Intro

Det var et eller andet sted i nærheden af Wolfenburg at stofferne satte ind. Jeg mindes at sige noget i retningen af: 'Helmuth! Jeg føler mig lidt svimmel, måske skal du skal tage tøjlerne'. Flagermusene var begyndt at angribe coachen, men eftersom Helmuth ikke brokkede sig, var de nok ikke et problem. Jeg klatrede ned i vognen, hvor Baronen sad. Han kiggede intenst på den unge mand vi havde samlet op, og den store, lysende blomst der var på vej ud af panden på ham. Den unge mand svedte kraftigt. 'Mein Herr, jeg tror vi er her, flagermusene er begyndt at angribe vognen'. 'Det er vel, jeg er også ved at løbe tør for opium. Helmuth! Hold inde!' Vognen standsede med et ryk. 'Sig mig unge mand, skal jeg ikke plukke din blomst?' Den unge mand sprang ud af vognen og løb skrigende bort. Han havde sikkert opdaget flagermusene.

Die Faunenberg er et lidt skævt Warhammerscenarie, om 5 mildest talt suspekte personers møde på coaching inn'en 'Die Faunenberg' i 'The Forrest of Shadows'. Det er et satyrspil, en slags komisk tragedie. Satyrspillet stammer fra græske digtertradition, hvor tre tragedier blev afsluttet af et satyrspil, for at sætte de de tunge værker i perspektiv, og samtidig få lidt let at gå hjem på.

Forfatter: Martin Svendsen
System: WFRP 2
Genre: Satyrspil
Antal spillere: 5

Synopsis og oversigt

Plottet: Scenariet består af to dele, en intrige spillerne imellem og en konflikt mellem to parter som spillerne havner midt i.

Intrigen består i at en af karaktererne, en adelsmand ved navn Baron Viktor Von Hesselman, der for nyligt har startet en nydelseskult, har fået kontakt med en anden af karaktererne, en repræsentant fra en anden nydelseskult, der siger at denne har et ritual, der kan opfylde alle baronens ønsker. Dette ritual ønsker Baronen at købe og har aftalt at mødes med denne person på kroen 'Die Faunenberg'. Baronens tjener, Anzelm (også en karakter), der også er med i denne nydelseskult har dog andre planer. Han ønsker at rekvirere ritualet til ham selv, så at han kan få sine ønsker opfyldt. Derfor har han hyret Olav Venkman (endnu en karakter), en tidligere soldat fra Nuln og veteran, til at snigmyrde baronen på 'Die Faunenberg'. Baronen er nemlig konstant omgivet af 2 personlige vagter og Anzelm har derfor brug for en der kan gøre det for ham. Anzelm håber at han så enten kan tage ritualet fra baronens døde krop eller selv handle sig til ritualet. Personen som baronen skal købe ritualet af er August Denken, en magiker fra Nuln, der der er medlem af en Slaanesh kult. Han ønsker en højere magtposition, håber gennem salget, at han kan få kontakt til denne nyligt startede nydelseskult, og måske skifte kult og få en højere magtposition. Den sidste af karaktererne er en daemonette der tjer August Denken. Hun håber på at hun kan manipulerer de andre til at dræbe hendes mester, så hun kan få en herre der er nemmere at styre. Samtidig mangler dæmonen en hushovmester på kroen, og han har for vane at teste mulige emner for at se om de er værdige. Derfor har han spundet skæbnens tråde og sørget for at 5 egnede individder befinder sig på 'Die Faunenberg' denne nat.

Konflikten består i at ejeren af 'Die Faunenberg' i virkeligheden er en Slaanesh-dæmon, der hvert år på Mitherbst skal udføre et ritual på den høj der har givet navn til kroen. Højen var et helligt sted for druider og den gamle tro, men så længe dæmonen udfører sit ritual på Mitherbst forbliver stedet i hans vold. Men midt i det hele ankommer helten Johann von Mecklenburg, der er kommet for at undersøge en række forsvundne personer i dette område. Spillerne drages ind i konflikten mellem de stridende parter.

Forløbet i scenariet, begynder med at spillerne ankommer til kroen og begynder at udspille deres intrige. Efter et stykke tid ankommer helten, og under dække af at han søger ly for natten begynder han at undersøge kroen. Halvejs i scenariet når: helten, intrigerne og det suspekte personale på kroen, går op i en højere enhed, afslører dæmonen sin tilstedeværelse og tager helten til fange, og fortæller spillerne at de skal bevogte helten og gøre sig klar til ritualet ved solopgang. Spillerne ved dog ikke at det kun er en af dem der vil overleve, men finder de ud af det, kan de vælge at kæmpe indbyrdes om dæmonens gunst eller forsøge at hjælpe helten. Helten har ganske som Odysseus en gift der kan ødelægge dæmonen, men han må drikke den af egen fri vilje (han behøves ikke vide hvad det er). Spillerne kan også vælge at kæmpe med dæmonen hvilket bestemt er en meget sværere løsning. Kulminationen

af scenariet foregår på højen 'Die Faunenberg', der ligger tæt på kroen og hvor ritualet skal finde sted. Enten hjælper spillerne dæmonen eller helten. Hjælper de helten kan de måske besejre dæmonen. Hjælper de dæmonen vil en af dem vinde hans gunst og blive hans slave på kroen for evigt, mens de andre bliver ofret under ritualet.

