

BØHMÆND

En WFRP forestilling

Viking Con 1996

Svend Jensen
Ole Frej Christiansen

BAGGRUND

I nærheden af Black Fire passet imellem Imperiet og Border Princes ligger der en lille mineby ved navn Breitenstein. Byen er på et par tusinde indbyggere og lever primært af grænsehandel og guld fra minen. På det seneste er minearbejderne stødt på en guldåre, der består af blodrødt guld, og den lokale sigmarpræst har opdaget, at dette kan være et tegn på at guden Arianka's kiste er begravet her. Han sender nogle bude til Altdorf for at meddele dette til hovedkirken. Minen bliver ledet af en gammel dværgemester, der også er interesseret i denne specielle form for guld, så han har sendt besked til sin klan for at bede dem om råd. Oven i alt dette er der en mindre goblin/ork-hær, der er på vej for at røve byen.

TEOLOGI

Da plottet i dette scenarie primært drejer sig om et par mindre kendte lawful-kulter, bør de lige beskrives her. Først er det dog på sin plads at beskrive hvad alignmentet *lawful* dækker over i WFRP.

Det er vigtigt at forstå at lawful bestemt ikke har noget at gøre med good. Lawful er en overbevisning om at alting har sin rette plads her i verden, og alt bør blive på denne plads. Lawful er imod enhver form for forandring, både til det værre og til det bedre. Lawful er en bogstavelig fortolkning af alle regler og love, uden smålig skelen til hvad der er meningen med disse regler. For en lawful person er alle forandringer af det onde, og alle brud på gældende regler uacceptable. Hvis en person har begået et tyveri, skal det straffes efter loven. Hvis tyveriet blev begået for at redde menneskeliv skal det straffes lige så hårdt. Et eksempel på denne opførsel kan være Rorschach fra tegneserien Vogterne. En lawful er altid fuldstændig kompromiløs. Lawful modsætning er kaos, da dette står for konstant forandring.

Den ene af de to lawful-kulter i dette scenarie er Solkan-kulten. Solkan er hævnens og afstraffelsens gud. I „Realm of Sorcery – Divine Magick“ beskrives kultens principper således:

Always oppose and, if possible, exterminate Chaos and its minions whenever and wherever they are encountered. Never allow those who are soft and blind to the Chaos threat dissuade one from the primary task. Never allow others' opinions of oneself or Solkan to deter from the primary duty. Always hold inviolate the letter of the law (unless that law is counter to the above principles). The so-called „Spirit of the Law“ concept is employed by those too weak to discipline law-breakers. Always oppose foolish „laws“ which make a mockery of the natural order. Examples include edicts which would protect servants of Chaos (mutants, cultists, etc.) and those that grant the lowly classes (thieves, beggars, peasants) the same rights as those of higher breeding (aristocracy). Never allow a wrong to go unanswered.

Denne kult er, som det kan ses, ekstremt rabiat og er derfor forbudt i Imperiet.

Den anden kult er Arianka-kulten. Ifølge legenden blev Arianka besejret i en fjern fortid af en kaos-gud, og fængslet i en krystal-kiste. Mange gange har man troet, at man har fundet kisten, men indtil videre er den ikke blevet fundet. Det siges, at hun kun kan befries ved hjælp af nogle krystalnøgler, men ingen ved hvor de er, og ingen ved hvor mange der er. Arianka har ikke nogen egentlige tilbedere, så der er ingen, der ved hvad hun egentlig står for. Et er dog sikkert: sigmarpræsten i Breitenstein er overbevist om at han endelig har fundet kisten.

PLOT

Sigmarpræsten er klar over at denne opdagelse ikke må falde i de forkerte hænder, så han vælger nogle meget lidt mistænkelige sendebude, nemlig en gruppe hobitter (spillerne). Han giver dem et forsejlet pergament og beder dem om at aflevere det til hovedkirken i Altdorf. En af hobitterne er trøffeljæger, så undervejs begiver spillerne sig ud på en trøffeljagt. Under denne trøffeljagt kommer de til en lysning i skoven, hvor en bande kultister er i gang med den store dæmonfremmaning. De bryder sig ikke videre om at blive forstyrret, så de slår hobitterne ihjel. Her overtager spillerne så kultisterne i stedet for.

