. Er spillerne derimod tilbageholdende, så bruges denne scene til at starte dem langsomt op, og forhåbentlig få dem med.

Things that go 'bump' in the night

Spilpersonerne ligger i deres seng og sover. Det er nat. Der er stadig et par timer til daggry. Pludselig vækkes spilpersonerne til lyden af tumult fra stalden, der er placeret under deres kamre. Det hele stopper lige så pludseligt som det begyndte, og en trykkende stilhed sænker sig over huset. Alle spilpersonerne er nu lysvågne, med mindre de insisterer på at sove fra larmen.

Hvis nogen af en eller anden grund skulle kigge ud af vinduet fra et værelse med vindue mod gaden, vil se en skikkelse løbe bort i mørket. Personen er humanoid, almindelig af bygning og højde. En lang kappe med hætte flagrer omkring skurken. Det vil være umuligt for nogen at bedømme køn, alder, race eller nogen specielle kendetegn, og det er tydeligt at personen vil være væk i mørket inden nogen kommer udenfor.

Enhver der bevæger sig ud på gangen vil kunne konstatere at huset henligger i mørke, og alt er stille. Døren til Heyronimus' værelse står dog åben, og en kort undersøgelse af rummet vil afsløre at han ikke er der. Nedenunder i stalden er situationen dog en hel anden. Heyronimus ligger på gulvet ved siden af vognen.



Han er bevidstløs, og der løber en smule blod fra en flænge i panden. Omkring ham ligger forskellige stykker værktøj. En sav og et brækjern. Der er en smule blod på brækjernet. Et stearinlys i en lille holder ligger på jorden og har antændt noget af halmen på gulvet. Porten står åben, den tunge hængelås hænger ødelagt på den ene dør, og den kolde natteluft trænger ind og blander sig med varmen fra de hastigt voksende flammer.

Spilpersonerne har nu flere ting at se til. Ilden skal standses inden den spreder sig og sætter ild til resten af huset. Forudsat at spillerne magter dette tilfredsstillende, skal de også se til den bevidstløse Heyronimus. Nærmere inspektion vil dog vise at han er bevidstløs men ikke hårdt såret. Vognens højre forhjul og baghjul har været udsat for hærværk, hvor flere eger er blevet savet halvt eller helt igennem. Hvis nogen undersøger vognen grundigere vil det vise sig, at vognens bagaksel også er blevet savet i. Den er ikke savet igennem, men akslen er dog svækket. Vognen vil kunne køre, men akslen kan måske brække i stykker, hvis belastningen bliver for stor.

Efter ca. ti minutter vågner Heyronimus. Han kan fortælle at han hørte en svag rumsteren, da han var ved at tømme sin natpotte ud af vinduet. Han tog et lys og gik

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:01 Side 2

The Cannonball Run - Scenariet

Aftenen forinden sad Kaspar og reflekterede over sin karriere, som indbrudstyv og hyret muskel, over et krus øl på 'The Pit'. Øllet smagte, som altid, af fortyndet urin og muggent grus, og var lige så billigt. Der var her han blev tilbudt jobbet. Han skulle bare bryde ind hos Comet Coaches, og ødelægge deres vogn. Halvdelen nu, halvdelen når arbejdet var overstået. *'Det bliver de nemmeste 10 GC jeg nogensinde har tjent'*, tænkte Kaspar. Han blev hyret af Imperial Expressways.

ned i stalden for at undersøge larmen. Hvis nogen spørger ham om hvorfor han gik alene, vil han nævne kvarterets mange katte, og deres tendens til at komme ind i stalden og jage rotter. Han mener ikke det var værd at vække nogen over. Men i stedet for en kat havde han overrasket en mørkklædt skikkelse i færd med at save i forhjulet. Begge blev overraskede, men Heyronimus husker kun at der opstod en kort kamp, da han forsøgte at overmande misdæderen. Den mørkklædte slog ham ned med brækjernet. Først nu opdager Heyronimus at han har en knap i sin ene hånd. Han må have rykket den af overfaldsmanden under deres korte håndgemæng.

Det er nu spillerne skal tage nogle vigtige beslutninger. De har to reservehjul til rådighed, et af hver slags, men de var beregnet til at tage med på turen i tilfælde af at uheldet skulle ramme dem i løbet. De kan køre med den beskadigede bagaksel, men tør de satse på at den holder, eller vil de få den erstattet, eller lave en midlertidig lappeløsning? Hvis de skal nå at udbedre alle skaderne og stadig have de to ekstra hjul med på turen, skal der arbejdes på højtryk. PC'erne har fået en tidlig start på hvad der skal vise sig at blive en lang dag.

Carpentry at 5 o'clock

Vognmageren Fritz Rahdmacher sover naturligvis på denne tid af døgnet, men spillerne kan beslutte at besøge ham. Det er ham, der har bygget mange af de vogne, der bruges af Cannonball Coaches. Hvis PC'erne er vedholdende vil det endelig lykkes dem at få vækket Fritz. Han er en ældre herre, der bestemt ikke er vant til den slags larm midt om natten. Dog skal han tidligt op. Han skal jo selvfølgelig selv over at overvære starten på det store løb. Såfremt PC'erne forklarer deres prekære situation på en venlig og forståelig måde, og selvfølgelig er villige til at kompensere manden for den tidlige start på dagen, så kan det godt lykkes dem at få ham til at hjælpe. Lad evt. den spiller, der fører ordet, slå en vejledende Fel-test, modificeret for mængden af guld og høflighed spillerne udviser.

Fritz kan sælge PC'erne nogle ekstra vognhjul. 15 GC for et forhjul og 20 GC for et baghjul. Derudover koster en ny bagaksel 80 GC. Han er dog villig til at reparere de ødelagte dele for halvdelen af prisen. Disse reparationer er ikke 100% løsninger, men kan holde et stykke tid. PC'erne kan selvfølgelig også selv forsøge at reparere dem. Slå en construct-test (+10% for 'carpentry' skill). Fritz ved at PC'erne skal bruge vognen hurtigt, og de er ikke normalt kunder hos ham, så han er ikke til at forhandle ned i pris.

Hvad enten PC'erne får vognen repareret eller betaler nogen for det, så er det tid til at komme til start, så løbet kan begynde. De bør pakke deres grej ned og smide forsyningerne ombord, samle deres personlige ting sammen, og så ellers rulle derudaf.

The streets of Nuln

Overalt på gaderne er der liv. De handlende, der ikke allerede er på markedspladsen, er ved at bevæge sig derhen. Kvinder tømmer natpotter ned i skarnranden ud af vinduerne fra første eller anden sal, tiggerne ligger i gadekanten, folk er på vej på arbejde, folk er på vej på indkøb, gadebørnene er i

The Cannonball Run - Scenariet

Denne del af scenariet omhandler starten af løbet. Spillernes vogn er allerede tilmeldt, men PC'erne skal også nå at melde deres ankomst til løbskomitéen, så de kan få udpeget deres løbsdommer. Derudover skal de jo helst ikke komme for sent, så de andre vogne får et unødigt forspring. Det er denne del af scenariet, hvor spillerne har mulighed for at se deres modstandere lidt an. Hvis spillerne allerede har brugt lang tid på Act One, så kan denne del udelades, ved at lade spillerne komme for sent, eller gøre den meget kort. PC'erne kan evt. blive fanget i menneskestrømmen, der er på vej hen for at se starten på det omtalte løb, hvorved de kommer for sent og ikke når at snakke med de andre inden start.

gang med at tømme de første punge og lommer på uheldige forbipasserende, dommedagsprofeterne profeterer verdens undergang og byvagterne tæsker sagesløse og tager imod bestikkelse. En typisk formiddag i Nuln.

Alt afhængigt af hvornår spillerne ankommer til pladsen, vil de andre vogne være mere eller mindre klar til start. Startskuddet går fra Cannonball Coaches' hovedkvarter. Vejen uden for er festligt pyntet med bannere og flag i alle mulige farver. Et stort skilt hen over vejen har ordet 'START' påmalet. En stor skare af mennesker er allerede mødt op for at få de bedste pladser. Driftige bønder har allerede lugtet kobbermønter og går gennem mængden af mennesker og sælger forfriskninger i form at små kødtærter, frugt og vin eller øl fra vandskind. Gamle kvinder og små børn står side om side med andre nysgerrige byboere. Enkelte har endda forberedt sig på starten ved at male små skilte med deres favorithholds navn på og drukket tæt over morgenmaden.

Selve gårdspladsen, der ligger i midten af Cannonball Coaches trelængede bygning, er festligt pyntet. Farvestrålende vimpler er spændt ud mellem bygningens tage, og alle de tilmeldte vognhuses bannere hænger ned fra bygningens første sal. Gårdspladsen er et virvar af officials, deltagere,

The Cannonball Run - Scenariet

'But why do they call him Boris the Beggar Crusher?'
'Because he crushes beggars!'

vogne og heste. Cannonball har åbnet til alle deres vognstalde, så de først ankomne hold har kunnet sikre sig en plads til at gøre de sidste forberedelser i relativ fred. Afhængigt af hvornår spillerne dukker op på pladsen vil der selvfølgelig være varierende fremmøde af de andre selskaber. Starten går klokken ti, og er PC'erne mødt op1½-2 timer før start kan de nemt være blandt de første og få en god plads. Også en af pladserne i vognstaldene. Det er dog mest sandsynligt at PC'erne først ankommer kort før start. Skulle de komme på den idé at komme tidligt, og så løbe nogle ærinder bagefter, så er de selvfølgelig velkomne til det.

Getting acquainted

Der vil her være mulighed for at se de andre deltagere lidt an, med mindre PC'erne er sent på den, som beskrevet ovenfor. Det er også muligt at spillerne beslutter at de vil bruge lidt tid på at undersøge om der er nogen, der mangler en knap magen til den, Heyronimus rev af sabotøren tidligt i morges. Dette kan der sagtens komme en masse sjov ud af. PC'erne kan enten snige rundt og være hemmelige og fordækte, eller de kan forsøge sig med venlige forespørgsler. Hvis de vader rundt og åbenlyst beskylder de andre deltagere for sabotage, så kan der lynhurtigt udvikle sig en tilspidset situation, som måske udvikler sig til et større klammeri. Da det er for meget arbejde at beskrive hvordan hver person, der er til stede på pladsen, vil reagere i de tre tilfælde, så er det et spørgsmål om at støtte sig til beskrivelserne i NPC og Appendiks sektionen, og så improvisere den slags svar/handling, som den pågældende person med størst sandsynlighed vil hælde til.

Boris the Beggar Crusher

Uanset hvad, så finder PC'erne ikke den rigtige forbryder på pladsen. Han var en simpel indbrudstyv, hyret til at bryde ind og sabotere PC'ernes vogn, og han er ikke at finde på pladsen denne morgen. Desværre for spillerne, er det en meget almindelig knap de har som ledetråd. Dette er specielt uheldigt, fordi en af Four Seasons Coaches holdets kuske har en lang sort jakke, hvortil den samme type knap er brugt. Yderligere uheldigt er det, da den nederste, af de i alt fire knapper, mangler. Det er Boris Tödenschläger, Kurtz Langs højre hånd, der mangler en knap. Dette kan spillerne opdage, hvis de af en eller anden grund kommer i nærheden af Four Seasons holdet. Hvis en af spillerne klarer en succesfuld observe-test, lægger de mærke til at en knap, magen til den de er i besiddelse af, mangler på Boris jakke. Hvad de ikke ved er, at Boris mistede knappen tidligere på dagen, da en emsig tigger kom lidt for tæt på. Den desperate tigger klamrede sig om livet på den store mand, og da Boris venligt, men bestemt, brækkede næsen på tiggeren, som en lille advarsel, rev han knappen af i faldet. Dette er dog en god undskyldning for at sætte Four Seasons op som nogle fæle, lyssky banditter, der ikke skyer nogen midler, når det kommer til at hive sejren hjem. Det er vigtigt at spillerne ikke fatter mistanke til nogen af scenariets egentlige skurke endnu. Mere herom senere.

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:01 Side 5

The Cannonball Run - Scenariet

Hvordan Herpin præcist ser ud er lidt op til dig. Det afhænger igen af stilen du har valgt.

Han kan være en bister Mr. Burns/advokat agtig type, eller måske mere en Jonathan Harker fra 'Dracula'

Han kan også være meget beskyttende omkring sin taske. Det vil hel sikkert give spillerne paranoia. Især hvis han sveder meget, og kigger sig usikkert omkring, gnider sig i hænder og smiler nervøst, når de er i nærheden af tasken.

Du kan også bruge ham til at lægge en dæmper på meget kaotiske spillere. Hvis de laver for meget larm på en kro eller under vejs på turen, kan han hele tiden lige stikke hovedet frem, og skrive noget i sin protokol.

PC'erne bør naturligvis aldrig få lov at kigge i protokollen.

Herr Freudlos, I presume?