Scenariet består af følgende materiale:

1: Intro
2: Synopsis og oversigt (den du læser nu).
3: Tidslinje over hændelsesforløb og beskrivelser af disse.
4: En beskrivelse af kroen og dens ansatte.
5: En beskrivelse af de 5 bipersoner, De 2 Roadwardens Friedrick og Beck, de to riddere Jan og Helmuth der rejser med spillerne samt helten Baron Johann von Mecklenberg.
5: De 5 spilkarakterer med karakterark og baggrund.

Synopsis giver en umiddelbar indsigt i hvad scenariet går ud på mens tidslinjen fungerer som flowchart og scenebeskrivelse. Beskrivelsen af kroen, de ansatte og bipersonen forsyner dig med informationer og baggrundsmateriale om lokalisation og de involverede, til at køre scenariet. Husk at læse spilpersonerne grundigt igennem, da scenariet udelukkende lever af spillerne relationer indbyrdes og til det der sker omkring dem.

Jeg ønsker dig al held og lykke med at køre scenariet og skulle du have spørgsmål kan jeg kontaktes på mail.

Martin Svendsen
Email: svendsenster@gmail.com

Tidslinje

Scene 1: Ankomsten

Scenariet starter hvor spillerne ankommer til 'Die Faunenberg'. Regnen står ned i stænger og mørket har så småt sænket sig over 'Forrest of Shadows', der mørk og frygtindgydende omringer kroen. Vejene er ved at blive forvandlet til mudder, og vinden hyler ubarmhjertigt i trækronerne. Lad August Denken og Mirsha ankomme først og rollespil at de indlogerer sig på kroen, får et værelse, sådan at stemningen er lagt og kropersonalet introduceres. Derved behøves du ikke etablerer stemningen på kroen for hver af spillerne. Når de er ankommet og er kommet på plads så lad Olav Venkman ankomme med de to roadwardens. Rollespil at deres heste bliver sat i stalden af Boemer. Når de kommer ind i kroen vil de to roadwardens begynde at spille kort og drikke tæt. Sidst men ikke mindst ankommer Viktor og Anzelm i deres coach. Deres ankomst vil højst sandsynligt sætte fut i tingene. Når alle spillerne er installeret på kroen, bør du give dem et stykke tid til selv at starte noget internt spil og kigge hinanden ud, men ikke for længe, da det er vigtigt at helten ankommer før de begynder at stikke hinanden i ryggen for alvor.

Scene 2: Ind træder Odysses

Når spillerne er på plads, og stemningen er begyndt at stige, ankommer vores helt, vores Odysses, i form af Baron Johann von Mecklenburg. Han vil hurtigt danne sig et overblik over kroen, leje et værelse, og derefter forsøge at komme i kontakt med spillerne. Han er ankommet til kroen for at undersøge en række forsvundne personer. De er alle forsvundet i dette område de sidste mange år, omkring Mitherbst. Han mistænker kroen for at spille en rolle, og har tænkt sig at undersøge det. Han vil derfor udspørge spillerne om hvem de er og hvad de laver her, under dække af at han selv er en rejsende. Han bruger eventuelt bare sit fornavn, og afslører ikke endnu hvem han er. Spillerne kan evt slå knowledge (heraldry) til at finde ud af hvem han er. Føler han at han kan stole på spillerne vil han afsløre det egentlige formål med besøget, nemlig at han tror at der er mørke magter på spil. Hvad end spillerne indvies i hans planer eller ej, vil han efter et stykke tid lade som om han går op på sit værelse. I virkeligheden går han af bagvejen ned i køkken- og stald området for at udspionere tjenestefolkene. Hans første mistanke er til Ouve (portneren), da Oswald mener at han har set en eftersøgning af ham i Altdorf.

Scene 3: A hard days night

Mens der forhåbentlig plottes og rygstikkes inde i kroen, konfronterer Johann portnere Ouve med hans fortid, og en kamp udbryder mellem de to. De kæmper ude i regnen ved hovedporten, men med mindre spillerne har fulgt efter Johann, opdager de det ikke. Der er ikke så meget kamplarm da kampen er ret langt væk og regnen dæmper lydende. Kampen er hård og Johann vinder efter et stykke tid. Han når dog at blive lidt såret. Efter kampen vil han gå ind i kroen ad bagvejen, lige friske sig op og gå ned i krostuen, eller hvor nu end spillerne befinder sig. Er de indviet, vil han advare dem, og er de ikke indviet, vil han prøve at finde ud af hvad de ved om Ouve. Her efter vil han forsøge at komme ind på nogle af tjenestefolkenes

værelser, for at finde ud af om de også er involveret, og her vil han løbende finde de genstande, der er beskrevet ved hver af de ansatte. Det er op til dig hvor længe Johann skal køre sin undersøgelse, det er bare vigtigt at spillerne får på fornemmelsen at han er dygtig, retfærdig og er ude på at afsløre kaos, samtidig med at de gennem ham skal finde ud af at der foregår noget suspekt på kroen. Undersøgelserne kan også trække ud hvis spillerne forsøger at inddrage Johann i deres personlige fejder.