Kultisterne er en bande unge halv-adelige lømler fra Altdorf, der ikke er helt klar over hvad de er i gang med, så de bliver temmeligt overraskede da der pludselig står en kæmpe dæmon foran dem der truer med at æde dem med hud og hår, fordi de er nogle tåbelige amatører, der ikke ved hvad de har med at gøre. Dæmonen kan imidlertid mærke, at der er noget helligt i nærheden (præsten har velsignet pergamentet med et par beskyttelsesformularer imod ild og

den slags), og da den opdager hvad der står i det dokument, foreslår den en aftale med spillerne. Hvis de kan finde ud af om kisten er der eller ej vil den lade være med at æde dem, og så slipper de for at henslæbe resten af evigheden i dæmonens egen ubehagelige version af efterverdenen.

I mellemtiden er der sket ting og sager i Breitenstein. For det første har dværgemesterens klan hørt om guldets, så de har sendt en loremaster med følge til Breitenstein. For det andet har en af minearbejderne fortalt om det røde guld til en omrejsende kræmmer, der har fortalt historien videre. Den er så blevet opsnapet af en gruppe Solkan-kultister, der selvfølgelig er *meget* interesserede i denne historie, da de også kender til legenden om Arianka.

Solkan-kultisterne er ankommet dagen før spillerne til Breitenstein, og har i mellemtiden ikke ligget på den lade side. De har fået at vide at en bande orker og gobliner (kaos-skabninger!) er på vej til at storme byen, og da den ene af dem er major i imperiets hær har han overtaget kommandoen med byens milits, og han har straks tvangsindrulleret alle mænd i byen. De har desuden tortureret den minearbejder der startede ryget, og af ham har de fået at vide at det kun er præsten og dværgemesteren fra minen, der ved noget om det røde guld. Deres holdning til guldets er klar: Hvis Arianka virkelig er begravet her skal hun have lov til at blive liggende, at forstyrre hendes ro er at forstyrre den kosmiske orden. Dværgemesteren har de slået ihjel for at forhindre ham i at fortælle om guldets til nogen, men han har allerede sendt bud til sin klan. Præsten har de snakket med, og han fortalte dem at han har sendt besked til Altdorf. Dette kan naturligvis kun straffes med døden, så de har pisket en stemning op i byen imod ham ved at påstå at han er i ledtog med orkerne (hvis han var en *rigtig* sigmar-præst ville han have fået Sigmars hjælp til at beskytte byen), og da folket leder efter en at lade deres vrede over orkerne gå ud over, var det ikke så svært.

Når spillerne ankommer til byen, er alle samlet på torvet. Her er der stillet et bål op, og i midten af dette bål kan de se en sigmar-præst der er ved at blive brændt. Solkan-kultisterne opdager dem hurtigt, og tvangsindskriver dem med det samme til militsen, hvis de ikke vil er de forrædere og bliver slået ihjel.

Spillerne er godt klar over at de ikke har en chance imod den orkhær, der er på vej, så den eneste mulighed de har er at stikke ud til minen og undersøge sagen, så de kan stikke af før orkerne kommer uden at dæmonen æder dem. Minen er desværre bevogtet af dværgeloremasteren og hans vagter, så her må de finde på en eller anden kreativ løsning for at komme ind i minen og undersøge den.

Når de kommer ned i minen opdager de at der ganske rigtigt er en rød guldåre, men der er ikke gravet helt ind til der hvor kisten måske er. Nu må de så rotte sig sammen med dværgene, og stjæle noget krudt fra kassernen uden at solkan-kultisterne opdager det. Med dette krudt kan de så sprænge sig vej gennem det sidste af minen, og kommer så ind i en kæmpe hule. Her kan spillerne og dværgene så begynde at diskutere hvad de nu skal gøre, men pludselig

ankommer solkan-kultisterne, der har opdaget at spillerne er væk. De er som sagt overbevist om at ingen skal have at vide at kisten er her, så de angriber dværgene og spillerne.

Efter at dværgene og spillerne (forhåbentligt) har vundet kampen, kan de fortsætte med at beslutte sig til hvad de skal gøre. På dette tidspunkt, dukker dæmonen imidlertid op, og river hovederne af dværgene, hvorefter han sender spillerne ud for at finde de syv nøgler, der skal til for at åbne kisten. Denne historie tages op til Viking Con 1997.

SCENE 0: OVERDRAGELSEN

Spillerne starter hos sigmarpræsten, der tilbyder dem 100 Gcs. for at bringe en pergamentrulle til Sigmars hovedkirke i Altdorf. Han indskærper dem, at det er meget vigtigt, og at de under INGEN omstændigheder må læse pergamentet.

