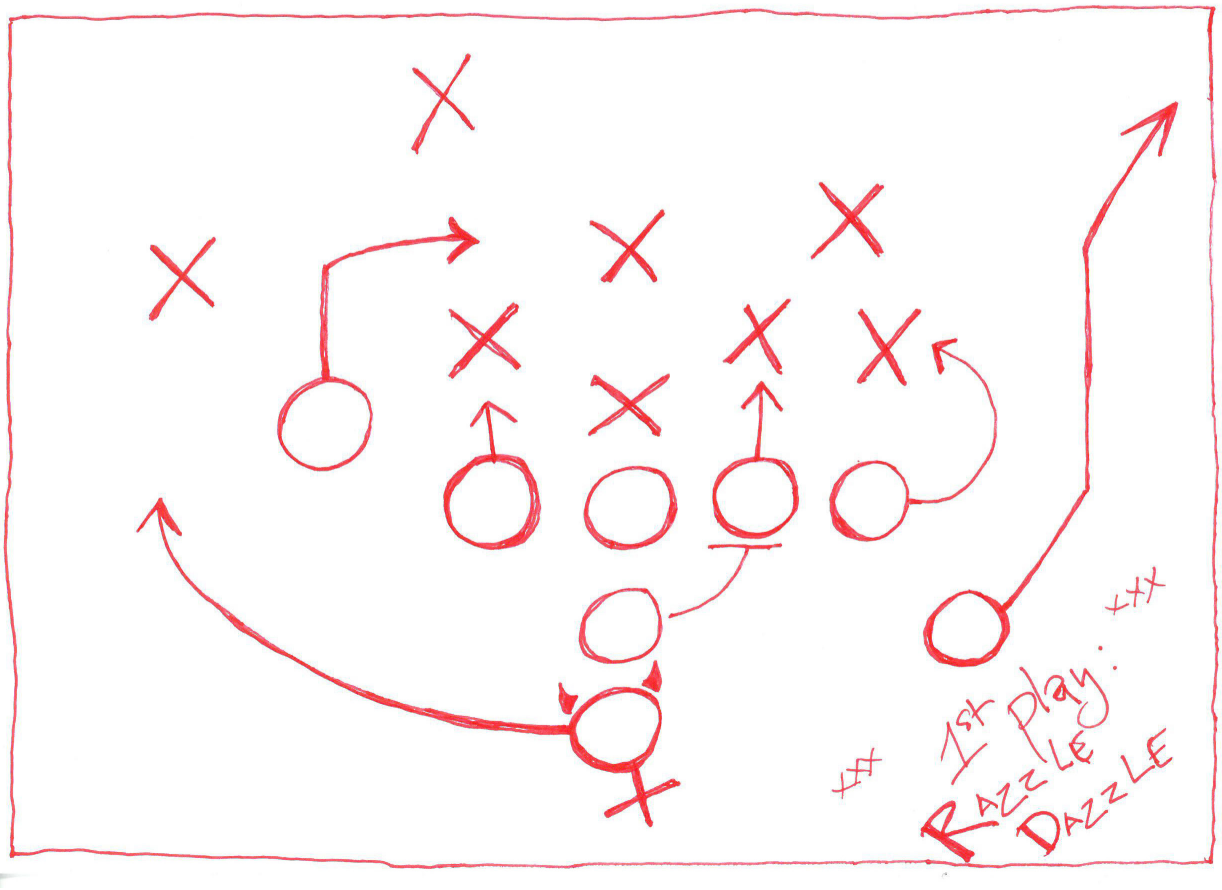
Remember the Amazons



Fastaval 2019 playbook

Af Johannes Busted Vestergaard

Indholdsfortegnelse

Velkommen og tak! 1
Du skal brug 1
Særlig tak 1
Hvad er det her? 2
Det er en sportsfilm 2
Det er Warhammer & Blood Bowl 2
Det er politisk 3
Handlingen, kort 3
Mekanik og scenetyper 3
- Karakterscener 4
- Kampsekvenser 4
- Montage 7
Katalog over bipersoner 8
- Otto von Hein & Gustav Gelt 8
- Don Bella 8
- Hugo Bisch & Ruger Shultz 9
- Johnny Liberkoft 9
- 'Mighty' Zug 10
- Træner Sonnerkind 10
Scenegennemgang: 11
- Averfælleden 11
- Kamp #1 Vs. Drakwald Pistoliers 11
- Til middag hos Liderbuks 12
- Den Uartige Dreng 12
- Kamp #2 Vs. Middenheim Marauders 13
- Et møde i Middenheim 14
Montagen, del I 15
- Matilde vil beholde barnet 16
- Reisekammeraten 16
Montagen, del II 17
- En Sidste af fortidens sønner 18
- Træner Sonnerkind er død 19
- Sidste Kamp: Drakwald Pistolier 19
Opvarmning & afstemning 20
Opsamling - Kampmekanikker 21
Kamplancher 22
Montageplanche 25
Kort over Imperiet 26
Karakterark 27

Velkommen og tak!