Scene 4: Ind fra dronningesiden kommer Polyfém
Efter et stykke tid bliver det for meget for krofatteren Johannes (dæmonen). Han tager selv affærer og konfronterer Johann. Sørg for at Johann på et tidspunkt er alene, og lad så Johannes besejre ham. Herefter vil Johannes opsøge spillerne med den nu bevidstløse, og bundne Johann. Han vil gøre det klart, at i hans hus gælder hans regler, og at denne såkaldte helt ved daggry vil blive ofret til ære for Slaanesh. Dette er en slags maskefald, hvor Johannes afslører sig som ham der bestemmer, men han afslører endnu ikke hvad han er. Han beder spillerne om at passe på den tilfangetagne til daggry, og gøre sig klar til ritualet til daggry.

Scene 5: Hvad nu Silenius?
Så står spillerne der, og ved sikkert ikke helt hvad der sker. De kan snakke med Johann, der kun kan fortælle om sin mistanke. Han ved ikke hvordan Johannes besejrede ham, men han kan kun gisne om at krofatteren er mere end han udgiver sig for at være. De kan snakke med tjenestefolkene, der kan fortælle hvem de er og hvordan de er havnet her. De kan også fortælle at Johannes mangler en hushovmester og at han plejer at udvælge folk ved en test, og gerne på Mitherbst hvor han også udfører det årlige ritual til Slaanesh. De kan også fortælle at der kun er én der plejer at overleve. De kan også undersøge den høj ude i skoven hvor de finder ud af at ritualet skal foregå. Johann, der havde en mistanke om at der var noget større på spil, har på sit værelse en drik, der kan dræbe Johannes (hvis han er en dæmon som de nok mistænker på dette tidspunkt). Han skal bare drikke den frivilligt. Så spillerne har nu forskellige muligheder. De kan kæmpe indbyrdes om hvem der skal være Johannes udvalgte, de kan undersøge tingene fuldt ud, eller de kan alliere sig med Johann. Alliancen kan udmønte sig i en væbnet konfrontation, som spillerne meget vel kan gå hen og tabe, men hvad mere sandsynligt er at de vil forsøge at lokke drikken i Johannes. Hvad end de vælger, finder det sin afslutning i sidste scene.

Scene 6: Og ude i skoven lå en høj.
Som beskrevet i afsnittet om kroen ligger der bag kroen, ude i skoven, en lille høj med en stencirkel. Højen er en gammel helligdom til den gamle tro, men er blevet korrumperet af Johannes. Højen er centrum for den magt dæmonen har og er samtidig fokus for hans tilstedeværelse i verden. Han er derfor nød til at udføre ritualet hvert år på Mitherbst for at blive i verden, og samtidig holde de gamle kræfter i højen i ave.
Tager spillerne ud til højen før ritualet der afholdes ved daggry, ligger højen øde hen, men har en aura af mystik og kraft over sig. Konstant synes man at kunne fornemme øjne der kigger på en fra skoven, og hviskende stemmer høres fra vildnisset. Undersøger spillerne skoven

omkring højen, vil de finde ud af at træerne og dyrene er syge og afkræftede. Mange steder ligger der døde dyr, der er død af sult, sygdom, afkræftelse etc. Mange af dem har mystiske sår. Ved en lille stensætning et stykke inde i skoven ligger der en såret kronhjort. Den har et stort, betændt sår i flanken, og overlever kun hvis såret renses og forbindes (og evt. heles). Gør spillerne dette, vil de kunne se et lys fra højen, hvor der pludselig lader til at være en dør der fører ind i højen, en stendør hvor udfra der strømmer et sølverent skær. Døren kan åbnes og fører ind i ellekongens hal (gammel dansk myte, læs evt. Sten Stensen Blicher) der ligger under højen. En lang gang fører ind i en meget stor sal (meget større end højen tillader). Salen er rund, og hviskende stemmer der taler et smukt og fremmed sprog kan høres. I den modsatte ende af salen står der en gammel stentrone. Dette er ellekongens trone, men ellefolket er fordrevet fra højen af dæmonens ritualer, og er kun flygtigt tilstede som stemmer i salen, og tronen er derfor tom. Men foran tronen står der et offerkar. Det siges at når unge mænd blev lokket ind i ellehøjen af ellekonerne, kunne de give ellekongen et offer, og blev dette modtaget kunne de frit gå deres vej. Lægger spillerne et offer til ellekongen, vil deres gestus trække en del af ellerkongens essens tilbage til højen. Dette vil bevirke at han vil hjælpe dem i en evt. konflikt med Johannes på højen, hvis spillerne beslutter at tage kampen op. Når spillerne forlader salen vil døren forsvinde og de kan ikke finde den igen.