SCENE I: AFSTED

Spillerne har rejst i 14 dage, og slår henunder aften lejr i vejkanten. Her skulle der være rige muligheder for at iværksætte en storstilet trøffeljagt. Spilleren, der har grisen, er måske ikke helt opmærksom på dette, men så må spillelederen stikke lidt til ham – her er masser af træer, hvor der kunne være trøfler under, man kan tjene penge på trøfler, og især: man kan også spise dem selv. Derefter skulle jagten gerne starte, gør den derimod ikke det, beslutter grisen sig for selv at gå på trøffeljagt (og JA den kan godt slide et evt. reb over). Jagten ender selvfølgelig med at hobitterne braser lige ind i dæmonfremmaningen. Det synes kultisterne ikke er særlig sjovt, så de hugger hobitterne ned. Lad endelig spillerne tro at de kæmper for deres liv (og til AD&D-spillerne: at de kæmper for finalepladser & en homogul vikingcon nazi facist røv pikke trøje), de skal gerne tro at det er ufedt at blive slået til plukfisk så tidligt i scenariet. Skulle Maximillian Trüffeljäger, mod alt forventning, gå på trøffeljagt alene, og således være den eneste, der bliver slået ihjel inde i skoven, tracker Frantz Jäger vejen tilbage til vognen, og så bliver resten af hobitterne slået ihjel her.

SCENE II: „I SENSE SOMETHING MAGIC AROUND HERE“

Efter at kultisterne har onduleret hobitterne skulle de gerne fremmane dæmonen, ellers gør han det bare selv. I skal bli drabt råber dæmonen og ser rigtig fæl ud (her kan indsættes eder og forbandelser ad libitum f.eks. jeres hoveder vil falde af på et ubelejligt tidspunkt). Men pludselig mærker han den hemmelige magiske låseting sigmarpræsten har kastet på pergamentet, og slapper lidt af. Han beordrer pronto en af kultisterne at læse brevet op (Håndud 1).

Bla-bla-bla-bla-bla

OK siger dæmonen hvis I finder ud af om kisten er der eller ej, så skal jeg nok lade være med at æde jer (jeg løser jer fra dansuena-forbandelsen). Men selvfølgelig forbander han dem alligevel den lille lort. Han kaster en ... på dem allesammen, og lover (ha-ha) dem at løse dem fra forbandelsen, når de har undersøgt sagerne. Nu skal spillerne gerne bevæge sig mod Breitenstein ellers er det snyd.

SCENE IIA: ON THE ROAD – SLÅ PÅ HINANDEN

Hvis spillelederen synes at der er tid til overs, er dette et passende tidspunkt at lade nogle gobliner overfalde spillerne.

SCENE III: JAMEN HAN BRÆNDER JO

Når spillerne endelig når til Bretenstein ser de at hele (de kan de selvfølgelig ikke vide, men det ser sådan ud) byens befolkning er samlet på torvet. Midt på torvet er der i stort bål, der er ild i. Inde i bålet hænger de snart forkullede rester af sigmarpræsten, og der hænger en tung stank af brændt kød, og optrækken til krig i luften. Rundt om bålet står der tre meget store fæle fyre iklædt meget store fæle sværd og rustninger og råber op om forræderi og svagpissere og den slags. Da de får øje på spillerne råber de „Hurra flere våbenføre mænd, kom og vær med i hæren eller vi hugger jeres hoveder af ved neglerødderne for højforræderi“. Det skal gerne virke overbevisende, således at spillerne ikke tør være kække og sige skråt op o.s.v..

Husk fremfor alt, at der snart skal være krig i byen. Det er meget vigtigt at skabe en atmosfære af overhængende krig og massedød. Under normale omstændigheder ville det meste af byens befolkning være flygtet, men da alle de våbenføre mænd holdes i et jerngreb af solkankulten, er kvinder og børn nødt til at blive i byen også.

SCENE IV: DER HVOR SOLDATERNE HÆNGER UD

Spillerne bliver indkvarteret i en firesengsstue under skarp bevogtning (Walther Umhauen får i sin egenskab af sergent enestue – og er derfor ikke under nær så skrap bevogtning som de andre). Nu skal de gerne forsøge at slippe ud, og hvis de ikke prøver får de pludselig fæle udslag af Mens spillerne er på kasernen vil de stifte bekendtskab med Manfred „Misfire“ Schmidt. Manfred er rektor på The Imperial Gunnerschool of Nuln, og han er på rejse for at skaffe nye skydevåben til sin store eksotiske samling. Han er sur og råber højt op om at solkandregene har taget hans krudt for at bruge det til at forsvare byen med. Da Manfred samtidig er kaptajn i Imperiets hær har de desuden indrulleret ham til at kommandere en deling bonderøve (læs byens befolkning, der jo er indrulleret som soldater). Dette er han også meget utilfreds med. Det er vigtigt at spillerne hører om krudtet, da de nok skal bruge det senere (se SCENE V). Desuden er Manfred en garvet soldat, og han kan godt se hvor det bærer henad med orkhærens talmæssige og udrustningsmæssige overlegenhed.