Velkommen til ”Remember the Amazons”, et Warhammer sportsscenarie om fem møgseje kvinder fra det første kvindelige Blood Bowl-hold i Imperiets historie. Scenariet skifter mellem storladen sportsepik og karakterspil i et mandschauvinist fantasysetting.

”Remember the Amazons” er et sportsscenarie og har derudover potentiale til at blive et mørkt og misogynt drama, en feel good komedie eller en god blanding af de to. Tak, fordi du vil kører scenariet. Det bliver sjovt! Jeg har i den nedenstående scenarietekst forsøgt at komme med råd og forslag til hvordan du gør fortællingen om Averheim Amazons mindeværdig, men når du lukker døren til spillokalet er scenariet dit.

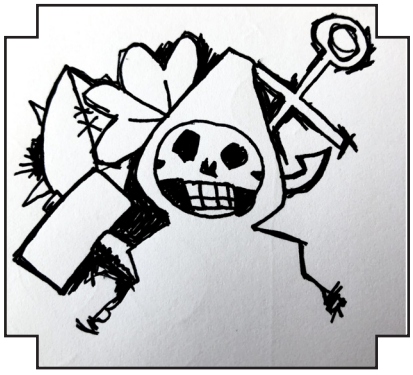
Du har bolden!

Du må meget gerne stille mig spørgsmål før du skal køre det, hvis der er noget, som virker underligt eller ikke fungerer. Du må også meget gerne fortælle mig om hvordan det er gået efter I har spillet det. Hvis du skal spille det på Fastaval må du gerne opsøge mig når som helst.
Ellers kan jeg kontaktes på e: johsbusted@gmail.com eller T: 31 71 91 41.
Besøg http://sortforsyning.dk/amazons for ekstra materiale om scenariet, herunder playliste og en videopræsentation af spilmekanikken.

Du skal bruge

For at spille dette scenarie skal du bruge minimum tre Fudge dices (terninger med plus og minus på), en amerikansk fodbold, en rød tuschpen, muligheden for at printe dele af scenariet i A3 og 5 friske rollespillere.

Hvis du skal spillede scenariet på Fastaval vil disse genstande blive udleveret ved den fællesspilstart.



Særlig tak

Tak til spiltesterne Thomas Munkholt, René Toft, Jonas Arboe Harild, Martin Horn Pedersen og Nis Haller Baggesen.

Tak til Kristian Bach Petersen og Thomas Munkholt for gode råd, korrektur og layout.

Tak til Sarah Vilhelmsen for karaktertegninger.

Alle gode ting i dette scenarie har jeg hugget fra andre. De scenarier jeg har hugget mest fra er Ann Kristine Eriksens ”Vi var hvepse”, Marie Wolfsberg Oscilowski og Thor Fejerskov Jensens ”Stærkere sammen” og Kristoffer ’Kristo’ Rudkjærs ”Augustas skygge”.

Og tak til Kristo for at holde mig til ilden igennem virkelig mange år. Dette scenarie er dedikeret til mine tre amazoner (døtre) Embla, Solbjørk og Billie, men det er i lige så høj grad skrevet til dig, Kristo.

Hvad er det her?

”Remember the Amazons” er **sportsscenarie** sat i **Warhammer**-universet med nogle politiske temaer. Der er altså flere brikker, der skal hænge sammen her før scenariet kan samle sig til det værk, det potentielt er.

Først og fremmest er ”Remember the Amazons” historien om det første rigtige kvinde Blood Bowl-hold i Imperiets historie: Averheim Amazons. De spiller sig fra at være no-bodys til kvalifikation til The Imperial Cup i Altdorf, hvor de skal spille imod Imperiets bedst hold, Reikland Reavers. Undervejs møder de sportslig modstand på banen og usportslig modstand imellem kampene. Resten af Warhammer-samfundet, og primært warhammer-samfundets mænd, har det svært med et hold af professionelle kvindelig Blood Bowl spillere. Udover den grå samfundsmasse har alle vores hovedpersoner også personlige forbindelse til deres fortid, altså bipersoner, som trækker dem i forskellige retninger. Det er sådan at alle bipersoner, som minimum har en forbindelse til to af spilpersonerne, så der er mere på spil når de bliver introduceret.