Et langt bord er stillet op uden for hovedbygningen, og her summer der af aktivitet. Et banner over bordet afslører det som værende bordet for tilmelding. Det er her PC'erne skal anmelde deres ankomst, så de kan få tildelt deres løbsdommer. En svedende løbsofficial sidder bag bordet, og spørger lettere irriteret spillerne hvem de repræsenterer og hvor deres tilmeldingspapirer er. Han har en hvid, genneblødt skjorte på, og et lille skilt på bordet foran ham identificerer ham som 'Udo Schweibtreibend - løbsofficial'. Efter lidt stempling og udveksling af papirer er de tilmeldt. Den svedende løbsofficial henviser dem til et farvestrålende, overdækket podium lidt væk. De flotte blå og hvide striber skinner i solen, og på selve podiet, som konger til en ridderturnering, sidder en håndfuld mænd i fine sorte jakkesæt. *'Jeres løbsdommer'*, siger den svedende official, *'hedder Herpin Freudlos, og sidder ovre i løbsdommer logen'*. Han peger mod det farvestrålende loge-telt. *'Husk, det er jeres ansvar at han kommer sikkert og fredeligt frem. Han vil bedømme jer i alle aspekter af jeres virke som repræsentanter for Comet Coaches. Hans tilfredshed med turen er mindst lige så vigtig som at komme hurtigt til målet. Husk at i ved ekstrem dårlig behandling af jeres kunde, repræsenteret ved Herr Freudlos, kan blive diskvalificeret, så kør med omtanke.'*

PC'erne skal gerne hente Herpin inden løbets start. Hvis de vil gøre lidt ekstra ud af det, ved f.eks. at servere en forfriskning eller på anden måde få løbsdommeren til at føle sig velkommen og godt behandlet, så giv dem bare lidt tid til at finde på noget. Når de endelig beslutter sig for at hente ham, er han meget stille, og holder sig til kommentarer som 'tak', 'aha' og 'hmm' (den sidste som oftest fulgt af et hævet øjenbryn og heftig skriblen i han sorte notesbog - se NPC sektion for beskrivelse af Herpin). Han præsenterer sig kort, og fortæller dem følgende: *'Jeg er med på denne tur som repræsentant for Cannonball Coaches, Nuln Artilleri Akademi og Wurtbad Ingeniør Laug. Jeg varetager deres interesser, og skal vurdere om Comet Coaches lever op til den høje standard og kan levere den sikkerhed og diskretion mine klienter forventer. Derfor beder jeg jer behandle mig som enhver anden rejsende på en af jeres ruter'*. Han smiler kort og påtaget. *'Åh, forresten. Jeg har denne taske med'*, siger han og peger på et monstrum af en rejsekuffert. *'Jeg forventer at den er uskadt og forseglingen intakt, når vi når Wurtbad'*. Han nikker kort til PC'erne og sætter kursen mod vognen. Han lader naturligvis sin rejsetaske stå. Det er en stor læderkasse med jernbeslag og en stor skinnende kombinationslås, og den vejer godt til. Lad bare spillerne føle, at Herpin er utilpas lige fra starten. De må gerne føle, at de er til en seks timer lang afsluttende eksamen, hvor et enkelt fejltrin kan koste dem alt.

Let's get ready to rumble

Endelig rejser løbets overofficial sig og stiller sig op på det nu tomme podium med de blå-hvide baldakiner. Han er iført et sort jakkesæt med svalehale og en høj, sort hat. Han hæver stemmen og siger myndigt: *'Velkommen alle sammen. Det glæder mig at se så mange af jer her i dag. Løbet starter om*

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:01 Side 6

The Cannonball Run - Scenariet

Det er op til dig som GM hvor meget der skal skubbes og hærges, men hvis spillerne er tændt på det, så kan de godt få kam til deres hår af Steamroller's. Lad bare Herpin Freudlos se noget bister ud ligegyldigt hvad de gør.

få minutter, så hvis I vil begynde at gøre jer klar, så vil jeg læse holdnavnene op. Når i hører jeres navn bedes I føre jeres vogn frem og tage plads ved startlinien. Jeg vil på vegne af Cannonball Coaches ønske jer alle en rigtig god tur og held og lykke. Kør forsigtigt', siger han. En smågrinen bryder ud på pladsen, og folk vender sig mod deres vogne for at sikre sig at alt er klart. Manden på podiet begynder at læse navne langsomt op. En efter en kører vognene i position, med Four Seasons og Imperial Expressways i front. Lige efter dem kommer Comet Coaches. Ved siden af dem Steamroller's.

Folkemasserne uden for gårdspladsen er ved at være i et vældigt humør, og deres råb når ind på pladsen. Solen kan skimtes over tagryggen og dens lys fylder gården. Efter ca. ti minutter er vognene på plads, de fleste med to kuske på bukken, de andre fra holdet indenfor i selskab med deres udpegede løbsdommer. Dværgene fra Steamroller's trækker op på pladsen ved siden af PC'erne. De glaner ondskabsfuldt over på PC'erne. De mister dog hurtigt interessen for dem, da Manden med den høje hat fremdrager en duel-pistol og løfter den over sit hoved. Alle kuske strammer grebet om tømmen og gør klar. *'Klar... parat...'* *BANG* *'Start!'*

Omkring PC'erne eksploderer pladsen i et inferno af aktivitet. Samtlige vogne pisker deres heste fremad (også Kugelschreiber), og nærmest med hvinende hjul flyver de første vogne ud af porten og ud i Nulns overfyldte gader. Hvis spillerne har valgt at lade en med 'Drive Cart'-skill køre vognen, så burde der ikke være problemer. Denne sekvens skal der være fuld knald på. Spillerne skal vide, at løbet nu er startet, og at der ikke er nogen vej tilbage.

Pearls before beggars

Der er flere tusinder mennesker langs ruten gennem byen, der alle hepper på deres favorithold. Da holdene nærmer sig broen over Reiken, sker der pludselig noget uventet. Four Seasons og Imperial Expressways har som ventet lagt sig i spidsen og har et lille forspring. Pludselig strømmer tilskuere ud på vejen foran de efterfølgende vogne, der bliver nødt til at bremse kraftigt op. Vejen foran opkørslen til broen

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 7

The Cannonball Run - Scenariet

Herfra skal PC'erne bare køre deres løb. De skal jo følge reglerne og de skal sørge for at deres løbsdommer, Herpin Freudlos, er glad og tilfreds, en opgave, der måske ikke lige er så nem igen.

er fyldt med sølv og kobberstykker. Dette er også synligt for PC'erne.

Det er naturligvis Johannes Miststück, lederen af Imperial Expressways holdet, der har dumpet indholdet af en pung ud på vejen efter sig. Four Seasons nåede at komme med forbi stedet inden pøbelen styrtede ud på vejen for at slås om kobberstykkerne. Spillerne må gerne tro, at det er Four Seasons, der er nogle dumme svin lidt endnu, så hvis de spørger nogen, mens de venter på at vejen bliver ryddet, får de bare at vide, at Four Seasons var den sidste vogn, der kørte forbi, før folk løb ud på vejen.

Det tager hen ved fem minutter at få fjernet de sidste tiggere, der med en fanatisk intensitet forsøger at kratte så mange mønter til sig som muligt. De to førende hold er ikke længere at se på den anden bred. Da tiggerne er væk vælter de efterfølgende vogne over broen. På den anden side af broen deles hovedvejen i to. Den venstre fører til den nordlige port, mens den højre fører til en østlige port. Holdene, der har planlagt at følge vejen direkte mod nord, vælger den venstre, mens holdene, der vil igennem skoven eller syd om den vælger den vestre rute.

The Golden Oak

Så fremt PC'erne følger ruten gennem skoven har spillerne ikke det store valg angående hvilken kro de vil sove på den første aften. 'The Golden Oak' er den nærmeste kro. Vil man overnatte andre steder er det enten midt på eftermiddagen eller efter midnat man finder et sted. Afhængigt af hvor meget PC'erne er blevet forsinket i løbet af dagen, vil de givetvis ankomme senere end nogle af holdene. Four Seasons og Imperial Expressways vil helt sikkert være ankommet før PC'erne. Afhængigt af hvordan dagen er forløbet dukker de andre hold op fordelt hen over aftenen. Som guideline kan du sige at de to førerhold ankom kl. 20.00, og spillerne ankommer så tilsvarende senere (så meget som de har mistet i løbet af dagen på forhindringer, ikke på pauser). På samme måde udregnes hvornår de andre hold kom(mer).

'The Golden Oak' er en stor coaching inn, med et 8 fod højt palisadeværk omkring. Hovedporten står åben ind til gården, hvor en stor stald fylder den ene længe. Et venligt skilt hænger over døren, hvorpå et stort, gyldent træ er påmalet, med kroens navn skrevet med svungen skrift henover. Resten af kroen er som standardkroen i appendikset. Det første spillerne vil være interesserede i er at få opstaldet vognen og hestene. På 'The Golden Oak' er der plads til fire vogne med heste i stalden. Hvis PC'erne ikke er blandt de første fire hold på kroen må deres vogn stå udenfor. En ældre mand med et vejrbidt ansigt og slidt læderforklæde anviser PC'erne en plads til vognen. Det er 'The Golden Oak' smeden, der også fungerer som portvagt. Han kan hjælpe PC'erne med eventuelle reparationer på vognen, mod betaling naturligvis.

Krostuen er godt fyldt og varm. Der er en del mennesker. En stor del er naturligvis deltagere i løbet, men der er også nogle lokale skovhuggere og en noble (ud fra tøjet og holdningen at dømme) med

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 8

The Cannonball Run - Scenariet

sine folk. Der er en herlig duft af varm mad, krydret øl og røg fra pejsen. Snakken går højt og den store krovært smiler strålende da han byder PC'erne velkomne. Han er tydeligvis af øst-imperiel afstamning, måske fra Sylvania. *'Velkommen, rejsende. Kom indenfor og del med os noget af den glæde I bringer med jer. Hvordan kan jeg være til tjeneste?'* PC'erne vil sikkert gerne have noget at spise og et sted at sove. Der er ét enkelt værelse, et 4-mands værelse og ellers er der plads i common room.

Den noble, der er tilstede er Wolfgang Niedrig Gebenganz von Stubergarten, en ung og eventyrlysten søn af en mindre adelsmand fra Stubergarten. Hans penge fejler dog intet, og hans manérer er da også, som man kunne forvente dem hos en af nobel byrd. Han er nedladende, arrogant, bedrevidende og ganske belastende at være i rum med. Som aftenen skrider frem vil han drikke sig mere og mere pløret, og sent på aftenen vil han være klar til at give enhver, der er uenig med ham, en ordentlig røffel. Han bærer en kårde, men er også klar på at bokse, hvis det er det pøblen vil have.

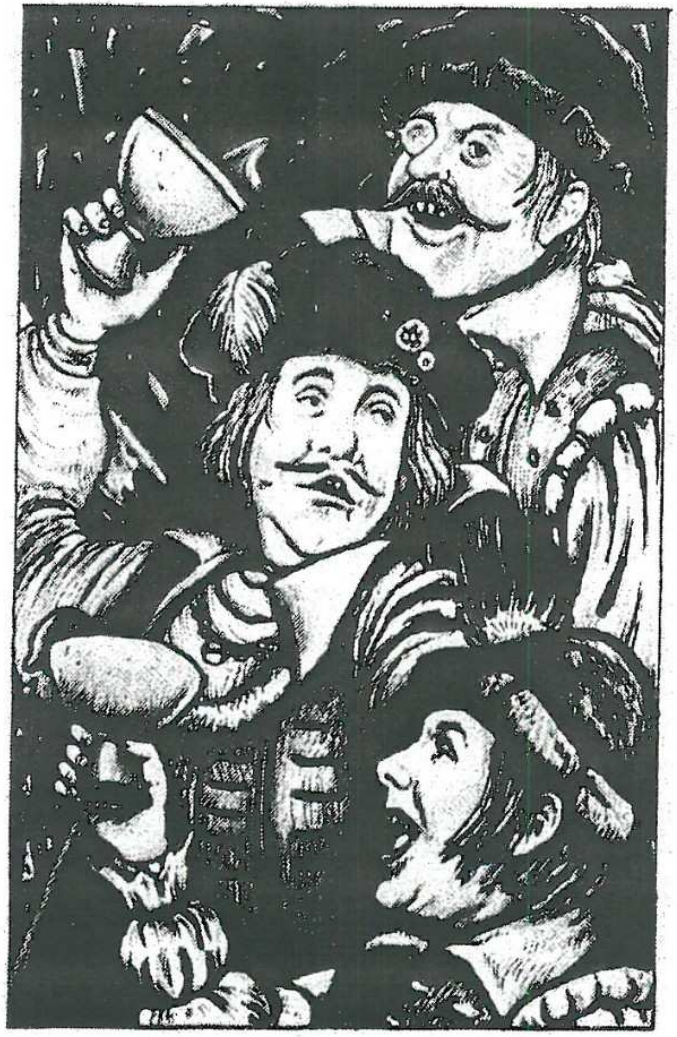
Hvis de vil have action kan de altid lægge sig ud med Wolfgang von Stubergarten, eller de kan vandre over til Steamroller's og kalde dværgene 'svin', hvis de er på kroen. Hvis spillerne ikke allerede har mistanke til Imperial Expressways eller Pleasure Tours kan du hinte lidt til at de ikke er super flinke. Hvis spillerne vil snakke med Johannes Miststück og hans folk, vil de hurtigt opdage at de er nogle usympatiske typer. Hvis PC'erne vælger en mere snedig tilgang og prøver

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 9

The Cannonball Run - Scenariet

Den opmæksomme læser vil have set, at en del af teksten under 'The Golden Oak' også er gengivet i sektionen 'Om at rejse'. Det er delvist for at understrge hvad der sker første aften, men også hvad der kan ske generelt på coaching inns. Desuden er det en vigtig del af scenariet, at spillerne fatter mistanke til de to hold, så det er også en grund.