SCENE V: „DER ER GUTTERNE MED DET LANGE SKÆG!“

Da spillerne kommer ud til minen finder de ud af, at de fem ovennævnte dværge står på vagt. Det er altså ikke umiddelbart muligt at komme ind i minen, og de er derfor nødt til at finde på en alternativ metode. Det følgende er de mest indlysende metoder, man kan forestille sig, at spillerne vil finde på:

1: “Ha-ha vi bestikker skægaberne”:

Dette er ikke en særlig god idé, da dværge er kendt for deres nærmest ubrydelige trofasthed og loyalitet.

2: “Ha-ha vi hugger skægaberne ned”:

Dette er heller ikke er særlig god idé, da det jo er tamperdværge vi med at gøre. Hvis spillerne beslutter sig til at prøve alligevel, så giv dem godt med bank, dog uden at udrydde hele banden.

3: “Ha-ha vi venter bare til orkerne har ryddet bulen”:

Dette er absolut heller ikke smart, da der er rigtig mange orker. Det er en typisk MIF løsning – lad orkerne nakke alle spillerne.

4: “Ha-ha vi smutter bare ind ad bagvejen”:

Dette kan måske lykkes, men det er svært at finde sidegange i mørke. Det nemmeste vil nok være at forsøge at få fat i en lokalkendt minearbejder fra byen, men da de allesammen er indrulleret skal en sådan nok bestikkes (eller trues). Da Walther Umhauen jo har fået status af sergent kan han eventuelt gøre sin position gældende.

Der er selvfølgelig mange andre muligheder, og det må være op til den enkelte spilleleder at belønne kække idéer, såsom “vi er eksperter i rødt guld ikk’ ” o.s.v..

Når spillerne kommer ned i minen ser de, at der ikke umiddelbart er nogen kiste. Spillerne kan se flere forskellige røde guldårer stråle ud fra det samme punkt i klippen. Det kræver derfor ikke den Store Kædestrammereksamen at indse, at der nok skal graves/hakkes/sprænges en del klippe væk. Da de ikke aner en skid om minedrift bør de kontakte både dværgene og Manfred (se SCENE IV). Manfred ved ikke noget om miner, dværgene ved ikke noget om sprængstoffer. Hvis spillerne hiver dværgene ned i gangen kan dværgene godt se, at de ikke kan nå at hakke sig igennem inden orkhæren overfalder byen.

SCENE VI: DET STORE KANELRØVERI

Spillerne bør nu kontakte Manfred for at få ham til hjælpe med at sprænge klippen væk. Han er selvfølgelig fyr og flamme (!) over at kunne være med til at lave en kæmpeeksplosion. Faktisk er det meget sandsynligt at han starter en konkurrence om hvem, der tør stå tættest på det antændte krudt længst muligt. Det bør være svært, men ikke umuligt at bøffe krudtet på kasernen.

SCENE VII: THINGS THAT GO KABOOM IN THE NIGHT

Nu skulle alt gerne være klar til den store eksplosion, men det forudsætter selvfølgelig at spillerne har overtalt dværgene til at hjælpe dem. Manfred er umulig at overtale til at gå ned i minen. Efter at røgen har lagt sig, åbenbares en kæmpe hule. Lækker beskrivelse.

SCENE VIII: DEN STORE BEDEDAG

Men hvad er det? Der lyder metalbeslåede støvletramp og klirren at pladerustning i minen (det er RIGTIG svært at snige sig i en pladerustning). Det er selvfølgelig Solkans lystige svende, der har opdaget at spillerne er lusket af, og at der mangler en masse krudt. De skynder sig at råbe op om højforræderi, standret, forstyrrelse af den kosmiske orden og den slags ting. Da de nu har gennemført en veldokumenteret rettergang giver de sig til at hugge spillere og dværge ned for forgodtbefindende (men først dværgene, så spillerne får en lille chance – alt det skæg må da også være en tegn på kaos ikk' ?). Det hele skulle gerne ende med at spillerne (i det mindste nogle af dem) og nogle af dværgene overlever.