Ellerkongen
Race: Wight

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
40%	35%	45%	45%	30%	25%	35%	20%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	15	4	4	4	0	0	0

Skills: Perception, Speak language (classical)
Talents: Frightening, Night vision, undead.
Armour: Full mail (medium)
Armour points: All: 3
Weapons: Wight blade (Magical SB+2, if crit.: best of 2 results) and shield.

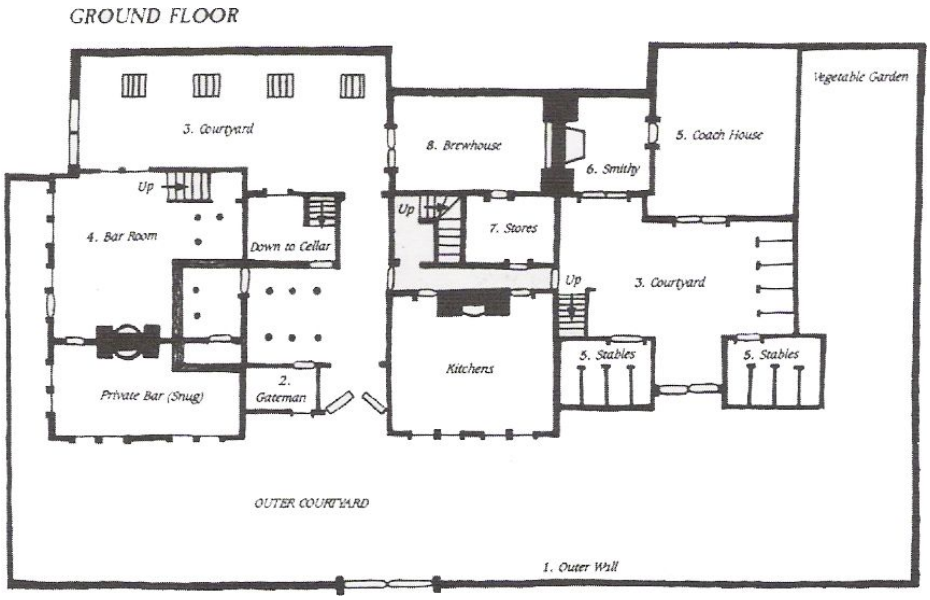
Scene 7: Akt 4 (der kan jo kun være fire sige Aristoteles).
Nå, som enhver anden historie skal denne afsluttes. Det kan ske på flere måder. Den ene er at spillerne har spillet Johannes' spil og kæmpet for at vinde hans gunst, og hengivet sig til deres egne intriger. Så vil de af dem der er tilbage komme med Johannes og de andre ud til højen, hvor ritualet vil blive udført. Johannes vil afsløre sin sande skikkelse i et orgie af synd og nydelse, Johann vil blive ofret og Johannes vil fortære alle spillerne på nær en der så bliver den nye hushovmester. Han vil vælge den der har handlet mest svinagtigt, nedrigt, syndfuldt og umoralsk. En anden er at spillerne tager med ud til ritualet, men har tænkt sig at alliere sig med Johann, og prøve at bekæmpe Johannes (evt. med hjælp fra ellekongen). Kampen er

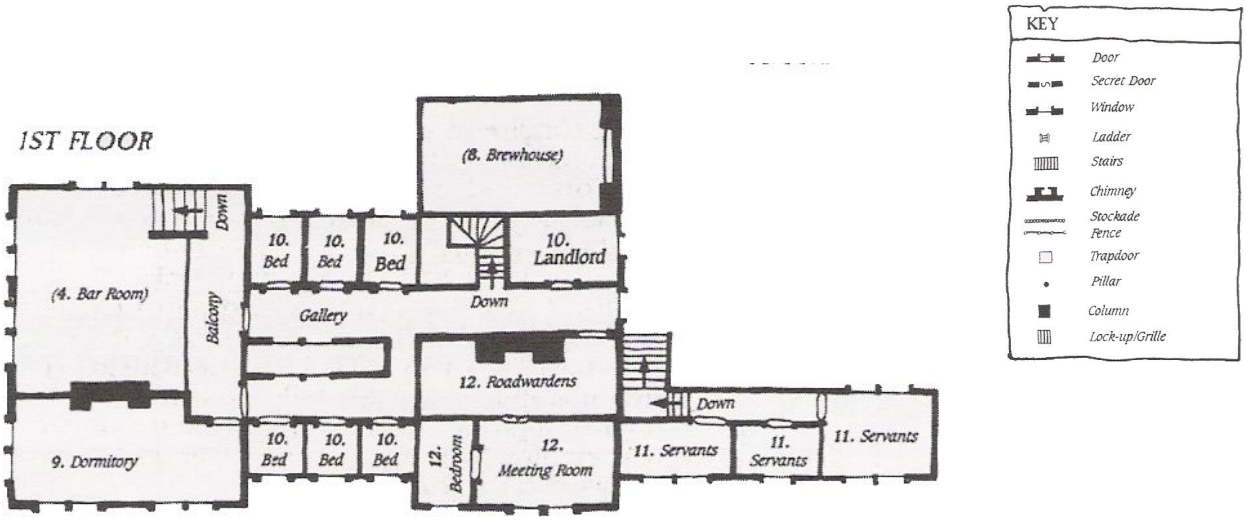
meget hård, og med mindre spillerne har gjort et eller andet for at lokke kroens ansatte over på deres side, vil de holde sig uden for kampen. En tredje mulighed er at spillerne allierer sig med Johann, og vil forsøge at få Johannes til at drikke den magiske drik som Johann har med. Hvordan de vil gøre dette er op til spillerne. Johannes skal drikke det af egen fri vilje, men han behøves ikke vide hvad det er. Dvs. at de kan lade som om det er vin eller nektar, men de må ikke fortynde det op i noget. Lykkes dette vil Johannes blive sendt til det hinsides i et mægtigt lys. Derefter vil der nok opstå kaos når de ansatte finder ud af at de er fri, og det er op til spillerne af finde ud af hvad de vil derfra. Der er mange muligheder og sikkert endnu flere end jeg har tænkt på, men det går nok alt sammen.