Nogen vil måske også påstå, at jeg først har opdaget det i post-redigering, men det er ondsindede rygter.



at spille lidt hårde eller ondskabsfulde vil de måske kunne falde i snak med Imperial Expressways fyrene. Derved kan de høre lidt af hvordan de betragter verden. Hvis de vide noget mere om pleasure Tours er det sådan set ganske ligetil. Ilse Unzüchtig og Anna Staudorf er begge meget imødekommende og lettilgængelige. Hvis PC'erne iagttager gruppen, vil de opdage at de to mænd på holdet nærmest varter de to kvinder op. De siger intet, og gør som de får besked på. Andre mænd (og kvinder) er dog velkomne til at sætte sig ved kvindernes bord. Hvis nogen af PC'erne vil forsøge at lægge an på dem, vil de hurtigt opdage, at det er nemmere end man skulle tro. Dette kunne nemt være Gottfried fx Hvis en PC er meget ihærdig og insisterende kan vedkommende godt ende med at komme op på deres værelse (et 4-mands). Når de kommer ind på værelset kaster Ilse formularen Acquisence, der bevirker at PC'en forsvinder i en tåge af tilfredshed. Den varer til solopgang, herefter bør du tage spilleren med udenfor, og beskriv alle de forfærdelige seksuelle ting du kan komme i tanke om, men gør det klart, at han ikke kan huske det helt store, og at det må have været noget han har drukket, der gør at han var lidt væk. Hvis PC'en var fuld kan det også bruges som passende undskyldning. Det skal jo helst ikke afsløres nu, at Pleasure Tours er en Slaneesh-kult.

Uanset hvad spillerne finder på lukker baren kl. 02.00, og de fleste er gået i seng inden 23.00. Hvis Cartak Lines er på kroen vil de to karetførere være med til at lukke baren. Køkkenet åbner igen kl. 05.00 og hoveddøren vil være låst fra 02.00 - 05.00.

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 10

The Cannonball Run - Scenariet

Quiet before the storm

Næste morgen er meget hektisk. Four Seasons og Imperial Expressways er tidligt oppe. De skal være klar til at køre på slaget 06.00. Derfor sidder de i krostuen lidt over 05.00 og venter på et solidt morgenmåltid. Med mindre PC'erne har opholdt nogen af dem aftenen forinden, er de alle gået til ro inden kl. 23.00. De er derfor friske og veludhvilede. Hvis PC'erne er i krostuen på denne tid af døgnet vil de fornemme en afslappet stemning. Imperial Expressways holdet sidder med et kort og studerer ruten for i dag og snakker lavmælt. Hvis nogen overhører samtaler hernede vil det blive klart, at begge hold planlægger at køre kl. 06.00 og holde første pause på en kro kl. 11.00 - 12.00 hvorpå de kører til kl. 16.00, hvor de så vil have en omgang kaffe og tærte på en kro, og kl. 17.00 kører de så sidste etape, hvor de vil prøve at nå den sidste kro i dag omkring kl. 21.00.

Det er dog mere sandsynligt at PC'erne står op senere, da de først må køre senere. I så fald vil de opdage at de to hold er taget af sted. Hvis en af PC'erne har været på besøg hos Pleasure Tours vil han/hun føle sig udmattet og groggy, og vil have svært ved at huske noget overhovedet. Andre hold på kroen vil naturligvis også stå op ca. en time før de må køre og spise og gøre vognen klar.

A crown a leg

Efter nogle timers kørsel når PC'erne til en lille stenbygning, der ligger i tilknytning til en coaching inn. Der er en lille bom over vejen, og et lille vindue står åbent i siden på den lille toldbod. Ved nærmere eftersyn sidder der to vagter i huset. De er ved at spille terninger og har lige fået deres middagsmad. De rejser sig og tager deres våben da de ser vognen komme nærmere.

Den ene vagt er lidt høj og ranglet, den anden stor og bred. Begge bærer Kejserens embedssegl på deres uniform. Den ranglede, Udo, beder PC'erne holde vognen an, så han kan tjekke hvad de skal af med. Han kigger ind i vognen, går en tur omkring den, kradser sig lidt i hovedet og siger: *'Det bliver lige 28 guldkroner, ædle herrer, til vedligeholdelse af Kejser Karl Franz' veje'*. Hvis PC'erne begynder at give vagterne problemer, er den store af vagterne, Ernst, hurtig til at gribe til våben. Husk at PC'erne er forpligtet til at betale ved imperiel lov.

PC'erne kan vælge at tage deres middagsmad her, på den tilstødende coaching inn, Tollgate Inn, eller de kan fortsætte, selvom der er et stykke til den næste. Både vagterne og personalet kan berette, at to hold har været her forbi tidligere. Hvis PC'erne er mindre end en time efter de to første hold, vil de stadig være her, i færd med at spise deres middag, så de kan komme videre.

The fugitive

Et par timer efter PC'erne forlader Tollgate Inn, vil de blive stoppet. To roadwardens til hest er standset på tværs af vejen. De peger på kuskene med deres crossbows. De er begge iført arbejdsslidte uniformer og store, bredskyggede hatte. De ser veltrænede og erfarne ud, og de holder øje med hver eneste bevægelse PC'erne foretager sig. Den ene råber

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 11

The Cannonball Run - Scenariet

Du kan lade de to roadwardens være nogle garvede Clint Eastwood-agtige typer, der hele tiden skuler ondt, og hvæser fæle ting.

Du kan også spille dem som to over-tålmodige, men dog korrupte, jydepansere. Så kan de fx sige *'Så kommer du neee' derfraaa'*, og have dumme overskæg.

PC'erne an: *'Holdt! I Kejserens navn!'* Når vognen er stoppet, fortsætter den anden: *'Man har nok travlt, hva'? Hvis I to lige vil hoppe ned derfra.'* Han peger på de to kuske. *'Og lad bare kanonen ligge'*, tilføjer han, hvis nogen af kuskene sidder med en blunderbuss. *'Hvis alle inde i vognen lige vil komme ud med hænderne over hovedet, så kan I snart komme videre. Og ingen pludselige bevægelser.'* PC'erne vil sikkert udbede sig en forklaring. Da alle er kommet ud, inklusive Herpin, ruller den første af vagterne en pergamentrulle ud, kigger på den, kigger på alle PC'erne og Herpin, kigger på papiret, kigger igen på alle omkring vognen og ruller til sidst papiret sammen. *'Falsk alarm... igen,'* siger han. Den anden ser lidt skuffet ud, og sænker sin crossbow.

De to roadwardens kan forklare, at de fik et anonymt tip om, at der skulle være en farlig fange med deres vogn. Fangen er undsluppet fra Mundsen Keep, det imperielle fængsel nær Altdorf, for ca. 10 dage siden. Han betragtes som særdeles farlig. Alle roadwardens leder efter ham i øjeblikket. Hvad de naturligvis ikke vil fortælle er hvem der gav dem tippet, men det var Imperial Expressways. Johannes Miststück så de to roadwardens komme mod dem i den anden side af vejen, stoppede vognen, og forklarede, at de kendte til sagen om den undvegne fange. Han forklarede, at de tidligere på dagen havde set passagererne fra PC'ernes vogn på en kro, og Johannes var sikker på, at en af dem var den undvegne fange. Han kunne tilmed sige hvordan vognen så ud (PC'ernes) og at den var på vej mod Wurtbad.

Efter lidt diskussion med PC'erne lyser den ene af de to wardens op. Han kigger lidt rundt og siger: *'Hvis I ikke har noget at skjule, så har I vel ikke noget imod at jeg kigger lidt på jeres vogn?'*, hvorpå han går over mod vognen. Han roder lidt rundt, kigger indeni, og stopper til sidst og kigger interesseret på Herpins kuffert. *'Har I noget mod at åbne den?'* Spillerne vil sikkert ikke, da det betyder diskvalifikation, og Herpin siger intet. Det er jo meningen at PC'erne skal være diskrete med leverancen. Hvis de vil fyre en historie af er det fint. Hvis de vil bestikke de to wardens (det kan godt lade sig gøre) er det fint. Men det bliver en kedelig situation, hvis de bliver truende. Den anden warden hæver sin crossbow hvis der er optræk til uorden, og de er klar på 'skyd først, spørg senere'-metoden. Gottfried ved godt, at de to wardens nu kun er ude på at bruge deres magt, fordi de kan, og eventuelt redde sig en bestikkelse. Der bør spilles på hans baggrund i denne scene.

Mens PC'erne bliver opholdt af de to roadwardens vil nogle af de andre hold overhale. Hvis dværgene er med på turen stadig vil de overhale PC'erne her. Pleasure Tours vil endda vinke venligt mens de kører forbi. Det vigtigste er dog at dværgene kommer foran da de bliver vigtige ved broen.

Caution! Old bridge

Som tidligere nævnt er der et sted i skoven, hvor vejen begynder at dreje mod øst i en stor bue uden om en kløft, der ligger midt i skoven. En mindre sti fører væk fra hovedvejen, og der er akkurat kun lige plads til at én vogn kan køre på den. Den fører efter nogle minutters kørsel frem til en stor slugt, hvor en gammel bro stadig klynger sig fast til siderne af den dybe kløft. Broen er gammel og rådden. Ved hver

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 12

The Cannonball Run - Scenariet

ende af den står et slidt skilt: *'Al færdsel på broen på eget ansvar!'*

Spillerne skulle gerne indhente dværgene efter noget tid. Det ser ud som om de har sagtnet farten for at holde øje med vejsiden, som om de leder efter noget. Gottfried ved at der er et gammelt skilt, der viser, at der er en mil til den gamle afkørsel til broen. PC'erne kan se, at den ene dværg pludseligt peger på noget, hopper ned fra vognen og ser glad ud, da han har rodet lidt i det høje græs. Som han er på vej op på vognen, ser han bagud og får øje på PC'erne. Deres vogn sætter i gang med et vældigt ryk, og den ene af dværgene roder rundt på taget af vognen, hvor han er ved at lede efter noget. Triumferende løfter han pludselig en lille sfærisk keramikbeholder, med en reblignende lunte, i vejret.

Det bør være helt tydeligt for spillerne, at dværgene har i sinde at tage samme vej som dem selv, og at de vil sprænge broen bag dem, for at være sikre på at de er de eneste, der får fordel af genvejen. Forhåbentligt ser spillerne dette som en opfordring til at køre med hovedet under armen den næste mil for at komme før dværgene, så de kan spare en time eller to på genvejen gennem skoven over broen.

PC'erne når hurtigt op på siden af dværgene, da deres vogn er oppe i fart. Brug reglerne for 'rådden kørsel' nævnt ovenfor. Dværgene vil selvfølgelig råbe grimme eder på Khazalid, og true PC'erne med bål og brand og diskvalifikation for uagtsom kørsel. Alt imens sidder denne ene af dværgene på taget og kæmper med et fyrtøj og den lille keramiksfære. Inde i vognen sidder Herpin med stramt ansigt og skriver heftigt i sin bog.

Det er helt op til dig og spillerne, om de når at komme foran dværgene, eller om de må resignere og tage den lange vej udenom. Hvis begge vogne kører over broen samtidig styrter den måske sammen. Måske styrter den sammen efter den første vogn har passeret. Måske kommer dværgene først og smider en granat på broen, hvorefter midten af den forvandles til tandstikkere i en spektakulær eksplosion, mens resten styrter i afgrunden.

Your money or your life

Dette baghold kunne ideelt set falde mens spillerne stadig er på den lille sti efter broen. Hvis dværgene ikke kom med over (eller hvem nu du bruger), så lad det ske lidt efter at stien kommer ud på vejen igen. Det vigtige er, at spillerne kan få hjælp af en vogn, der kommer op bagfra.

Robert Haube, selvbestaltet prins blandt lovløse, og hans brave mænd har hørt om løbet. Det må betyde mange vogne, der kan plyndres. Men Robert og hans mænd er ikke dumme, så de har indset værdien af at overfalde en vogn, der er alene, og gerne lidt afsides. Derfor vil stien efter broen passe ideelt til dette formål.

En af PC'erne opdager pludselig, at der ligger et træ hen over vejen. Ovenpå stammen står en enlig skikkelse. Han er klædt i grønt, tydeligvis en skovvandt person. Han bærer en grøn hat med en

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 13

The Cannonball Run - Scenariet

Det er op til dig, om Robert Haube skal være en sympatisk 'tag fra de rige og giv til de fattige'-type bandit, eller om han er en koldblodig ransmand.

Optionel regel: crossbows, der er klar til at blive affyret kommer altid først i en runde.

Optionel regel: crossbows og longbows ignorerer umagisk rustning på short range. De blev jo opfundet til at slå igennem rustning.

rød fjer, og et pilekogger hænger over ryggen. Han hviler sig på en langbue. Spillerne vil uden tvivl blive nervøse, og for at foregribe panik siger han smilende: Det er på tide at betale ilt-skat. Enten betaler i, eller også holder i op med at trække vejret'. Hvis nogen af PC'erne begynder på noget peger han blot mod siden af vejen, hvor yderligere fire mænd med crossbows træder frem af underskoven. PC'erne kan høre flere bevæge sig rundt om i skoven.

PC'erne skulle gerne indse at dette er en rigtigt farlig situation. Hvis de ikke makker ret, vil et advarselspile blive affyret. Ellers vil to mænd med sværd og en stor sæk i hånden komme frem fra skoven og gå rundt til hver enkelt og bede om personlige værdier for til sidst at gå vognen igennem og tage hvad der er af værdi dér. Dette er naturligvis en situation, som Herpin holder meget øje med. Ikke alene er hans liv i fare, men det er også vigtigt om PC'erne lader kufferten gå tabt for at redde deres eget skind.

Som situation spidser til kan dværgene jo dukke op. Først vil Robert Haube også have dem til at stoppe og aflevere deres værdier, men det mener Steamroller og hans hjælpere ikke at der bliver noget af. De vil hellere tage en kamp til døden end at aflevere deres penge. Herpå kunne en stor kamp bryde ud, hvor det er løbsdeltagerne mod banditterne. Dette er en glimrende måde for PC'erne og dværgene at slutte fred, og indse at de hver især ikke er så slemme endda. PC'erne får nemlig brug for deres hjælp senere.