Da kampen er overstået ser spillerne en masse røg samle sig længere oppe ad gangen. Inde i røgen materialiserer dømonen sig. Dværgene falder straks over den, men dømonen får hurtigt kvasset deres hoveder. Herefter vender den sig mod spillerne, og forkynder med tordenrøst: "Det klarede I ganske effent mine herrer – søg nu bort, og find de syv nøgler, der skal til for at åbne kisten, så bliver jeg her, og passer på sagerne så længe". Dette kan så passende tages op på VikingCon 1997.

-*- GAME OVER - PLEASE INSERT COIN -*-

NPC-LISTE:

Manfred "Misfire" Schmidt

	WS	BS	S	T	W	I	A	De	Ld	Int	Cl	WP	Fel	
M								x						
	3	60	67	6	5	11	54	3	42	65	37	48	43	28

Wounds: 11

Skills

Animal Care, Disarm, Dodge Blow, Drive Cart, Engineer, Etiquette, Excellent Vision, Heraldry, Read/Write, Ride Horse, Secret Language – Battle Tongue, Sixth Sense, Street Fighting, Strike Mighty Blow.

Specialist Weapon Skills

Blunderbuss, Bombard, Bombs, Flail, Pistol, Throwing Knife, Twohanded.

Age: 33 Height: 5'3" Weight: 145 lbs Build: Average

Hair: Cobber Eyes: Grey Blue (Left) Purple (Right)

Alignment: Neutral

Disorders

Tunghør, lettere manisk, dybt alkoholiseret (i øjeblikket), afhængig af eksplosioner, galoperende klaustrofobi samt fobi overfor tulipaner.

Equipment

Solkan-kultisterne har snuppet alt hvad han har på sig af våben, så det der er tilbage er hans uniform, en kniv og et fyrtøj.

SOLKAN-KULTISTERNE:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	57	43*	5	4	8	64	3	42	38	38	64	51	29

Wounds: 8

Skills

Read/Write, Marksmanship*, Public Speaking, Silent Move – Rural, Silent Move – Urban, Sixth Sense, Specialist Weapons – Net, Lasso, Crossbow Pistol, Throwing Weapons, Two-handed, Strike Mighty Blow, Dodge Blow, Strike to Stun, Ride, Theology.

Grej

Hvid pladerustning, stort sværd, hidsigt temperament.

DVÆRGENE:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	63	27	6	5	9	57	3	32	67	35	78	41	25

Wounds: 9

Skills

Read/Write, Sixth Sense, Mining, Smithing, Metalurgy, Specialist Weapons – Twohanded, Strike Mighty Blow, Dodge Blow, Strike to Stun.

Grej

Pladerustning, kæmpeøkse, langt skæg & store støvler.

DVÆRGE LOREMASTER:

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	33	27	4	4	5	67	1	35	87	93	88	71	38

Wounds: 5

Skills

Read/Write, Sixth Sense, Mining, Smithing, Metalurgy, Know-it-all samt hvad der ellers er nødvendigt.

Grej

Briller, hat, bøger, langt skæg & store støvler.

Bøhmænd

Formular-liste

Maigisk Potentiale : 8

Navn	William Zauberkraft	Niveau	Småtrylleri
-------------	----------------------------	---------------	--------------------

Formularer			
Navn	MP	Rækkevidde	Varighed
Trække kanin op af hat	1	Hatten han har i hånden	Et minut
Lave effektivt tordenskrald	1	Tyve meter	Øjeblikkeligt
Lave kæmpe røgsky i farver	2	Fire meter radius	Ca. et minut
Tænde stearinlys på afstand	1/lys	Ti meter	Permanent
Fremkalde effektiv musik	3/minut	Ca. tyve meter	1 min/3 MP

Bøhmænd

Formular-liste

Maigisk Potentiale : 10

Navn	Hans Beurteilen	Niveau	Småtrylleri
-------------	------------------------	---------------	--------------------

Formularer			
Navn	MP	Rækkevidde	Varighed
Se uhyggelig ud	2	Øjenkontakt	Et minut
Forestå uheldigt ritual	4	Tyve meter radius	En halv time
Forpeste*	2	Øjenkontakt	Øjeblikkelig
Godnatte	2	Berøring	D6 minutter
Åbne Låse	3	Berøring	Permanent

Forpeste*

Forpeste er en formular der kan give offeret en vorte på næsen, herpes i udbrud, blomkålsører, ufrivillig fjærtten og andre lidet flatterende lidelser. Offeret har en chance for at modstå med sin viljestyrke (WP).