Kroen 'Die Faunenberg'

For mange år siden, var dette sted et helligt sted, et sted hvor folk af den gamle tro kom for at fejre at høsten var kommet i hus, for at hylde moder jord, og for at nyde frugterne af deres hårde arbejde, og hengive sig til fest og kropslige udskejelser inden den lange seje vinter. Stedet blev kald 'Die Faunenberg', fordi det blev sagt, at skovens Satyrer blev draget til stedet af festlighederne. På en lille høj rejste man en stencirkel og her dansede, drak og åd man, tillige med andre sanselige og ikke mindst kødlige udskejelser, hvert år på Mittherbst (autum equinox). Ritualet var en del af den gamle tro, og var et symbol på frugtbarhed og en hyldest til moder jord (senere kendt som Rhya). Men som tiden gik og udskejelserne blev vildere og vildere, mistede ritualet og stedet sit formål. Den gamle tro blev afløst af de nye guder, og udskejelserne blev hedonistiske orgier, og krydsede en knivskarp grænse. Det gik fra glæden over - og hyldest til - jordens frugtbarhed, til nydelse for nydelsens skyld, en nydelse der når den mistede sin modsætning blev til en forvrænget dyrkelse af enhver tænkelig tilbøjelighed, legemliggjort i kaosguden Slaanesh. Og sådan skete det at stedet tiltrak andet end skovens satyrer, nemlig en 'keeper of secrets' (greater demon of Slaanesh), hvis navn ikke kan gengives i denne tekst, men lad os for historiens skyld kalde den Polyfém. Polyfém blev tiltrukket af udskejelserne, og ikke mindst den kraft der var bundet i højen af de mange århundrede med ritualer. Højen rummede ifølge legenderne ellekoner og sågar en ellekonge, og i skovbrynet kunne man høre satyrernes puslen, mens de ventede på den næste fest. Polyfém tog form som et menneske og byggede en lille kro, som han opkaldte efter højen 'Die Faunenberg' og hvert år på 'Mittherbst' ved midnatstide holder Polyfém et ritual ude på højen, et orgie til ære for sig selv og sin perverterede herre, et ritual hvor de deltagende hengiver sig til enhver form for kropslig, sanselig og perverteret udskejelse deres fantasi kan fremstille, samtidig med at et eller flere menneskeoffer gives til Slaanesh. Ritualet ender altid med at Polyfém fortærer de der deltager, på nær hans slaver der arbejder på kroen.

I dag er Die Faunenberg en velrenomeret coaching inn, der servicerer Wolfrunner Coaches på ruter mellem Kislev og de store imperielle byer, Nuln, Altdorf og Middenheim. Kroen ligger i The Forrest og Shadows, et sted man ikke ønsker at holde pause med mindre der er adskillige mure mellem dig og skoven. Kroen ejes af Johannes Fleicher (Polyfém i menneskeskikkelse), og har altid været i Fleicher familiens besiddelse. Kroen er en ret almindelig coaching inn, en to etagers bindingsværksbygning, holdt i mørke farver, omgivet af en mur af sten. Taget er lavet af bejsede træplanker. Kroen ligger ud til vejen, omgivet af træer på tre sider.





To trapper, en i gæsteafdelingen og en i stabens egen afdeling forbinder stuen med første etage. Stuen er domineret af køkkenet og krostuen, men der er også plads til kroens eget bryghus, samt en lille smedje hvor man kan udbedre skader på de hårdt belastede coaches. Tjenestefolkene bor i de dertil indrettede værelser på første salen, de to tjenestepiger i det største af værelserne, stalddrengen i det mindste og i det sidste kokken. Johannes har også et værelse på første etage. Ellers er første etagen domineret af de 6 gæsteværelser, samt den store sovesal. En lille lejlighed er indrettet til de roadwardens der dagligt passerer gennem kroen.