Lad bare spillerne blive såret, men ikke alvorligt. Det er ikke meningen de skal dø nu. Hvis de er enormt tåbelige skal de selvfølgelig straffes. Og en død PC er ikke en katastrofe. Men såfremt de ellers tænker sig nogenlunde om, så bør kampen være kort, og svinge ud til deres fordel når dværgene går amok. Efter kampen er der jo lige den store træstamme, der nemt kan koste dem al den tid, de lige har tjent, at fjerne. Heldigvis har dværgene da lige en lille tønde 'et-eller-

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 14

The Cannonball Run - Scenariet

andet', som de lige kan smide en lunte i og fjerne træet på et par larmende sekunder.

Back in the race

Alt I alt skulle PC'erne gerne have hentet en time eller to på de førende hold. Afhængigt af hvor lang tid de var bagefter, vil de så nu være på højde med de førende igen. Måske kommer de ud på vejen igen lige efter dem, eller måske endda foran dem. Det må gerne være sådan at de andre hold kan se dem, så der bliver kørt lidt ekstra til. Såfremt PC'erne ikke kom over broen og måtte tage vejen uden om, er de altså stadig nogle timer bagud, og vil forblive det resten af dagen. Men vi går ud fra at det lykkedes for dem.

Det er op til dig om de andre hold har været inde at få eftermiddagskaffe i mellemtiden. I så fald er spillerne sikkert foran. Men de skal jo også lige have noget at spise. Uanset hvordan dagen forløber skal løbsreglerne jo overholdes, men det betyder at PC'erne og førerholdene gerne skulle ankomme næsten samme tid til dagens sidste stop, The Roasted Pig, den coaching inn, hvor de skal tilbringe natten.

The Roasted Pig

Denne aften burde sådan set være en gentagelse af forrige aften, men bare endnu stærkere (se 'evening at the inn'). Spillerne burde være helt klar på at nogen forsøger at forhindre dem i at vinde, og de må også gerne have mistanke til Pleasure Tours. Det er muligt at en af spillerne ryger med op på værelset igen, og ligesom sidst vil de intet huske næste morgen, andet end at det var dejligt. De vil dog have blodige ridser og kratmærker på kroppen efter nattens udskejelser, og måske også mærker efter piskeslag.

Næste morgen er ligeledes en gentagelse af den første morgen, dog med nogle andre hold, som de første, der skal op. Hele denne dag forløber i et hektisk tempo, hvor det virkeligt handler om at få lagt afstand til de andre. Der sker ikke nogle planlagte ting, men mange af vognene er ved at være mørbankede, så uheld kan nemt forekomme denne dag (se 'Day Three').

All hail Slaneesh

Som deltagerne bevæger sig gennem den sidste del af skoven, under en time fra Wurtbad, breder en underlig fornemmelse sig hos PC'erne. Som om noget holder øje med dem ude i skoven. Pludselig bliver stien bredere og vognsporet fører gennem en stor lysning med høje, brede træer på alle sider, som en ugennemtrængelig væg. Den eneste anden vej ud af lysningen, stien der fortsætter på den anden side, er spærret af to væltede træer af betragtelig størrelse.

Som den første vogn kører ind i lysningen, er det som om skyggerne i underskoven vækkes til live. Skikkelser bevæger sig ind for at angribe de uheldige. Disse væsener er drevet af en syg lyst og smag for smerte og lyst. De ynder at slagte og lemlæste mennesker og indgå i ekstreme fysiske perversiteter med de døende, smerten og lidelsen den ultimative seksuelle lystfølelse. Det er beastmen of Slaneesh. Disse beastmen er yderligere muteret, og

Cannonball Run - 4 - Scenariet17.qxd 03-04-2003 12:02 Side 15

The Cannonball Run - Scenariet

Billedet til højre forestiller ganske rigtigt ikke beastmen, men derimod daemonettes. Men det er et superfedt billede, og giver et meget godt billede af situationen, så dér!

Slagsmålet kan sagtens udvikle sig til noget slapstick a la rocker scenen i filmen 'Cannon Ball Run', hvis spillerne er i humør til den slags. Den kan dog også gøres meget dyster. Beskriv gerne NPC'ernes frygt og afmod, og lad måske et par stykker blive sablet ned i grafiske scener.

bærer stigmatiske symboler på deres kærlighed til Slaneesh. Nogle har enormt store krabbekløragtige sakse i stedet for hænder, nogle har et enkelt kvindebryst, mens andre er komplet hermafroditter. En enkelt har endda hovedet af en Mount of Slaneesh. De er skræmmende og tiltrækkende på en

og samme tid; smukke og frastødende; perverse fetichistiske mareridt.

Disse væsener angriber folkene i den første vogn. Hvis det er spillerne, så giv dem bare et par runder alene mod bæsterne. Herefter når nogle af de efterfølgende vogne op til lysningen, og de bliver også straks angrebet. Bæsterne går primært efter hestene, da de ved at det vil sænke deres bytte. Det er også en direkte ordre fra lederne af Ordo Libido, da angrebet nemlig er et skinangreb. Det er beregnet til at give nogle af hestene nogle sår, eller slå et par stykker ihjel, så Pleasure Tours kan køre fra de andre vogne, når monstrene forsvinder og løbet går videre de sidste mil.

Monstrene vil naturligvis forsvare sig efter bedste evne, og hvis de bliver angrebet vil de give igen af samme skuffe. De vil naturligvis ikke angribe folkene fra Pleasure Tours, men bare løbe rundt i nærheden af dem og brøle. Hvis spiller kigger, lægger de mærke til, at det påfaldende ser ud som om Pleasure Tours er de eneste, der slipper for at blive angrebet. Hvis dette ikke påkalder sig spillernes mistænksomhed, så lad bæsterne gå udenom eventuelle personer, som har været meget sammen folkene fra Pleasure Tours. Hvis fx en af PC'erne har været sammen med dem (Gottfried fx), så lad bæsterne komme tæt på ham, snuse lidt til ham, kigge over på Pleasure Tours vognen, og så ellers lade ham være, men gå på de andre i nærheden.

Alt andet lige skulle det gerne blive et kæmpe slagsmål med coachdrivers og beastmen over det hele. Spillerne er tydeligvis de eneste, der har set at

Cannonball Run - 4 - Scenariet7.qxd 03-04-2003 12:02 Side 16

The Cannonball Run - Scenariet

Pleasure Tours ikke bliver angrebet, og derfor spreder der sig ikke en lynchstemning, da de resterende bæster flygter ind i skoven. Med træerne fjernet er der banet vej for en lang massespurt til målet i Wurtbad på Engineersguildet.

Hvis spillerne har kæmpet godt, er det lykkedes dem at forhindre, at deres heste er blevet skadet. Dermed ligger de lunt i spurten. Lad de andre vogne have småskader på deres heste eller hjul. Ikke at spillerne skal have en fordel, men de skal være med helt fremme og kæmpe deres chance. Og de skulle gerne nu også have som mål at sørge for at Pleasure Tours i hvert fald ikke vinder.

The chequered flag

Som tidligere nævnt er det ikke givet på forhånd at det er spillerne, der skal komme først, men der er et par gode grunde til at lade dem gøre det. For det første vil det forhindre Pleasure Tours i at vinde, og dermed er PC'erne sikre på at det er dem, der vinder. Dette bliver vigtigt, da Pleasure Tours vil forsøge at fuske med udnævnelsen af vinderen. For det andet er det spillerne, der er hovedpersoner, og det er altid sjovere at vinde.

Slutspurten går, via brostensbelagte gader, meget som starten af løbet, og det slutter på pladsen foran Engineersguildet. En mand vifter med et ternet flag for at signalere hvem vinderen er. Der bliver jublet og råbt, og menneskemængden, der er mødt op, jubler og klapper. Pladsen er fint pyntet op med masser af lanterner og flag. I den ene ende af pladsen er der stillet en masse langborde op. Over flere åbne ildsteder er der ved at blive stegt svin og lam. Det hele er til festen, for at fejre at løbet er ovre. Så snart de sidste vogne er kommet ind går dommerne afsides for at aflægge deres rapporter og finde den endelige vinder.

Det er tidligt på aftenen, og en af overdommerne fra løbskomiteen byder naturligvis holdene velkomne og lykønsker dem med et veloverstået løb. Han står på et lille podium, og han beder alle tage plads og slå sig løs med mad og drikke, og så vil dommerne vende tilbage om en time med deres endelige beslutning. Derpå går han ind i en hovedbygning sammen med de andre overdommere. De almindelige løbsdommere, som Herpin, kan frit deltage i festlighederne, når papirerne er afleveret. Om Herpin overhovedet vil deltage og om han vil sige noget til PC'erne er op til dig som GM. Personligt mener jeg han holder den stive stil, selv efter indleveringen af sin rapport. Den rapport er i øvrigt gang flatterende. Herpin er nemlig yderst observant, og har set at spillerne gør deres bedste, og at de er hæderlige mennesker (med mindre spillerne selvfølgelig vælger at gå amok i selvtægt og sabotage).

Derpå kan PC'erne med god samvittighed begynde festen. Og scenariet kan fint stoppe her. En time senere kommer dommerne ud og udråber PC'erne (eller hvem der nu vandt løbet) som vinder og ønsker dem tillykke. Derpå festes der hele natten. Denne løsning er god, hvis der allerede er gået lang tid. Men det er ikke så fedt et klimaks, og spillerne har ikke rigtigt selv gjort noget for det. Derfor synes jeg at denne sidste krølle på halen vil afslutte scenariet på bedre vis.

Cannonball.qxd 03-09-2003 12:02 Side 17

The Cannonball Run - Scenariet

Dette er en oplagt mulighed for at gå amok i mystiske Georg Gearløs-opfindelser. Mens spillerne trisser rundt inde i bygningen kan de måske få nogle glimt ind i nogle laboratorier eller værksteder, hvor sære eller fantastiske ting står halvgemt under store klæder. Brug din fantasi!

Is there a daemon in the house?

Spillerne skulle gerne stadig være mistænksomme over for Pleasure Tours. Det er tvivlsomt at ed bare vil springe på dem og smadre løs. Det er trods alt overlagt mord, og de har ikke rigtigt nogle håndgribelige beviser. Men hvis de holder øje med dem under festen, vil de ikke blive skuffede. Ca. 20 minutter efter at dommerne har trukket sig tilbage, rejser Pleasure Tours holdet sig. Først de to tjenere. De har vartet de to damer op, så det er der intet mærkeligt i. Men denne gang kommer de ikke tilbage. Derefter rejser Ilse og Anna sig og går over mod deres vogn. Hvis en a PC'erne følger efter, vil vedkommende se Ilse fremdrage en mystik udseende krystalbeholder frem. Det ligner lidt en parfumeflakon, men der svirvler en lyserød røg rundt indeni den. Desuden forsyner de sig med knive, og mændene tager sorte læderjakker på, der tydeligvis også er beregnet som læderrustning.

Forudsat at spillerne holder øje med kultmedlemmerne vil de se at de sniger sig omkring pladsen, gemt bag vognene, over til hovedbygningen og ind af køkkenindgangen, da hovedindgangen er for tæt på festlighederne til at tage chancen. De bevæger sig hurtigt gennem bygningen og finder snart frem til det rum hvor dommerne sidder til møde. Der er tre overdommere i et lille møderum, med en stak papirer foran sig.

Kultisterne går derind. Hvis nogen af spillerne er inden for lytteafstand vil de høre Ilse præsentere sig selv, og derpå forlange at overdommerne udnævner hendes hold som vinderne af løbet. Dommerne nægter selvfølgelig, hvorpå Ilse smadrer krystalflakonen mod gulvet og siger: *'Vi får se. Når vi er færdige med jer vil I være villige til at fortælle en Solkanpræst at I drikker gedeblod på Geheimnisnacht. I vil være mine marionetter!'* Den lyserøde røg driver opad og danner en lille malstrøm hvori en skikkelse begynder at tage form. Det er en daemonette of Slaneesh. De to mænd spærrer vejen ud af døren (ikke at nogen tør løbe forbi den lyserøde sky), og PC'erne skal igennem dem for at komme ind i rummet.

Her har spillerne chancen for at redde dagen, og dermed sikre sig at PC'erne helt sikkert bliver udnævnt til vindere af løbet. Hvis de taber, eller ikke gider bekymre sig om kultisterne, vil oversommeren fra tidligere komme ud på podiet efter en time, se meget lyksagelig ud og proklamere Pleasure Tours vindere af det store Cannonball Run. Det er en flad måde at slutte scenariet på, men hvis spillerne ikke vil forstå et hint, så må de lide. Ordo Libido er nogle snedige sataner og de er meget kapable.

Hvis spillerne overlever og sejrer vil dommerne naturligvis takke dem af deres hjerter og proklamere på podiet at Comet Coaches er vindere af løbet, til stor jubel for de fleste. Imperial Expressways er ikke overstadige af lykke. Herpå kan PC'erne nyde aftenen i ro og mag og drikke og danse til langt ud på natten som vindere.