Bøhmænd

Navn	Maximillian Trüffeljäger	Profession	Trøffeljäger
-------------	---------------------------------	-------------------	---------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
3	26	31	4	2	6	57	1	40	24	39	27	43	39

Evner	
Finere madlavning Lydløs bevægelse i naturen Hemmelige tegn - jæger Følge spor	Dyrepasning - gris Dyretæning - gris Være gode venner med dyr - gris Grisegrynt imitation

Udstyr	
Skovl Lækker læder trøffelsæk Grisen Trønte Trøfler på lager 28 guldstykker	8 Trøffeljern Grønt grisefodder og majscolber Kniv Trynetrækkekrug til kontrol af Trønte

Baggrund
<p>Max er en omrejsende hobbit-trøffeljäger. Han rejser rundt med sin trøffelgris „Trønte“ for at finde gode steder at lede efter trøfler, som han så graver op og sælger på de forskellige landsbymarkeder han passerer. Dette giver ham penge til at leve for, samtidig med at han kan spare nok penge op til at slappe af uden for trøffelsæsonen. Max er en udadvendt, glad person, der altid virker åben og imødekommende. Han tror på det gode i folk, nogle gange grænsende til det naive. Han elsker sit frie, rejsende liv uden nogle fastlagte planer, der giver ham en frihed han ikke vil miste.</p>

Bøhmænd

Navn	Svend-Bertil Täbe	Profession	Troubadur
-------------	--------------------------	-------------------	------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	12	30	3	3	4	45	1	47	28	32	17	31	58

Evner	
Kokkerering Urtekundskaber Læse og skrive Synge kønt	Være charmerende Offentlig tale Lutspilleri Knob

Udstyr	
Lut & nodeark Farvestrålende tøj 15 guldstykker	Kniv En rulle sejlgarn

Baggrund
<p>Svend-Bertil er en omrejsende hobit-troubadour. Han elsker det frie udendørs liv, hans bedste stunder er når han sidder omkring lejrålet om aftenen med vennerne og synger alle de gamle kære lejr-sange. Han er ikke så meget for byer, dels fordi han finder dem trykkende, og dels fordi han har et lille problem med alkohol – Hvis der er alkoholiske drikke i nærheden ender han som regel med at drikke det hele. Svend-Bertil er en glad, frisk person, der værdsætter frisk luft, godt kammeratskab og råbåndsknob. Han tror på en sund sjæl i et sundt legeme, og han mener at de fleste sygdomme og dårskaber i denne verden kan klares med masser af frisk luft og kolde afvaskninger.</p>

Bøhmænd

Navn	Heintz Beurteilen	Profession	Kultist
-------------	--------------------------	-------------------	----------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	33	24	4	3	6	31	1	31	32	46	24	41	25

Evner	
Læse/Skrive Runekendskab Meditering Heraldik Astrologi	Pergamentkundskab Latin Tryllesprog Småtrylleri

Udstyr	
Kniv Kutte 17 guldstykker	Sorte stearinlys Indtørret kattehoved En pose med farvet salt

Baggrund
<p>Heintz var oprindeligt i lære på en meget fin troldmandsskole i Nuln. Som del af undervisningen stiftede han bekendtskab med kaos guderne, herunder Slaanesh. Da han i de samme bøger fandt ud af at ens personlige udvikling går meget hurtigere hvis man sælger sin sjæl til en af kaosguderne, var der ikke langt fra tanke til handling, og han opsnusede derfor en Slaaneshkult, og søgte om optagelse. Da Heintz var en meget dygtig elev, blev han optaget med glæde, og da hans forældre er halvadelige, var kulden endnu mere interesseret, da de derfor nemmere kan infiltrere adelen i Imperiet. Heintz er derfor, på kort tid, blevet et skattet medlem i kulden, og får derfor temmelig lang snor til sine eksperimenter. Han har nu samlet fire venner omkring sig, og forsøger at vinde endnu mere respekt i kulden ved at fremmane en kæmpe dæmon.</p>

Bøhmænd

Navn	William Zauberkraft	Profession	Illusionist
-------------	----------------------------	-------------------	--------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	25	37	3	2	6	51	1	46	36	32	22	44	38

Evner	
Kogekunst Urtekendskab Stille bevægelse i landskab Bortforklare Læse/Skrive Meditere Småtrylleri og Illusionsmageri	Alkymi Pergament kendskab Bugtale Fingerfærdighed Opsætte show Kultkendskab Runekendskab

Udstyr	
Æsel med scene Tæppe Kniv Flakoner med kemiske vædsker	Vandrestav Briller Tyk bog 12 guldstykker

Baggrund
William (eller „Bill“ blandt venner) er omrejsende hobbit-illusionist. Han rejser rundt fra landsby til landsby og laver trylleshows for bønderne. Han undlader sjældent at gøre opmærksom på, at han er uddannet på det fornemmeste universitet i Nuln (der er kun det samme). Under alle omstændigheder er han meget ærekær, og tåler ikke om kommentarer om tricks istedet for magi. Han er dog, som alle hobitter, glad for mad og andre hobitter (i nævnte rækkefølge), bærer sjældent nag i mere end et par minutter. Han er den ældste i gruppen og til tider, især under stress, frygteligt distraet.