Ude bag kroen, fører der en sti ca. 200 meter ind i skoven, hen til en lysning. I lysningen er der en lille høj, hvorpå der står en gammel stencirkel. Stenene er dekoreret med symboler der

ærer den gamle tro, samt ristninger af mytiske bæster, såsom enhjørringer, satyrer, ellekoner og ellermænd, slattenpatter og marer. Det er her man i fordumstid fejrede høsten, og det er her, Johannes den dag i dag holder sine orgier til ære for herren Slaanesh.

Ud over Johannes selv, er der ansat 2 tjenestepiger (Hilda og Birgit), en kok (Frantz), en staldreng (Boemer) og en portner/vagt (Ouve Heintz). De har alle, på et eller andet tidspunkt gjort sig 'fortjent' til at være 'ansat' hos Johannes. Et andet ord er slaver, et ord Johannes dog ikke kunne finde på at bruge. Han vil nærmere sige at de har gjort sig fortjent til at være i hans nærhed. De er alle mere eller mindre depraveret, og har gennem deres handlinger vagt Johannes interesse. Johannes mangler pt. En ordentlig husholdningsmester.

Hilda og Birgit: Hilda og Birgit er to tvillingesøstre fra Wurtbad, født for 25 år siden. De er døtre af en velhavende købmand og voksede op i overklassen, blandt velhavere og adel. De to piger var meget ærgerrig og vidste hvad de ville have og intet skulle stå dem i vejen. De blev nødt til at flygte fra byen i en alder af 23, anklaget for at have forført og bestjålet et ukendt antal adelsmænd og rejsende, og tilskrives op mod 17 rovmord, og er dømt skyldig i at have forledt en højtstående præst. De er begge hengivende slaanesh tilbedere og har arbejdet for Johannes i 2 år. De to piger bor i det tjeneste kammer der ligger længst mod vest, ude mod gavlen. Ud over deres almindelige ejendele, har de i et af skabene en skuffe med håndjern og et smykkeskrin fyldt med forskellige herrersmykker, af typen som man typisk finder på velhavende mænd i imperiet. Begge pigerne er af middel højde, med lyst hår, blå øjne og skabt af en gavmild gud. De er flirtende og forførende, og veksler ofte indforståede blikke, og oser langt væk af sex, hemmeligheder og 'femme-fatale'.

Career: Courtiers
Race: Human Female

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
35%	32%	25%	28%	48%	48%	45%	49%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	14	2	2	4	0	0	0

Skills: Common knowledge (the empire), gossip (+10%), speak language (reikspiel, blather,

evaluate, perception, performer (dancer), ride, read/write, academic knowledge (heraldy), speak language (classical), charm (+20%), torture..
Talents: Etiquette, puplic speaking, suave, schemer..
Armour: None
Armour points: None
Weapons: Dagger .
Trappings: Dagger, servants outfit, parfume.

Frantz: Kroens kok Frantz hedder egentlig Emilio og er født i Estalia for 30 år siden. Her var mundskænk, kok og giftmorder for en lokal baron. Emilio/Frantz snakker nødigt om hans liv i Estalia, men rygter siger at Baronen en morgen gjorde grin med Emilios frisure. Baronen døde, kvalt i sit eget bræk efter at være blevet forgiftet, og Emilio fandt det smartest at tage nordpå til imperiet. Frantz bor i det tjenesteværelse der er tættest på de andre værelser, og ud over sine almindelige ejendele, har han under et af gulvbrædderne en lille samling af eksotiske gifte (1 af hver slags gift der er i grundbogen, bl.a. de gifte som den ene af spillerne har). Frantz er en høj, slank og meget dystert og eksotisk udseende mand med langt sort hår og brune øjne. Han er charmerende og meget galant, og meget forfængelig og snakker med en tyk Estaliansk (spansk) accent. Han har dog en psykotisk kant, og man har hele tiden på fornemmelsen at man ikke skal fornærme ham.

Career: Assasin, (ex. Servant, ex. spy)
Race: Human Male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
45%	45%	35%	48%	50%	44%	45%	43%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	16	3	4	4	0	0	0

Skills: Common knowledge (estalia), speak language (estalia), trade (cook), blather, dodge blow, search, evaluate, perception (+10%), sleight of hand (+10%), charm, commen knowledge (empire), concealment, disguise, gossip, lip reading, performer (actor), performer (musician), pick lock, shadowing, silent move, speak (reikspiel), speak (breton), prepare poison (+20%).
Talents: Acute hearing, etiquette, very ressilient, flee, linguistics, schemer, sixth sense, streetwise, specialist weapon group (throwing), resistance to poison.
Armour: None
Armour points: None
Weapons: 2 throwing daggers.
Trappings: 2 throwing daggers, parfume, violin, servants outfit.

Boemer: Boemer er kroens stalddreng, en lille knægt med æblekinder og et dovent øje. Han

er født i Rummelburg for 10 år siden, og udviste fra en tidlig alder en særlig sadistisk indstilling over for dyr. Han nyder at torturere dyr og høre dem skrige og hyle, og der er intet han lille syge hjerne bedre kan lide end at gøre ting ved dyr. Derfor er alle dyr bange for ham, som om de kan mærke hans hensigter. Han har dog fået at vide at han skal passe godt på kroens dyr. Boemer bor i det midterste af tjenesteværelserne, og ud over hans almindelige ejendele har han en æske under sengen, med en masse døde fugle, der er kvalt langsomt med små læder garotter. Boemer har en tendens til at kigge på dyr med et sultent, psykotisk blik og kæle for dem mens man kan se at han ikke tænker rare tanker. Men han gør dem ikke noget, med mindre Johannes giver ham lov.