The End

The Cannonball Run - Appendiks A - NPC sektion

Heyronimus Wurfelwerfer, Owner of Comet Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	51	42	3	4	9	40	1	39	39	29	49	39	29

Skills
As you see fit

Trappings
Many things, all of which are useless to the PCs

Kaspar, Thug

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Skills
Street Fighting
Strike Mighty Blow

Trappings
Club
Leather Jerkin

Fritz Rahdmacher, Carpenter and coachmanufacturer

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	25	25	2	3	6	40	1	59	29	49	29	39	29

Skills
Carpentry
Coach Building

Trappings
Carpenters tools
Coach Repair Shop

Udo Schweisstreibend, Sweaty Official

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	19	12	3	5	8	20	1	13	13	46	5	56	9

Skills
Read/Write
Etiquette

Trappings
Quill and ink
Sweat-drenched, white shirt

Herpin Freudlos, Extremely annoying official

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	25	31	3	3	7	30	1	35	41	56	31	42	31

Skills
Read/Write
Etiquette
Heraldry
History
Secret Language - Classical
Evaluate
Numismatics

Trappings
Black top hat
Huge, heavy trunk
Leatherbound notebook
Quill and ink

Kurtz Lang, Leader of Four Seasons Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	35	3	3	7	40	1	39	39	39	39	39	39

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride-Horse
Dodge Blow
Seduction
Etiquette
Street Fighting
Charm
Read/Write
Wit

Trappings
Black, tight clothes
Dagger
Sword
Riding boots
Leather Jerkin

Boris Todenschlager, The Beggar Crusher

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	25	4	5	9	40	1	29	29	29	29	29	29

Skills
Strike Mighty Blow
Strike to Stun
Strike to Injure
Dodge Blow
Specialist Weapon - Fist Weapons
Specialist Weapon - Blunderbuss

Trappings
Black Coat
Knuckle Dusters
Blunderbuss
Mail Shirt

3 Coachmen, Four Seasons Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	4	7	40	1	29	29	29	40	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt

Augustus Faustmann and 4 Coachmen of Tunnelway Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt

Heinrich Messerschmidt and 2 Coachmen of Red Arrow Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt

Patrick Bierhof, Monumentally Gay leader of Castle Rock Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	12	24	2	2	6	40	1	49	29	29	19	29	39

Skills
Disguise
Drive Cart
Etiquette
Charm
Wit
Tailor

Trappings
Extremely brightly-coloured clothes
Large selection of various Bretonnian perfumes
Make-up kit
Huge quantities of gay jewelry
Silk Handerchief

3 Somewhat gay Coachmen of Castle Rock Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	12	24	2	2	6	40	1	49	29	29	19	29	39

Skills
Drive Cart
Etiquette

Trappings
Multicoloured, bright clothing
Accessories

Hans und Frantz, Drunken Coachmen of Cartak Lines

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	41	3	3	7	40	1	29	29	29	49	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn
Consume Alcohol

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt
Bottle of Rotgut

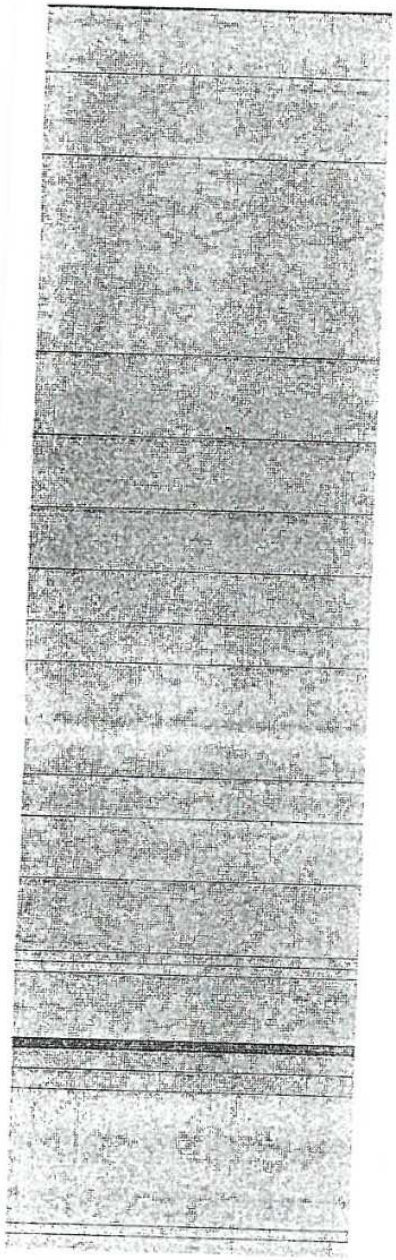
Johannes Miststuck, Shady leader of Imperial Expressways

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	35	3	3	7	40	1	39	39	39	39	39	39

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride-Horse
Dodge Blow
Etiquette
Street Fighting
Read/Write
Wit

Trappings
Black, tight clothes
Dagger
Sword
Riding boots
Leather Jerkin

Cannonball Run - Appendiks A - NPC sektion



4 Coachmen/Thugs of Imperial Expressways

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn
Dodge Blow

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt

Gerhard Leseratte, Nerdy leader of Ratchett Lines

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	12	24	2	2	6	40	1	39	29	49	19	29	19

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn
Secret Language - Classical
Read/Write

Trappings
Coach-horn
Different text-books
Big glasses

4 Ratchett Lines Coachmen

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	3	6	40	1	29	29	29	40	30	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon

Adolphus Wolfsblut and his gang of ultimate bad-asses of Wolf Runner Coaches

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	31	3	3	7	40	1	29	29	29	49	49	29

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride -Horse
Musicianship - Coach-horn
Dodge Blow
Strike to Injure

Trappings
Coach-horn
Hand Weapon
Mail Shirt
Whips
Cigarillos
Broad-rimmed hats

Wolfgang Kugelschreiber, Inventor and owner of Kugelschreiber Express

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	29	24	2	3	8	46	1	59	24	97	30	67	37

Skills: Astronomy, Cartography, Engineering, Luck, Metallurgy, Chemistry History, Heal Wounds, Heraldry, Super Numerate, Classical, Drive Cart

Fatboy Smallnose, Loyal servant and cook of Kugelschreiber Express

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	29	36	2	2	6	52	1	43	20	37	23	43	43

Skills: Cook, Sing, Animal Care

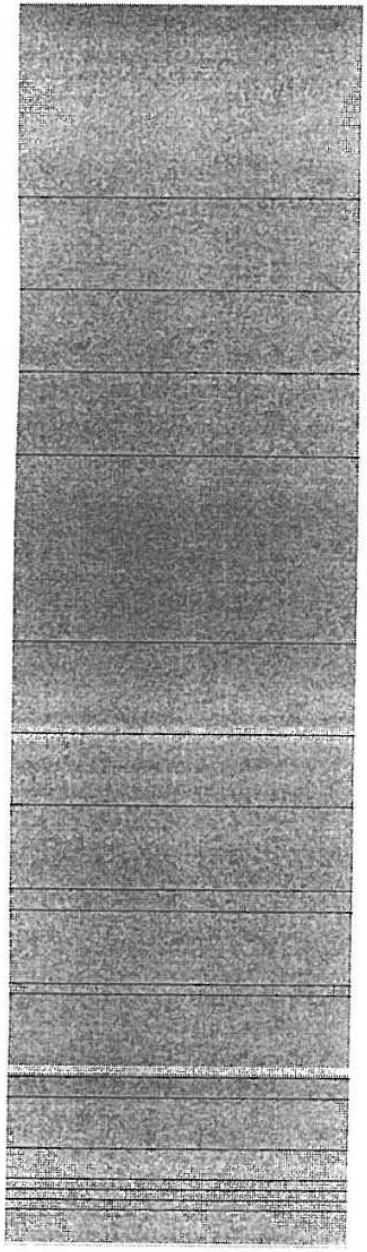
Barrin Steamroller and the trigger-happy crew of Steamrollers

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	51	43	4	4	9	20	1	39	39	49	49	49	19

Skills
Drive Cart
Consume Alcohol
Specialist Weapon - Incendiaries
Specialist Weapon - Blunderbuss
Strike Mighty Blow
Dodge Blow
Chemistry
Engineering

Trappings
Typical Dwarven clothing
Mail Shirts
Hand Axes
Bombs and barrels of gun powder
Firearms (prototypes)

The Cannonball Run - Appendiks A - NPC sektion



Ilse Unzuchtig. Charming leader of Pleasure Tours

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	31	3	3	7	40	1	49	49	49	49	49	49

Skills
Animal Care
Drive Cart
Ride
Dodge Blow
Seduction
Etiquette
Street Fighting
Charm
Read/Write
Wit

Trappings
Red. tight leather armour
Dagger
Sword
Riding boots
Pomander of Daemon Summoning

Magic Points: 9

Cast Spell: Acquiescense

<u>Acquiescense</u>

Spell Level: 1
Magic Points: 3
Range: Touch
Duration: 6-24 Hours
Ingredients: Symbol of Slaneesh

Denne formular kan Ilse kaste uden at skulle slå for MP, da hun er favoriseret af Slaneesh. Formularen tager effekt på den første, der berøres efter den er kastet. Offeret får en WP-test for at modstå.Hvis dette slag fejler, vil offeret glide ind i en blid og euforisk tilstand, så længe som kasteren ønsker. Offeret bliver *subject to stupidity*, men vil være åben for alle forslag eller instruktioner, der ikke er direkte selvmorderiske, så fremt de kan trænge gennem tågen til offeret. Et offer vil kun bevæge sig 50% af tiden, og da kun med halv normal hastighed, og i nærkamp vil offeret kun slå igen 50% af gangene, og da med halverede stats.

Det er denne formular Ilse bruger til at holde deres løbsdommer under kontrol med. Hun har en lille halskæde med et stiliseret Slaneesh-symbol i, der dog ikke vil virke videre mistækeligt på folk, hvis de skulle se det, skønt det er gemt væk.

Anna Staudorf and two manslaves of Pleasure Tours

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	31	3	3	7	40	1	49	29	29	49	49	49

Skills
Drive Cart
Dodge Blow
Charm
Ride-Horse

Trappings
Leather clothing
Hand Weapons

Piotr Drackenborg. Innkeeper of The Golden Oak

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	25	25	3	3	7	35	1	29	39	29	41	41	31

Skills
Cook
Story Telling
Evaluate

Trappings
Leather apron

Wolfgang Niedrig Gebenganz von Stubergarten

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	25	3	3	6	30	1	29	39	29	39	29	39

Skills
Charm
Luck
Gamble
Specialist Weapon-Fencing Sword
Dodge Blow
Wit
Read/Write

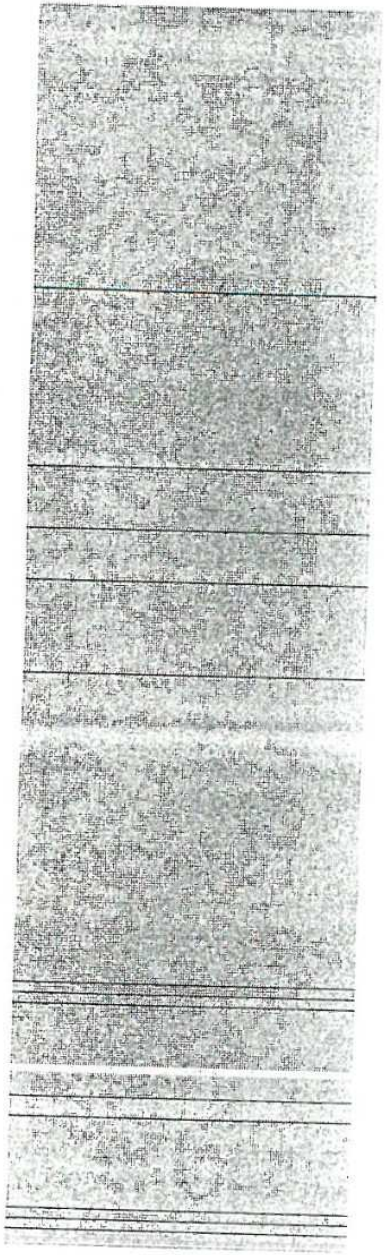
Trappings
Expensive clothing
Quite a few Gold Crowns
Fencing Sword
Jewelry

Wolfgangs four bodyguards

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Skills
Street Fighting

Trappings
Knuckle Dusters



Udo and Ernst, Tollgate guards

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	31	25	3	4	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Skills
Disarm
Dodge Blow
Street Fighting
Strike Mighty Blow
Ride - Horse
Very Strong (Ernst only, +1 S)

Trappings
Mail Shirt
Sword

Tanz und Geld, Roadwardens

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	51	45	4	4	9	40	2	29	39	29	39	39	29

Skills
Ride - Horse
Street Fighter
Read/Write
Strike Mighty Blow
Strike to Stun
Disarm
Dodge Blow

Trappings
Crossbow
Horse with saddle
Manacles
Sleeved Mail Shirt
Sword
Broad-rimmed hat

Robert Haube, Prinz vom Diebe

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	35	43	3	3	7	40	1	39	39	29	39	39	39

Skills
Concealment Rural
Silent Move Rural
Evaluate
Dodge Blow
Specialist Weapon - Longbow
Charm
Secret Language - Thieves Tongue
Marksmanship

Trappings
Strapping, green clothing
Longbow

Ihren 6 Lustigen maenner

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	25	31	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	29

Skills
Dodge Blow
Street Fighting
Secret Language - Thieves Tongue

Trappings
Crossbow
Sword
Sack

Johannes Teufelfeuer, Witch Hunter

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	53	31	4	4	8	50	2	32	39	39	49	49	29

Skills
Religion
Torture
Strike Mighty Blow
Dodge Blow
Street Fighting
Daemon Lore

Trappings
Torture tools
Horse
Sword
Sleeved Mail Shirt
Shield
Manacles

Beastmen of Slaneesh

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Ss'uhht N'oss'aahr, Daemonette of Slaneesh

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	41	25	3	4	11	30	1	30	29	24	29	24	10

Causes *Fear* in creature under 10 feet tall. Immune to psychological effects. Subject to instability, when more that 24 yards away from the place of summoning.

2 *claw* attacks and 1 *tail-lash.*

Daemonetten ønsker ikke at dø og vil forsvinde i en lyserød *puff*-sky, hvis hun reduceres til 15 W eller mindre.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Gottfried Simmermann

Baggrund

Gottfried er et midaldrende, afdanket skvat, der engang var noget. Lige siden han var en lille purk har Gottfried altid drømt om at blive Roadwarden. Bare ride på Imperiets veje og sprede frygt i hjerterne på banditter og ransmænd. At bringe post til de små samfund. At gøre coaching inns til et sikrere sted at være, og bare tjene til livet og vejen. At være et med sin hest og sin crossbow.