Bøhmænd

Navn	Walther Umhauen	Profession	Slagsbroder
-------------	------------------------	-------------------	--------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
5	43	32	4*	3	6	32	2	30	38	24	31	37	25

Evner	
Temmelig stærk * Danse Generelt heldig Sjette sans Afvæbne	Slå meget hårdt Slå i gulvet Køre kærre Dyreplageri Dukke sig for slag

Udstyr	
Hyldebøsse (armbryst) + 12 pile Skjold	Sværd 5 guldstykker

Baggrund
Walther er et stort bralrehoved, der konstant råber op om hvor stor en kriger han er og hvor sej han er. Walther er sergent i Imperiets hær, men blev for ganske kort tid siden smidt ud grundet nogle kontroverser med en overordnets kone. Han har slået følgeskab med Heintz Beurteilen fordi han har lovet ham at magisk sværd, der skulle kunne sparke den hårde mås. Der var godt nok noget med at sværge troskab til en gud, der vistnok hed Slaanesh, og der var vist også noget med nogle orgier. Men indtil videre har det været fed druk og masser af lystne kvinder, og DET er noget Walther kan relatere til.

Bøhmænd

Navn	Baldrick Tochterschläger	Profession	Adelsmand
-------------	---------------------------------	-------------------	------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	47	37	3	3	6	38	1	28	33	35	34	27	30

Evner	
Bortforklare Score God opførsel Heraldik Generelt heldig Læse/Skrive Dukke sig for slag	Ride Kløgtige kommentarer Hasardspil Special våben - kårde Lutspilleri God hørelse Køre vogn

Udstyr	
Hest & vogn Kårde	Dyrt tøj 15 guldstykker

Baggrund
<p>Baldrick er af adelig familie, og har levet et beskyttet og rigtig kedeligt liv. Da han en dag mødte sin gamle ven Heintz Beurteilen foreslog Heintz ham at lade sig optage i en kult, han selv lige var blevet optaget i. Kulten dyrker en kaosgud ved navn Slaanesh, guden for lysternes og drifternes frigørelse. Dette lød virkelig som noget for Baldrick, da han som sagt var ved at gå til af kedsomhed. Der var ikke langt fra tanke til handling, og snart var også Baldrick optaget i kulten, der blev glade for at få et adeligt medlem. Baldrick er, som følge af sin opvækst, ekstremt arrogant og forkælet („forventer I at jeg skal arbejde?“), og er derfor allerede raget uklar med nogle af lederne i kulten. Derfor har Heintz, der har en temmelig høj position i kulten, på grund af sin magiske evner, taget ham under sine vinger, og Baldrick har lovet at han vil prøve at arte sig. Så må vi jo se om det lykkes....</p>

Bøhmænd

Navn	Philippe Grenouille	Profession	Kok
-------------	----------------------------	-------------------	------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
5	23	23	2	2	6	46	1	48	21	36	16	47	41

Evner	
Urtekendskab Kogekunst Identificere planter	Bevæge sig lydløst i naturen Finde vand med birkekvis Læse/Skrive

Udstyr	
Rejsekogegrej Urter til mad Tørret kød	Kødøkse 10 guldstykker

Baggrund
Philippe er kok, og da hans forældre var meget udfarende af hobitter at være, er han vokset op i Gisoreux, en storby i Bretonnia, hvor forældrene slog sig ned og åbnede en kro. Han er blevet udlært som kok på den fineste kokkeskole i Gisoreux, og er som følge deraf RET overbevist om sit eget værd som superkok. Maden smager selvfølgelig godt, men de andre synes generelt, at portionerne er MEGET for små, og „er det virkelig rigtig at vi æder frøer ydrkkk“. Dette tager han dog med stoisk ro, da han <i>ved</i> , at det er ham, der er den store mesterkok.