Career: Servant
Race: Human Male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
22%	32%	19%	25%	45%	23%	23%	25%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	10	1	2	4	0	0	0

Skills: Handle animal, torture, speak language (reikspiel)
Talents: Acute hearing.
Armour: None
Armour points: None
Weapons: Dagger.
Trappings: Dagger, servants outfit.

Ouve Heintz: Ouve er en meget stor mand (2.15 m, 200 kg) og meget utiltalende. Han har et stort hoved med små pirrende griseøjne og er stor, svedende og ildelugtende. Man skulle tro at han havde ogreblod i årene (hvilket han har). Han er født for 18 år siden i en lille unavngiven landsby men ogreblodet i hans årer gør at han ser ældre ud end han er. Hans mor ville ikke sige hvem faderen var, men han voksede op og blev en stor, dum og ondskabsfuld dreng, der i en alder af 15 blev jaget ud af byen efter at han havde dræbt en masse køer ved at give dem skaller. Han flygtede til Altdorf, hvor han levede i slummen, indtil han blev eftersøgt for massemord og voldtægt. Hans varemærke var at hive armene af hans ofre. Han er langsom og dum men har et rovdyrs ondskabsfulde intelligens når det gælder om at slå ihjel. Johannes har dog fortalt ham at han skal opføre sig pænt. Ouve bor ude i stalden, da han lugter for meget. I halmen har han sit kæreste eje, en lille samling af kranier som han kæler for inden han går i seng. Ouve gør alt for at være galant, hvilket er komisk i sig selv, men bliver han stresset og presset, kan det godt slå klik og så begynder han at svinge køllen, og det er ikke spor sjovt. Er der en af spillerne der virkelig behandler ham dårligt kan han godt finde på at liste sig ind på kroen om natten med det formål at slå den spiller ihjel.

Career: Thug
Race: Half ogre male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
41%	21%	55%	45%	24%	22%	35%	22%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	20	5	4	5	0	0	0

Skills: Common knowledge (empire), consume alchohol, perception, speak language (reikspiel),
Talents: Disarm, fearless, frightening, specialist weapon group (two handed), street fighting, strike mighty blow.
Armour: Leather jack
Armour points: Body (1)
Weapons: Great club
Trappings: Great club, servants outfit.

Johannes: Johannes fremstår som en 1.70 m høj, spinkel mand med en fremtrædende næse, høje tindinger og et altid venligt smil. Dette er ikke en illusion, men en form han kan antage, og han har yderligere den gave at han kan skjule sin sande natur for magikeres blikke. Han er altid venlig, tjenestevillig og underfundig og har en meget tør form for humor. Han er umulig at overraske, men gør man sig umage lader han sig overraske, og endda ganske overbevisende. Johannes er i virkeligheden en greater daemon of slaanesh, en keeper of secrets. Han kan som han vil skifte mellem sin sande form og sin menneskeform. Han er bundet til stedet gennem stencirklen bag kroen, og er kun subject to instabillity, hvis ritualet ikke udføres en gang om året. Johannes bor i landlordens kammer, hvor han ikke har nogle særlige ejendele.

Career: Keeper of secrets
Race: greater daemon of slaanesh

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
89%	89%	69%	69%	89%	89%	89%	89%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
6	34	6	6	6	0	0	0

Skills: Academic knowledge (history +20%), Charm (+20%), command (+20%), acaemic knowledge (daemonology (+20%), evaluate, gossip (+20%), intimidate (+20%), perception (+20%), speak languager (all).

Talents:: Exellent vision, night vision, scales (5), strike mighty blow, strike to injure, strike to stun, strong minded, terryfying, unstoppable blows, speed attacks (kan make 2 attacks on standart attack), rending attack (counts as having armor piercing quality).
Armour points: head, arms, legs and body (5)
Weapons: claws:
Notes: De stats der her er givet er de kamp stats Johannes vil have i en given situation, men husk på at han er et mytisk væsen med en næsten uendelig viden, årtusinders erfaring og kan måske høre alt hvad der snakkes om som en svag hvisken for sit øre. Ikke dermed sagt at han skal kunne forpurre alle spillernes planer, men han ved højst sandsynligt hvis de plotter imod ham. Men det kan han jo også godt lide og han er fuldt ud overbevist om at ingen kan røre ham, så han vil pænt vente på en evt. konfrontation. Den eneste undtagelse der er her, er hvis spillerne får kontakt med helten, og finder ud af at han er i besiddelse af en drik der kan slå en greater demon ihjel (se nærmere under helten i bipersoner). Alt hvad der handler om denne drik ved Johannes ikke noget om da den er beskyttet mod den slags af Sigmars (eller den store narrative guds) velsignelse.