Da Gottfried blev større drømte han stadig om at blive Roadwarden. Men efter at have oplevet livet på vejen, som ung purk på en coaching inn, drømte han mere om at ride på imperiets veje og sprede frygt i hjertet på alle der krydsede hans vej. At anholde alle, der ikke makkede ret med det samme, eller gav en fed bestikkelse. At famle på skønjomfruer, når det var på tide at undersøge en vogn, der sikkert indeholdt smuglergods eller ransage vogne og forstyrre bønder på vej til markedet af 'sikkerhedsmæssige årsager'.

Da Gottfried var en ung mand blev han endelig ansat som Roadwarden. Ingen sol kunne skinne om kap med den stolte unge mand. Hans roadwarden skilt var pudset, hans crossbow nypudset og håndjernene velsmurte. Han var pavestolt, og blev ved med det i de 10 år han tjente Kejseren godt på de imperielle veje. Men en dag gik det galt. De sidste par år var Gottfried begyndt at tjene lidt ekstra ved siden af. Ikke noget farligt, men bare en god bestikkelse en gang imellem eller lidt beskyttelsespenge i ny og næ. Som så ofte før fik Gottfried en nu partner, en und idealist, der levede efter bogen. Han så ikke ud til at have et problem med Gottfrieds opførsel, men en dag blev Gottfried tager på fersk gerning af to forklædte roadwardens, der ville bestikke ham. Gottfried blev afskediget med det samme, og fik besked på aldrig at komme tilbage. Skiltet ligger stadig i hans skuffe. De andre ved godt at han har været roadwarden, men ved ikke hvorfor han er stoppet.

Et år gik med druk og hor. Gottfried skulle glemme sig selv. Siden hen er han blevet federe og mere fordrukken. Han husker med vemod hans store livsdrøm, der brast. Da pengebeholdningen blev for lav søgte han om job som coach driver, det eneste andet job han var kvalificeret til. Comet Coaches gav ham arbejde, og han faldt til. Han har været ved firmaet i snart 10 år, og synes godt om dem, men han savner stadig jobbet som ordensmagt.

Siden foråret er forretningen dog gået ned ad bakke. De sidste stamkunder er forsvundet, og flere uheld er begyndt at plage firmaet. Der er forsvundet bagage fra nogle gæster om natten på nogle af kroerne, andre gange har der være problemer med vognen, og der går også nogle grimme rygter om firmaets evne til at bringe deres kunder frem i live.

Fysik

Gottfried er 6'2", omkring 300 lbs. og bleg. Han har store bakkenbarter og langt hår i nakken. Det er ved at tynde ud i toppen, og han lugter generelt af sprit. Han har pletter på sin hvide skjorte. Han bærer normal en sort lædervest og et par slidte mørke bukser. Ved hans side hænger et sværd.

Personlighed

Gottfried er et ynkeligt skvat, der ikke magter at se sandheden i øjenene. Når han har været på druk græder han sig selv i søvne, og ser han en roadwarden er han ved at bryde sammen. Han kan en masse historier fra den tid, men fortæller dem ikke så ofte, da det er smertefuldt. Derudover er han en mand med appetit på tilværelsens andre goder. Andre ville måske kalde ham stodder, men Gottfried tænker på sig selv som livsnyder.

Cannonball Run - Character Gottfrieds.qxd 03-04-2003 11:55 Side 2

The Cannonball Run - Spilpersoner - Gottfried Simmermann

Tomas Waise

Gadedrengen, som ejeren, Heyronimus Würfelwerfer har taget ind og under sin beskyttelse. Han er forældreløs, men har her fået et hjem og en familie. Han tjener nu sine egne penge som staldknægt og stik-i-rend dreng. Han kender gaden særdeles godt, og har en del kontakter der stadig. Derfor har han også et problem med autoriteter og lever en dag ad gangen. Han er en hurtig lille laban, og han er god med en slynge.

Rolf Würfelwerfer

Sønnen af ejeren. Han er gruppens officielle leder. Han skal overtage faderens virksomhed på sigt, og derfor lærer han alle aspekter af branchen at kende fra bunden. Løbet er vigtigt, da han ellers ikke har nogen virksomhed at overtage. Han er en god og retskaffen ung mand, der beklageligvis dog er en smule naiv. Han tror på det bedste i mennesker, og er en rettroende Sigmarit. På trods af hans mangler, er han et godt menneske og han er venlig og hører på alle. Han er lidt en stivstikker, og kan godt finde på at ødelægge en fest med praktisk snak.

Bragni Kharasson

Han er en gammel ven af ejeren. Han og Heyronimus har været på eventyr sammen i deres unge dage, og han ynder gerne at fortælle historier om den gamle ejer, med et kærligt glimt i øjet. Nu arbejder dværgen som tømrer/snedker og hjælper gerne med at reparere vognen, når den trænger til det. Han har set sin del af verdenen og ved kun alt for godt hvilke farer, der lurer alt for tæt på. Han er ikke bleg for at tage en øl, og han forstår dig på en måde, dog uden at han ved hvad der piner dig.

Ulrike Wildfang

Den unge pige, der blev ansat sidste år. Hun har flere jobs ved kompagniet. Hun er syerske, og sørger for at vognens interiør er i orden. Hun laver også flotte dækkener til hestene, og sørger for at lave reklame i byen. Hun er en rigtig drengepige og er vild med fart og spænding. Hun elsker at høre dværgen snakke om sine eventyr. Hun har et godt øje til ejerens søn, men de er endnu ikke kærester. Hun er ellers godt skabt, og du skulle da nok være den første til at melde dig, hvis hun savner lidt mandligt selskab.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Bragni Kharasson

Baggrund

Bragni er en dværg i sin bedste alder. Han har snart levet to menneskealdre, og har endelig slået sig ned. Begge hans forældre lever stadig i det gamle keep i Gray Mountains, men Bragni har for længst indset at han er en bydværg. Han elsker at være i nærheden af mennesker. Det er spændende, og han har masser af gode venner blandt menneskerne. Hans bedste ven er Heyronimus Würfelverfer. De har kendt hinanden i mange år.

Da de begge var yngre var de ofte på eventyr sammen, og de tog ofte jobs som lejesoldater. I den forbindelse har de rejst over det meste af imperiet, og de har set de fleste af de væsener, der bor i de mørke afkroge. De har set hvordan Chaos langsom spreder sig i verden, som kræft i et sygt menneske. De har set beastmen og goblins, necromancers og mutanter. Det sker ofte at Bragni har mareridt om disse skabninger og deres gerninger. Derfor fortæller han ofte historier om deres eventyrdage. Han drejer altid historierne til nogle pæne, eventyrlignende fortællinger hvori han og Heyronimus er store helte, i skinnende rustning og blafrende kapper, i stedet for de nedbrudte lejesoldater, der kunne skære halsen over på et barn, hvis det havde seks tæer eller ride bondeoprør ned for guldstykker, som de var.

Siden har Heyronimus skabt sig en tilværelse. Først startede han sit eget karet-firma, og siden blev han gift og fik en søn. Bragni slog sig også ned i Nuln, og har i de seneste år ernæret sig som tømrer. Han er måske ikke den bedste tømrer i verden, men alt i hans butik er lavet i hans hænder, med hans kniv og kærlighed. Og han bliver til stadighed bedre.

Som Heyronimus bedste ven har han i mange år hjulpet til på Comet Coaches, og har fungeret som onkel for unge Rolf. Han har lært ham at slås, ligesom den unge pige, der fik job ved Comet Coaches sidste år. Bragni ved godt at han ikke kan kvæle ungdommens eventyrlyst, men han kan forberede dem på hvad der venter ude i den virkelige verden. Derfor lærer han dem at slås, så de kan forsvare sig selv. Og selvfølgelig er der jo et gran af sandhed i historierne.

Siden foråret er forretningen dog gået yderligere ned ad bakke. De sidste stamkunder er forsvundet, og flere uheld er begyndt at plage firmaet. Der er forsvundet bagage fra nogle gæster om natten på nogle af kroerne, andre gange har der være problemer med vognen, og der går også nogle grimme rygter om firmaets evne til at bringe deres kunder frem i live.

Fysik

Bragni er sej og senet, med mange små ar på den solbrændte hud. Han har et stort, brunt skæg og langt gråstænkt brunt hår. Han er 4'5" og næsten lige så bred. Han har mave, men er ikke fed, og han er stadig i god form. Han har dog mørke rander under øjnene, fordi han som regel lider af søvnmangel. Han bærer en læderforet chainmail vest, går i brune bukser og pelsstøvler. Hans gamle håndøkse er stadig det foretrukne våben.

Personlighed

Bragni er en hyggelig, ældre dværg, der altid har et smil på læben. Han er dog meget opmærksom da tjenere af chaosguderne er overalt. Han er ikke paranoid, bare realist. Han fortæller gerne de glade historier for at dække over sin egen frygt. Han har mange traumer, og kan nogen gange godt være lidt distræt. På overfladen er han dog rolig, og de fleste dage er han i balance. Han elsker børnene som sine egne.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Bragni Kharasson

Tomas Waise

Gadedrengen, som ejeren, Heyronimus Wüfelwerfer har taget ind og under sin beskyttelse. Han er forældreløs, men har her fået et hjem og en familie. Han tjener nu sine egne penge som staldknægt og stik-i-rend dreng. Han kender gaden særdeles godt, og har en del kontakter der stadig. Derfor har han også et problem med autoriteter og lever en dag ad gangen. Han er en hurtig lille laban, og han er god med en slynge. Du har ham mistænkt for at have oplevet mere i sit korte liv end mange bønder oplever i hele deres. Du kan se det i hans øjne.

Rolf Würfelwerfer

Sønnen af Heyronimus. Han er gruppens officielle leder. Han skal overtage faderens virksomhed på sigt, og derfor lærer han alle aspekter af branchen at kende fra bunden. Løbet er vigtigt, da han ellers ikke har nogen virksomhed at overtage. Han er en god og retskaffen ung mand, der beklageligvis dog er en smule naiv. Han tror på det bedste i mennesker, og er en rettroende Sigmarit. På trods af hans mangler, er han et godt menneske og han er venlig og hører på alle. Han vil så gerne bevise hans værd og gøre Heyronimus stolt. Du er stolt af ham. Han er som din egen søn eller en nevø.

Gottfried Simmermann

Han er gammel roadwarden, men han holdt op. Hvorfor ved du ikke. Den store mand spiser og drikker generelt for meget, og er ganske usoigneret. Men han er ikke specielt ubehagelig. Hans viden om imperiets veje og kroer er stor, og alene på den baggrund har han fået job som kusk hos Comet Coaches. Han og Bragni nyder ofte et krus øl. Han kan også nogle gode historier, men fortæller dem sjældent. Han er lidt et sørgeligt skvat. Men han kan sit kram, og det er godt nok i din bog. Du har ham dog mistænkt for at have oplevet ting ligesom dig selv. Du har aldrig spurgt ham, men i forstår ligesom hinanden.

Ulrike Wildfang

Pigen, der blev ansat sidste år. Hun har flere jobs ved kompagniet. Hun er syerske, og sørger for at vognens interiør er i orden. Hun laver også flotte dækkener til hestene, og sørger for at lave reklame i byen. Hun er en rigtig drengepige og er vild med fart og spænding. Hun elsker at høre dværgen snakke om sine eventyr. Du synes godt om hende. Hun er smuk, og i er gode venner. Hun er meget behagelig at være i nærheden af, og hun er ikke bane for at tage fat. Hun har ben i næsen, og vil så gerne ud at se verden. Du skal bare forberede hende så godt dom muligt, for intet i verden kan holde hende tilbage.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Tomas Waise

Baggrund

Tomas er en ung dreng på 11 år. Han er forældreløs, og har været det siden hans mor døde af lungebetændelse da han var 7. Han har aldrig kendt sin fader, og ved intet om ham. Siden er han opvokset i Nulns gader og stræder. Da han blev alene var han længe alene i hans mors hytte i det ringe kvarter. Har lærte hurtigt at tigge og finde brugbare madrester i skraldet i de finere kvarterer.

Efter nogle måneder mødte Tomas en anden dreng, der ligesom han, var forældreløs. Han var med i en slags familie, hvor børn i alle aldre var med. Der passede de på hinanden. Tomas tog med for at møde de andre, og faldt hurtigt til. Børnene boede i et hus de havde lavet under en bådbro på havnen. Det var bygget af gamle brædder, kasser og stofrester, men det holdt kulden ude. Sammen var drengene gode tiggere, men som de blev ældre blev de frækkere og begyndte også at stjæle.

I fire år levede Tomas som gadeknægt og lommetyv. En dag, da Tomas arbejdede på markedspladsen blev han taget i at stjæle en pung. Da byvagten dukkede op foreslog hans tilfangetager imidlertid en noget aparte handel. I stedet for en meget grusom straf blev det arrangeret, at Tomas i stedet skulle aftjene sin straf ved hårdt arbejde hos Comet Coaches. Det var ejeren, Heyronimus Würfelwerfer, som Tomas havde forsøgt at røve. Opholdet hos Comet Coaches var både behageligt og hårdt. Han fik kost og logi, og trangen til at stikke af forsvandt hurtigt. Efter straffen var udtjent blev han tilbudt et job hos Comet Coaches som staldknægt og stik-i-rend dreng. Kost og logi og endda lidt mønter til sig selv. Tomas sagde straks ja tak, for her havde han fundet en familie igen.

Siden foråret er forretningen dog gået ned ad bakke. De sidste stamkunder er forsvundet, og flere uheld er begyndt at plage firmaet. Der er forsvundet bagage fra nogle gæster om natten på nogle af kroerne, andre gange har der være problemer med vognen, og der går også nogle grimme rygter om firmaets evne til at bringe deres kunder frem i live.