Bøhmænd

Navn	Anton Kopfzermalmen	Profession	Lejesvend
-------------	----------------------------	-------------------	------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
3	36	23	2	2	5	47	1	45	16	30	23	40	47

Evner	
Kravle på lodret flade Lydløs bevægelse i landskab og by Synge Kokkerere Afvæbne	Dukke sig for slag Slå bevidstløs Køre kærre Dyreplageri

Udstyr	
Hjelm Økse	8 Guldstykker

Baggrund
Anton er en lejesoldat af en slags (disse er MEGET sjældne blandt hobitter), ihvertfald ynder han at bralre op om sin „bedrifter“ til alle og enhver. F.eks. „dengang jeg var i The Northern Chaos Wastes, DET var tider, DER sparkede vi mås“ (à la Erik Clausen på pampassen i Den Store Badedag) o.s.v.. Ellers er han som hobitter er flest, glad for mad, varme bløde senge, velkrydret mjød og andre af livets lyksaligheder. Han slås (eller hvad det nu er han gør) kun for at tjene penge til disse fornødenheder.

Bøhmænd

Navn	Frantz Jäger	Profession	Jæger
-------------	---------------------	-------------------	--------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	37	47	4	4	8	32	1	26	31	29	32	40	31

Evner	
Ride Læse/Skrive Danse Køre kærre	Lydløs bevægelse i naturen Gemme sig i naturen Følge spor Være gode venner med dyr

Udstyr	
Hyldebøsse (armbryst) + 12 pile Håndøkse	9 guldstykker

Baggrund
<p>Frantz er jæger, og lever af at være knyttet til forskellige store godser rundt omkring i Imperiet. Da dette imidlertid er et meget lidt skattet erhverv blev han for nogle måneder siden træt af herremændens hånligheder, og huggede ham ned. Som følge deraf stak han af, og er siden blevet erklæret fredløs. På sin flugt gennem Imperiet traf han sin gamle ven Heintz Beurteilen, der fortalte ham om lyksalighederne ved at tro på kaosguden Slaanesh. Denne gud er, som spilleren måske ved, lysterne og drifternes gud. Dens tilhængere dræber og horer så det er en lyst. Da alt er tilladt til kultens orgier har Frantz endelig fået lov til at foretage sig noget, det altid har været nødvendigt at gøre meget gedulgt - nemlig sex med dyr (som han jo har været omgivet af i rigelige mængder). Og så var der jo noget med en gris (hm-hm).</p>

Bøhmænd

Navn	Adolf Skörbuhrg	Profession	Folkeforfører
-------------	------------------------	-------------------	----------------------

Egenskaber													
M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	INT	Cl	Wil	Fel
4	25	38	2	4	6	56*	1	38	37	34	25	25	48

Evner	
Danse Kravle på lodret flade Lynhurtig * Bortforklare	Offentlig tale Læse/Skrive Score

Udstyr	
Hyldebøsse (armbryst) + 12 pile Knortekæp	Læderkutte 5 guldstykker

Baggrund
Adolf har altid kunnet underholde folk. Hans idéer har imidlertid ofte forarget den, til tider, puritanske befolkning i Imperiets småbyer, da hans historier, digte og sange har hældet mere og mere til den side, der kun hviskes om i de små hjem, nemlig kaosverdenen. Da han var blevet kastet på porten i tilpas mange byer, slog han følge med Heintz Beurteilen, der introducerede ham til Slaaneshkultens meget liberale syn på svir og hor. På kultens orgier optræder han med sine førnævnte tekster.

Allerkæreste broder, Højagtede mester, Ærværdige Storteogonist, Sigmars stedfortræder i Imperiet.

Grundet budskabets store vigtighed vil jeg springe alle høflighedsfraser over.

Jeg tillader mig hermed at henlede deres opmærksomhed på en yderst penibel sag af største vigtighed for imperiet som helhed. Det er mig gennem et helligt skriftemål kommet for øre at der i guldminen udenfor mit sogn er opdaget forekomster af guldmalm af en noget aparte toning. Tilsyneladende er førnævnte malm af en blodrød beskaffenhed. Jeg har tilladt mig at søge i diverse opslagsværker desangående, og, selvom de uden tvivl allerede er vidende derom, ønsker derfor at henlede Deres opmærksomhed på en passage i „Legenden fra Remas“ side 6723ff, hvori det nævnes at guden Arianka, med Sigmars vidende, er fængslset i en glaskiste, hvis beliggenhed kan, hvis man tror på førnævnte (i andre tilfælde apokryfe) opslagsværk, indikeres af førnævnte kromatiske effekt.

Med højagtelse,

Adolfus von Breitenstein, præst af Sigmars nåde i sognet Breitenstein