Det er en sportsfilm

Den vigtigste motor i scenariet er sportsscenariet som genre. Sportsscenarier er selvsagt rollespillets svar på sportsfilm. Sportsfilm er en meget følelsesladet genre. Det er fortællinger, der handler om at kæmpe sig til tops på trods af alle odds. Sportsfilm, der handler om holdsport handler ofte om hvordan denne kamp er større end den enkle spiller på holdet.

Det er i høj grad historien om Averheim Amazons som sportshold, men når det er sagt er dette scenarie også hver enkel spilpersons udviklingsfortælling. Jo bedre en spilperson klarer sig i blood bowl-kampene i løbet af scenariet, jo mere vil denne spilpersons problematiske fortid blive aktiveret. Enerne bliver altså presset og det mest fornuftige vil være at hjælpes ad, både i disse konflikter og i kampene.

I dette scenarie er der tematikker omkring fællesskab, individ og holdånd, men det centrale i scenariet er den dramatiske struktur, som sportsrejsen imod toppen skaber.

I sportsfilm følger vi gerne underdogs, fordi det er den bedste fortælling. Eller som man siger i Italien: "*Det er kun fascister, der hepper på favoritten*". Sådan er det også i "Remember the Amazons". De er i den grad underdogs, fordi de er et nystartet hold og især fordi de er kvinder. Nå ja, og eftersom scenariet udspillet sig i en fiktiv fantasyverden, så skal du bare se bort fra en eventuel diskussion omkring hvor realistisk det er for kvinder at spille op imod mænd, rent fysisk, i en sportsgren som Blood Bowl.

Det er Warhammer og Blood Bowl

Warhammer er en verden, som man kan have mange indgange til. Den Warhammer-verden, som vi spiller i her, er en hvor der findes fantasyracer som: dværge, elvere, hobbitter, orker, kaosmonstre osv. Men disse fylder ikke meget i "Remember the Amazons".
I scenariet møder vi kun mennesker med undtagelse af en enkel ork.

Det er *mudder og pudder-fantasy* med fokus på mennesker og et samfund, der på en eller anden måde både rummer mørk middelalder og den tidlige modernitet/oplysningstid. Man går med lommeur og rejser i diligence, hvis man har nok guld på lommen. Man kan også være en ridder med hest og rustning eller en rottefænger med en lille bidsk hund.

Og der masse af klassiske Warhammer-typer i med scenariet: Socialt- og moralsk tonedøve adelige, vikingetyper fra Norsca, tileanske mafiosoer, skumle håndlangere, gadegladiatorer og ikke mindst Blood Bowl-stjerner.

Blood Bowl er i dette scenarie er en ren menneskesport. Det adskiller sig fra figurspillet ved at alle hold er menneskehold, personer fra andre racer kan godt spille med på disse hold, men der er næsten kun mennesker som spiller Blood Bowl. Selve grundspillet i "Blood Bowl" er ikke anderledelse end figurspillet. Det handler om at få en amerikansk fodbold (med pigge) ned, forbi modstandens mållinje. Man må løbe og kaste med bolden. Alle hold har Catchers og Throwers. Man må også godt slå og takle modstandere, derfor har alle hold Blitzers, Big Guys og Linemen. Der er to halvlege, en del kommer til skade når de spiller det og publikum elsker når det sker.

Averheims byfarver er sort og gul.

Et hold hører hjemme i en by, hvor de har stadion. Holdet repræsenterer sin hjemby og har som oftest spilleruniformer i sin bys farver. Holdene rejser fra by til by, fra stadion til stadion, hvor de kæmper for en bedre position i **SPIKE! Magazine Blood Bowl Tournament**. De etablende hold behøver ikke rejse ligeså meget, som up and coming-hold gør. De bedste hold, dem med flest sejre, får lov til at deltage i The Imperial Cup i Altdorf og måske spille imod verdens bedst Blood Bowl-hold, **Reikland Reavers** i finalen. I dette scenarie følger vi Averheim Amazons rundt i SPIKE! Magazine Blood Bowl Tournament og slutter spillet efter deres sidste kamp, hvor de måske har kvalificeret sig til The Imperial Cup i Altdorf.