Fysik

Tomas er som enhver anden 11-årig spinkel og adræt. Men han er også hurtig og snarrådig. Han har kort, brunt krøllet hår. Han går i knælange bukser og sandaler og en stor grov skjorte. Han har en lille hat med øreflapper, og er ofte ganske beskidt. Han har dog et blændende smil og levende, frække øjn. Han bærer en lille dolk, der er meget skarp, og en slynge, som han er en mester til at bruge.

Personlighed

Tomas er en lille spilopmager og som oftest i godt humør. Han har oplevet nogle meget grumme ting, og han ser derfor oftest lyst på tilværelsen. Men han er ikke nem at snyde. Han er erfaren for en knægt på hans alder, og han ved nok hvad der foregår. Han er meget taknemmelig overfor Heyronimus. Han føler ligesom at han har fået en chance til. Her hos Comet Coaches kan han tjene lidt og måske en dag blive karetfører eller noget i den stil. Han er fræk i munden og snakker stadigt med sine gamle venner på gaden.

Cannonball Run - Character Tomas3.qxd 03-04-2003 11:50 Side 2

The Cannonball Run - Spilpersoner - Tomas Waise

Rolf Würfelwerfer

Sønnen af ejeren. Han er gruppens officielle leder. Han skal overtage faderens virksomhed på sigt, og derfor lærer han alle aspekter af branchen at kende fra bunden. Løbet er vigtigt, da han ellers ikke har nogen virksomhed at overtage. Han er en god og retskaffen ung mand, der beklageligvis dog er en smule naiv. Han tror på det bedste i mennesker, og er en rettroende Sigmarit. På trods af hans mangler, er han et godt menneske. Han er som en storebroder, men nogle gange ved han bare ikke hvad der foregår.

Gottfried Simmermann

Han er gammel roadwarden, men han holdt op. Hvorfor ved du ikke. Den store mand spiser og drikker generelt for meget, og er ganske usoigneret. Men han er ikke specielt ubehagelig. Hans viden om imperiets veje og kroer er stor, og alene på den baggrund har han fået job som kusk hos Comet Coaches. Han og Bragni nyder ofte et krus øl. Han kan også nogle gode historier, men fortæller dem sjældent. Du har ofte hørt ham hulke om natten og han er ofte på kro. Han stinker tit af sprut.

Bragni Kharasson

Han er en gammel ven af ejeren. Han og Heyronimus har været på eventyr sammen i deres unge dage, og han ynder gerne at fortælle historier om den gamle ejer, med et kærligt glimt i øjet. Nu arbejder dværgen som tømrer/snedker og hjælper gerne med at reparere vognen, når den trænger til det. Han har set sin del af verdenen og ved kun alt for godt hvilke farer, der lurer alt for tæt på. Du er glad for dværgen. Han forstår ligesom det der med sammenhold og at passe på sine egne. Måske er det fordi han er dværg.

Ulrike Wildfang

Pigen du deler værelse med. Hun har flere jobs ved kompagniet. Hun er syerske, og sørger for at vognens interiør er i orden. Hun laver også flotte dækkener til hestene, og sørger for at lave reklame i byen. Hun er en rigtig drengepige og er vild med fart og spænding. Hun elsker at høre dværgen snakke om sine eventyr. Hun har et godt øje til ejerens søn, men de er endnu ikke kærester. Hun er lidt som storesøster. Hun er også den eneste der rigtigt ved, at du har været lommetyv. Du er en lille smule forelsket i hende... altså bare sådan som venner.

Cannonball Run - Character Ulrike3.qxd 03-04-2003 11:47 Side 1

The Cannonball Run - Spilpersoner - Ulrike Wildfang

Baggrund

Ulrike er en ung pige på 17 somre. Hun er vokset op på landet i et af de små bondesamfund, der omgiver Nuln. Både hendes mor og far lever stadig og bor på den gamle, slidte gård. Ulrike selv flyttede ind til byen for et års tid siden, for der kunne hun måske finde eventyr og spænding. Hun har ofte siddet og kigget på stjernerne og drømt sig langt væk til spændende lande og eksotiske folkefærd.

Da hun kom til Nuln for et år siden var det alt andet end eksotiske folkefærd, der mødte hende. Det var fulde stoddere, tiggere, ludere og lejemordere. Ulrike fortsatte dog ufortrødent, og søgte straks arbejde alle de steder hun kunne komme til. Det blev først til et job på en kro, hvor hun skulle servere lunkne øl, tørre opkast og pis op, tage imod fysiske og verbale overgreb og alt imens smile og se godt ud. Ulrike lærte hurtigt at håndtere det voksne publikum. Alle de grimme slagsmål hærdede hende, og blod skræmmer hende ikke længere. Hun lærte også at forbinde grimme sår og stoppe blødninger, når folk havde fået dolk i maven, men hun ville stadigt gerne væk fra det usle job.

Heldigvis er der altid masser af opslag på markedspladsen, og hun søgte flere steder. Endelig kom hun til Comet Coaches, et lille undseeligt karetfirma. Ejeren, Heyronimus Würfelwerfer, syntes godt om den unge Ulrike, og tilbød hende et job som syerske. Heldigvis har Ulrikes mor oplært sin datter godt, så det var en smal sag for hende at sige ja tak. Lønnen var ikke noget at råbe hurra for, men hun fik tilbudt at dele et værelse med en ung dreng. Muligheden for måske en dag at komme med på en tur ud at se verdenen, og fri kost og logi vejede højt, og Ulrike takkede ja.

Siden foråret er forretningen dog gået ned ad bakke. De sidste stamkunder er forsvundet, og flere uheld er begyndt at plage firmaet. Der er forsvundet bagage fra nogle gæster om natten på nogle af kroerne, andre gange har der være problemer med vognen, og der går også nogle grimme rygter om firmaets evne til at bringe deres kunder frem i live.

Fysik

Ulrike er 5'5, har brunt, skulderlangt hår. Hun har grønne øjn og fine træk i ansigtet. Hun er slank, men har former. Det ser man dog ikke så tit, for hun er ofte beskidt af at hjælpe til i gården med vognen eller lignende. Hun bærer et par røde bukser, en hvid skjorte og en fåreuldsvest. Hun bærer som regel en kniv, men har også et gammelt sværd hun har fået af Bragni.

Personlighed

Trods hendes unge alder er Ulrike ikke naiv. Hun har lært livets hårde realiteter, men hun drømmer dog stadig. Hun vil gerne se verden og hun er ikke bange for at tage fat. Hun er en drenge-pige, og hun elsker at høre Bragni fortælle om sine eventyr. Desuden er hun gode venner med Rolf, ejerens søn, der kun er et par år ældre end hende selv. Måske er hun forelsket i ham, men hun ved ikke rigtigt hvad det vil sige. Men hun elsker at være sammen med ham, og kan godt lide når han ser på hende. Hun gør gerne ting for at vise sig for ham, og for at være i nærheden af ham.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Ulrike Wildfang

Tomas Waise

Din værelses kammerat. Gadedrengen, som ejeren har taget ind og under sin beskyttelse. Han er forældreløs, men har her fået et hjem og en familie. Han tjener nu sine egne penge som staldknægt og stik-i-rend dreng. Han kender gaden særdeles godt, og har en del kontakter der stadig. Derfor har han også et problem med autoriteter og lever en dag ad gangen. Du er meget glad for ham. Som en lillebror, skønt du aldrig har haft én, og derfor ikke ved hvordan det er.

Rolf Würfelwerfer

Sønnen af ejeren. Han er gruppens officielle leder. Han skal overtage faderens virksomhed på sigt, og derfor lærer han alle aspekter af branchen at kende fra bunden. Løbet er vigtigt, da han ellers ikke har nogen virksomhed at overtage. Han er en god og retskaffen ung mand, der beklageligvis dog er en smule naiv. Han tror på det bedste i mennesker, og er en rettroende Sigmarit. På trods af hans mangler, er han et godt menneske, og du er som sagt ret pjattet med ham. Han er venlig og hører på alle.

Gottfried Simmermann

Han er gammel roadwarden, men han holdt op. Hvorfor ved du ikke. Den store mand spiser og drikker generelt for meget, og er ganske usoigneret. Men han er ikke specielt ubehagelig. Hans viden om imperiets veje og kroer er stor, og alene på den baggrund har han fået job som kusk hos Comet Coaches. Han og Bragni nyder ofte et krus øl. Han kan også nogle gode historier, men fortæller dem sjældent.

Bragni Kharasson

Han er en gammel ven af ejeren. Han og Heyronimus har været på eventyr sammen i deres unge dage, og han ynder gerne at fortælle historier om den gamle ejer, med et kærligt glimt i øjet. Nu arbejder dværgen som tømrer/snedker og hjælper gerne med at reparere vognen, når den trænger til det. Han har set sin del af verdenen og ved kun alt for godt hvilke farer, der lurer alt for tæt på. Han har hjulpet dig med at lære at bruge et sværd, og har endda givet dig hans gamle sværd.

The Cannonball Run - Spilpersoner - Rolf Würfelwerfer

Baggrund

Rolf er en rask ung mand på 19 år, der som enhver anden mand i hans alder længes efter at bevise sit værd. Han er søn af Heyronimus Würfelwerfer, ejeren af Comet Coaches. Rolfs moder døde desværre af alderdom for nogle år siden. Rolf har boet hele sit liv i huset hvor Comet Coaches holder til. Han er opvokset med livet omkring kareter, og har hjulpet sin far siden han kunne gå.

Rolf var med i firmaets storhedstid. Der tjente han lommepenge ved at hjælpe til som staldknægt. Han sad om aftenen og hørte på historier fra de fjerne egne, når kuskene kom hjem. Eller de fortalt historier om de rige ved hoffet, når de havde haft en af dem med oppe at køre.

Dengang havde Comet Coaches også to vogne. I dag har de kun én og fire, lidt ældre, heste. Hele branchen lider under Four Season's monopolisering af markedet. De har nu Coaching Inns langs alle de store hovedveje i imperiet, og derfor er de hurtigst og billigst. Der bliver mindre og mindre plads til de små. Rolf skal overtage virksomheden fra Heyronimus når han ikke længere kan varetage opgaven, og derfor skal Rolf igennem alle aspekter af det at være forretningsmand i karet-branchen.

Siden foråret er forretningen dog gået yderligere ned ad bakke. De sidste stamkunder er forsvundet, og flere uheld er begyndt at plage firmaet. Der er forsvundet bagage fra nogle gæster om natten på nogle af kroerne, andre gange har der være problemer med vognen, og der går også nogle grimme rygter om firmaets evne til at bringe deres kunder frem i live.

Fysik

Rolf er en bredskuldret ung mand, med rank ryg, bred kæbe og halvlangt lysblond hår. En smule skægstubbe er at finde på hagen, og hans øjne er klare og blå. Han er 6' og stærk som mange voksne mænd. Rolf bruger begge hænder lige godt, og han kan både svinge et sværd og bruge en blunderbus. Begge dele er noget han har lært at sin far og Bragni.

Personlighed

Rolf er glad for at skulle overtage virksomheden og er stolt af sin fader, og det han har skabt. Han vil også gerne bevise overfor sin far og Bragni, at han er gammel nok til at tage på en stor tur. Trods hans gode opvækst er han beklageligvis ret naiv, og han tror altid på det gode i mennesker. Han forventer ikke at folk lyver for ham. Han tror på retfærdighed og på Sigmar, Imperiets beskytter. Han er en naturlig leder, og er vant til at folkene på Comet Coaches lytter til ham. Han er dog også en venlig mand, og han lytter gerne til andre og deres forslag inden han tager en beslutning.

Cannonball Run - Character Rolls.qxd 03-04-2003 11:51 Side 2

The Cannonball Run - Spilpersoner - Rolf Würfelwerfer

Gottfried Simmermann

Han er gammel roadwarden, men han holdt op. Hvorfor ved du ikke. Den store mand spiser og drikker generelt for meget, og er ganske usoigneret. Men han er ikke specielt ubehagelig. Hans viden om imperiets veje og kroer er stor, og alene på den baggrund har han fået job som kusk hos Comet Coaches. Han og Bragni nyder ofte et krus øl. Han kan også nogle gode historier, men fortæller dem sjældent. Han er lidt et sørgeligt skvat. Men han kan sit kram, og det er godt nok i din bog. I Sigmars øjne er vi alle lige.

Bragni Kharasson

Han er en gammel ven af din far. Han og Heyronimus har været på eventyr sammen i deres unge dage, og han ynder gerne at fortælle historier om den gamle ejer, med et kærligt glimt i øjet. Nu arbejder dværgen som tømrer/snedker og hjælper gerne med at reparere vognen, når den trænger til det. Han har set sin del af verdenen og ved kun alt for godt hvilke farer, der lurer alt for tæt på. Du er glad for dværgen. Han er som en onkel. Han er god at snakke med, når man ikke lige kan gå til sin far. Han har ikke fortalt så meget om din far og tiden før du blev født, kun hans historier fra da de var på eventyr.

Ulrike Wildfang

Pigen, der blev ansat sidste år. Hun har flere jobs ved kompagniet. Hun er syerske, og sørger for at vognens interiør er i orden. Hun laver også flotte dækkener til hestene, og sørger for at lave reklame i byen. Hun er en rigtig drengepige og er vild med fart og spænding. Hun elsker at høre dværgen snakke om sine eventyr. Du synes godt om hende. Hun er smuk, og i er gode venner. Hun er meget behagelig at være i nærheden af, og hun er ikke bage for at tage fat. På det seneste har du haft sommerfugle i maven, når du har set hende om morgenen.