Bipersoner

Helten Baron Johann von Meclenberg: Johann er den klassiske tragiske helt, vore Odysses, intelligent, handlekraftig, retfærdig men uden at se sig selv som en helt. Han er den uvildige helt, en adelsmand der i sin søgen efter og kamp for det han mener er rigtigt, bliver et eksempel for andre. Han er en gangske tiltalende mand, midt i trediverne. Han er adelsmand, men man kan se på ham at han er vant til kamp og linjerne i hans ansigt afslører en garvet veteran. Han er intelligent, besindig og fordumsfri, men ved samtidig hvad han tror på og tør kæmpe for det. Som ung blev hans fader slagtet af et kaos warband og hans lillebroder kidnappet. Sammen med sin mentor satte Johann efter dette warband for at befri sin broder. Han forfulgte dem til verdens ende, kun for at finde ud af at han broder var blevet vendt til mørket. Johanns mentor giver sit liv for Johann og blodet fra dette offer befrier broderen for kaosforbandelsen, og Johann bringer broderen hjem til imperiet, hvor Johann overtager sin faders titel som baron, men afslår titlen som Elector, da denne bliver ham tilbudt. Af andre af Johanns store bedrifter kan nævnes at han var med til at fælde en massemorder der hærgede i Nuln.

Career: Noble Lord (ex. Noble, ex. squire, ex. veteran)
Race: Human Male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
63%	57%	47%	55%	50%	60%	55%	65%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	20	4	5	4	0	0	0 (1)

Skills: Common knowledge (empire +20%, the wasteland, bretonia), speak language (reikspiel +20%, breton, classical), gossip (+10%), command (+10%), consume alchohol, charm, read/write (+10%), ride (+20%), academic knowledge (heraldry, history, tactics), animal care, animal training, dodge blow (+10%), ride (+10%), intimidate, perception (+10%), secret language (battle tounge), follow trail, heal, outdoor survival,
Talents: Etiquette, luck, specialist weapon (fencing), specialiost weapon (parrying), specialist weapon group (cavalry), strike mighty blow, strike to injure, specialist weapon group (gunpowder), specialist weapon group (two handed), very resilient, master orator, puplic speaking. Fearless, hardy, lightning parry, quick draw, resistance to chaos, seasoned traveller, sixth sense, stout hearted, street fighting.
Armour: Full leather armor (light)
Armour points: arms, legs and body: 1
Weapons: Griffon Claw (magical sword of gromril, +10% ws).
Trappings: Amulet of thrice blessed copper (reduces damage by 1, +20% toughness test made toresist poison, glows green when near poison), nobles garb, horse, jewelry, 100 gc in

cash, best craft main gauche (+5% Ws), demonbane elixir.

Friedrick og Beck: de to roadwardens, som rejser sammen med Olav Venkman, er to mænd midt i trediverne. De har begge været roadwardens i et par år og kender livet på vejen. De ynder at slappe af, smide fødderne op, drikke sig stive og spille kort og terninger når de ankommer til en kro. De er lidt brovtne, primitive men ret underholdende og er altid med på noget gas. De bliver dog ret hurtigt stive, og går omkuld af druk inden midnat.

Career: Roadwarden
Race: Human Male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
37%	43%	41%	29%	36%	28%	27%	31%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	13	4	2	4	0	0	0

Skills: Animal care, common knowledge (empire +10%), drive, gossip, navigation, outdoor survival, perception, ride, search, secret sign (scout), speak language (reikspiel)
Talents: Quick draw, resistance to disease, specialist weapons group (gunpowder), warrior born.
Armour: mailshirt and leatherjack (medium)
Armour points: head: 0, arms: 1, body: 3, legs: 0.
Weapons: Sword, pistol with gunpowder and 10 shots, shield.
Trappings: Rope, tack, light warhorse.

Jan og Helmuth: De to riddere der er med som bodyguards for Baron Viktor von Hesselman. De er loyale, veldisciplinerede og har set lidt af hvert. De ved at de aldrig skal stille spørgsmål ved Baronens handlinger og adlyder hans mindste ordre med mindre denne ordrer er til fare for hans egen sikkerhed. Deres ypperste pligt og mål i livet er at beskytte ham, og hvad de så end mener om hans gøremål er irrelevant. Dette får dem dog stadig ikke til at lade være med at udveksle bekymrede blikke eller rædselslagne miner når Viktor gør noget ekstremt dumt. De er det tætteste man kommer secret service.

Career: knight (ex. Squire)
Race: Human Male

Ws	Bs	S	T	Ag	Int	WP	Fel
56%	36%	46%	41%	42%	38%	44%	41%
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
2	15	4	4	4	0	0	0

Skills: Animal care, animal training, academic knowledge (heraldry), common knowledge (empire +10%), dodge blow (+10%), drive, gossip, perception, read/write, ride (+10%), secret language (battle tounge), speak language (reikspiel)
Talents: Etiquette, specialist weapon group (cavalry), specialist weapon group (flail), specialist group (two-handed), very strong, warrior born.
Armour: Full plate armor
Armour points: All (5)
Weapons: Sword, greatsword, shield.