Tomas Waise

Gadedrengen, som din far har taget ind og under sin beskyttelse. Han er forældreløs, men har her fået et hjem og en familie. Han tjener nu sine egne penge som staldknægt og stik-i-rend dreng. Han kender gaden særdeles godt, og har en del kontakter der stadig. Derfor har han også et problem med autoriteter og lever en dag ad gangen. Du er meget glad for ham. Som en lillebror, skønt du aldrig har haft én, og derfor ikke ved hvordan det er. Han bor på værelse med Ulrike. Han er god med en slynge, og altid på vagt.

Character sheet

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAME	RACE	GENDER	CAREER CLASS	ALIGNMENT
Gottfried Simmermann	Human	Male	Ranger	Neutral

AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES	DESCRIPTION
38	6'2"	288 lbs	Black	Brown	

CURRENT CAREER	CAREER PATH	CAREER EXITS
Coachman	Roadwarden	

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
STARTER PROFILE														
ADVANCE SCHEME														
CURRENT PROFILE	3	44	43	4	4	9	42	1	30	35	26	34	29	32

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Sword	-	-	-	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	Load
Crossbow	32	64	300	4	2r

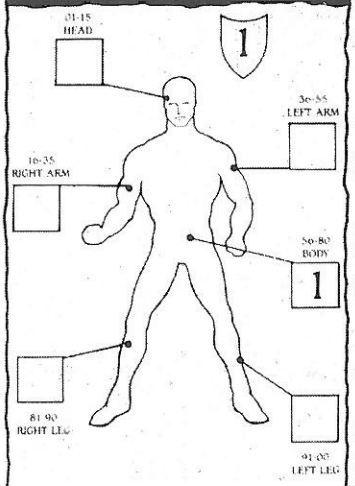
ARMOUR	Loc	ENC
Mail Shirt	Body	
Shield	All	

SKILLS

Ride Horse
Bribery
Sing
Silent Move
- Rural
Blather
Street Fighter
Consume Alcohol
Dodge Blow
Read/Write
Drive Cart

SKILLS

ARMOUR POINTS



Cannonball Run - Character Gottfried3.qxd 03-04-2003 11:55 Side 3

SPELLS	SL	MP	R	D	INGREDIENTS	EFFECT

FATE POINTS

1

MAGIC POINTS

POWER LEVEL

EXPERIENCE

EQUIPMENT/TRAPPINGS	Loc	ENC
TOTAL		

MOVEMENT RATE	Yds./ 10 SECS	Yds./ Min.	M.P.H.
CAUTIOUS			
STANDARD			
RUNNING			

LANGUAGES

Reikspiel

PSYCHOLOGY & HEALTH

INSANITY POINTS

BACKGROUND

Place of Birth:

Parents Occupation:

Family Members:

Social Level: Religion

WEALTH	Loc	ENC
20 GC 14		
TOTAL		

COMPANIONS & ANIMALS	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Cannonball Run - Character Gottfried3.qxd 03-04-2003 11:55 Side 4

xp made: 456

Character sheet

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

NAME	RACE	GENDER	CAREER CLASS	ALIGNMENT
Bragni Kharasson	Dwarf	Male	Warrior	Neutral

AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES	DESCRIPTION
120	4'5"	185 lbs	Brown	Brown	

CURRENT CAREER	CAREER PATH	CAREER EXITS
Artisan	Mercenary	

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
STARTER PROFILE														
ADVANCE SCHEME														
CURRENT PROFILE	3	56	19	4	4	10	37	2	17	50	37	55	52	22

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Hand Axe	-	-	-	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	Load

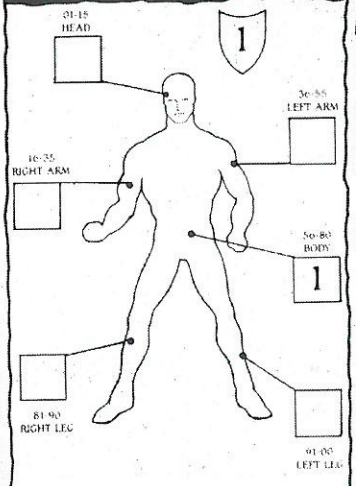
ARMOUR	Loc	ENC
Mail Shirt	Body	
Shield	All	

SKILLS

- Mining
- Smithing
- Disarm
- Dodge Blow
- Mighty Blow
- Strike To Stun
- Drive Cart
- Read/Write
- Carpentry
- Night Vision

SKILLS

ARMOUR POINTS



Cannonball Run - Character Bragni3.qxd 03-04-2003 11:56 Side 3

SPELLS	SL	MP	R	D	INGREDIENTS	EFFECT

FATE POINTS

1

MAGIC POINTS

POWER LEVEL

EXPERIENCE

EQUIPMENT/TRAPPINGS	Loc	ENC
TOTAL		

MOVEMENT RATE	Yds./ 10 SECS	Yds./ Min.	M.P.H.
CAUTIOUS			
STANDARD			
RUNNING			

LANGUAGES

Reikspiel
Khazalid

PSYCHOLOGY & HEALTH

INSANITY POINTS

BACKGROUND

Place of Birth:
Parents Occupation:
Family Members:

Social Level: Religion

WEALTH	Loc	ENC
20 GC		
TOTAL		

COMPANIONS & ANIMALS	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Character sheet

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAME	RACE	GENDER	CAREER CLASS	ALIGNMENT
Tomas Waise	Human	Male	Rogue	Neutral

AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES	DESCRIPTION
11	5'3"	110 lbs	Brown	Grey	

CURRENT CAREER	CAREER PATH	CAREER EXITS
Pickpocket	Thief	

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
STARTER PROFILE														
ADVANCE SCHEME														
CURRENT PROFILE	5	29	47	2	3	7	45	1	46	30	31	25	32	41

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Dagger	+10	-	-1	-20

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	Load
Sling	24	36	150	3	1r

ARMOUR	Loc	ENC

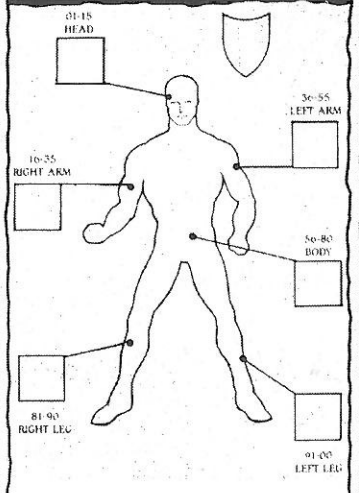
SKILLS

- Concealment - Urban
- Begging
- Silent Move - Urban
- Flee!
- Palm Object
- Pick Pocket
- Secret Signs - Thieves

SKILLS

- Specialist Weapon - Sling
- Sixth Sense
- Animal Care

ARMOUR POINTS



Cannonball Run - Character Tomas3.qxd 03-04-2003 11:50 Side 3

SPELLS	SL	MP	R	D	INGREDIENTS	EFFECT

FATE POINTS

1

MAGIC POINTS

POWER LEVEL

EXPERIENCE

EQUIPMENT/TRAPPINGS	Loc	ENC
TOTAL		

MOVEMENT RATE	Yds./ 10 SECS	Yds./ Min.	M.P.H.
CAUTIOUS			
STANDARD			
RUNNING			

LANGUAGES

Reikspiel

PSYCHOLOGY & HEALTH

INSANITY POINTS

BACKGROUND

Place of Birth:

Parents Occupation:

Family Members:

Social Level: Religion

WEALTH	Loc	ENC
10 GC		
TOTAL		

COMPANIONS & ANIMALS	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Character sheet

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAME	RACE	GENDER	CAREER CLASS	ALIGNMENT
Ulrike Wildfang	Human	Female	Warrior	Good

AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES	DESCRIPTION
17	5'5"	125 lbs	Brown	Green	

CURRENT CAREER	CAREER PATH	CAREER EXITS
Servant	Servant	

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
STARTER PROFILE														
ADVANCE SCHEME						2								
CURRENT PROFILE	4	37	35	3	3	7	42	1	29	25	32	26	40	32

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Sword	-	-	-	-
Dagger	+10	-	-1	-20

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	Load

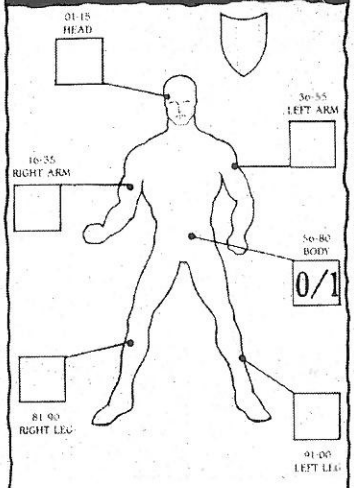
ARMOUR	Loc	ENC
Woolen Vest	Body	

SKILLS

- Dodge Blow
- Animal Care
- Heraldry
- Cook
- Ride Horse
- Read/Write
- Acute Hearing
- Dance
- Heal Wounds
- Tailor

SKILLS

ARMOUR POINTS



Cannonball Run - Character Ulrike3.qxd 03.04.2003 11:47 Side 3

SPELLS	SL	MP	R	D	INGREDIENTS	EFFECT

FATE POINTS

1

MAGIC POINTS

POWER LEVEL

EXPERIENCE

EQUIPMENT/TRAPPINGS	Loc	ENC
TOTAL		

MOVEMENT RATE	Yds./ 10 SECS	Yds./ Min.	M.P.H.
CAUTIOUS			
STANDARD			
RUNNING			

LANGUAGES

Reikspiel

PSYCHOLOGY & HEALTH

INSANITY POINTS

BACKGROUND

Place of Birth:

Parents Occupation:

Family Members:

Social Level: Religion

WEALTH	Loc	ENC
20 GC		
TOTAL		

COMPANIONS & ANIMALS	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Character sheet

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

NAME	RACE	GENDER	CAREER CLASS	ALIGNMENT
Rolf Würfelwerfer	Human	Male	Ranger	Good

AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES	DESCRIPTION
19	6'	200 lbs	Blond	Blue	

CURRENT CAREER	CAREER PATH	CAREER EXITS
Coachman	Coachman	

	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
STARTER PROFILE														
ADVANCE SCHEME														
CURRENT PROFILE	4	41	35	3	3	8	41	1	26	29	31	44	28	34

HAND TO HAND WEAPONS	I	WS	D	PY
Sword	-	-	-	-

MISSILE WEAPONS	S	L	E	ES	Load
Blunderbuss	24	48	250	3	3r

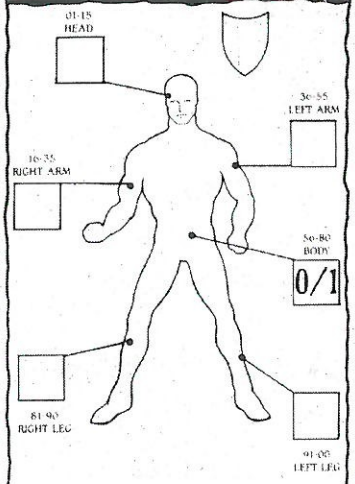
ARMOUR	Loc	ENC
Leather Jerkin	Body	

SKILLS

- Ambidextrous
- Excellent Vision
- Sing
- Dance
- Animal Care
- Drive Cart
- Ride Horse
- Musicianship
  - Horn
- Specialist Weapon
  - Firearms

SKILLS

ARMOUR POINTS



Cannonball Run - Character Rolf3.qxd 03-04-2003 11:51 Side 3

SPELLS	SL	MP	R	D	INGREDIENTS	EFFECT

FATE POINTS

1

MAGIC POINTS

POWER LEVEL

EXPERIENCE

EQUIPMENT/TRAPPINGS	Loc	ENC
TOTAL		

MOVEMENT RATE	Yds./ 10 SECS	Yds./ Min.	M.P.H.
CAUTIOUS			
STANDARD			
RUNNING			

LANGUAGES

Reikspiel

PSYCHOLOGY & HEALTH

INSANITY POINTS

BACKGROUND

Place of Birth:

Parents Occupation:

Family Members:

Social Level: Religion

WEALTH	Loc	ENC
~~42~~ 4038 50 GC		
TOTAL		

COMPANIONS & ANIMALS	M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Cannonball Run - Character Rolls.qxd 03-04-2003 11:51 Side 4

The Cannonball Run

Officielle regler

Godkendt og gennemarbejdet
af Advokaterne Wolf, Sturmbock und Herz

For Nuln Gunnery School, Wurtbad Engineers Guild
og Cannonball Coaches

På Markttag, den 30. Vorgeheim, 2512 Imperiel Kalender, vil Cannonball løbet, velsignet af Hans Hellighed Kejser Karl Franz II, starte præcis på slaget 10.00. Her går løbets start fra Cannonball Coaches' ideelle rammer, der er deres hovedsæde i Nuln. En repræsentant for advokatfirmaet Wolf, Sturmbock und Herz vil følge hvert eneste hold.

Hvert døgn vil udregnes som 24 timer målt fra starttidspunktet. Der skal hvert døgn holdes tre pauser, en lang nattepause og to mindre pauser om dagen. Disse to pauser af minimum en times sammenhængende varighed må ikke komme i forlængelse af hinanden, ej heller i forlængelse af nattepausen. Nattepausen er en pause af minimum ti timers sammenhængende varighed. Denne nattepause skal være overstået, inden der er gået de 24 timer. Disse regler er gældende alle dage. Nattepausen kan dog ignoreres på den sidste dag, såfremt vognen er nået i mål inden midnat.

De tilmeldte hold er:

Wolf Runner Coaches of Middenheim, Kugelschreiber Express of Nuln, Steamrollers of Altdorf, Pleasure Tours of Wurtbad, Cartak Lines of Altdorf, Imperial Expressways of Nuln, Comet Coaches of Nuln, Ratchett Lines of Altdorf, Tunnelway Coaches of Talabheim, Red Arrow Coaches of Middenheim, Castle Rock Coaches of Middenheim and Four Seasons Coaches of Altdorf

Advokaterne Wolf, Sturmbock und Herz