For at blive godkendt til turnering skal man bedømmes af turneringens dommere. Dommerne ser det håbefulde hold spille en kamp imod et allerede etableret hold. Man behøver ikke vinde denne kamp for at blive godkendt, men man skal bevise at man er et "rigtigt" Blood Bowl-hold. Averheim Amazons' første kamp er en sådan godkendelseskamp.

Hvordan turneringensreglerne ellers fungerer er mindre vigtigt.

Det er politisk

"Remember the Amazons" er ikke et manifest, men der er to vigtige politiske tematikker i scenariet: **kvindekamp** og **fællesskab**.

Forhåbentlig er giftige mand-kvinde magtrelationer til at genkende i scenariets scener. Ligesom jeg håber I mærker en "*united we stand divided we fall*"-morale når I spiller scenariet. Det første er skrevet ind i scenariets bipersoner og scener, det sidste bør vokse mere organisk ud af genren, fortællespillet og historien som helhed.

Det er politisk, men ikke et manifest.

Handlingen, kort

Vores fortælling starter i Averheim, de fleste af spilpersonernes hjemby, på Averfælled lige uden for byen. Her spiller holdet deres første Blood Bowl-kamp imod **Drakwald Pistoliers** fra Carroburg. De taber denne kamp, men bliver godkendt til at deltage i SPIKE! Magazine Blood Bowl Tournament.

Det er deres deltagelses i denne turnering og de gamle bekendte de møder på deres rejse rundt i Imperiet, som scenariet handler om. Udover hovedpersonerne spiller deres fordrukne træner Sonnerkind en central rolle.

Efter kampen bliver kampens MVP (Most Valuable Player) inviteret op til en middag hos **Otto von Heine** og **Gustav Gelt**, to unge adelige, der ønsker mere end bare at spise sammen med MVP'en.

Derefter følger vi Averheim Amazons til Middenheim, hvor de skal spille imod **Middenheim Marauders**. Aftenen inden kampen møder de **Felix**, der er lineman hos Marauders og som viser sig at være rigtig træls. Selve kampen imod Middenheim Marauders vinder vores helte – selvom den svagelige Træner Sonnerkind ikke formår at møde op til kampen. Inden de forlader byen, er der en af spillerne, denne kamps MVP, som møder en biperson fra sin fortid. Hvem denne biperson er afgøres; 1) af hvem der bliver MVP og 2) hvad du som spilleder mener vil skabe den mest interessante fortælling for jeres spil.

Vi følger holdet rundt i Imperiet, hvor de spiller imod en række forskellige hold, træner og oplever møder med fans. Holdet bliver presset, da **Matilde,** en af deres linemen springer fra, fordi hun er gravid. Og Træner Sonnerkind er tydeligvis syg og bliver dårligere og dårligere. Der er også et eller flere yderligere møder med personer fra spilpersonernes fortid.

Fortællingen kommer til sit klimaks i Carroburg, hvor holdet igen skal spille imod **Drakwald Pistoliers**. Inden kampen dør Sonnerkind og især holdlederen **Liza** må beslutte sig for, hvad der skal ske med holdet.

Hvis de vinder den sidste kamp kvalificerer Averheim Amazons sig til **The Imperial Cup i Aldorf**. Den store drøm. Den sidste kamps resultat er ikke givet på forhånd. Det er op til spillerne og deres terningeslag.

De potentielle bipersoner fra hovedpersonernes fortid er:

- **Otto von Heine**, der udover at være med i starten af scenariet, også er forlovet med karakteren Adele.
- **Don Bella**, gangsterboss, som ønsker at holdet skal tabe den sidste kamp.
- **Hugo Bisch**, som både er karakteren Kirstens eksmand og sendt ud for at få Adele hjem til sit tvangsbryllup med Otto von Heine (se ovenfor).
- **Johnny Liberkoft**, far til karaktererne Lutmillia og Liza, derudover har han en romatisk interesse i en tredje karakter, Lisa 'Bette Zug'.
- **'Mighty' Zug**, Blood Bowl stjerne, som tilbyder Kirsten et tryout hos Imperiets bedste hold og som er far til Lisa 'Bette Zug'.
- **Træner Sonnerkind**, hvis forfaldshistorie kan spille en mindre eller større rolle, alt efter hvad du, som spilleder finder passende.

Mekanik og scenetyper

Der er tre forskellige scenetyper med tilhørende mekaniker og regler. De tre forskellige typer er **karakterscener**, som foregår før og efter kampene, **kampsekvenser**, det er der vores helte spiller Blood Bowl og **montager**, der minder om kampsekvenserne, men også følger sine egen regler.

Centralt for alle tre scenetyper er **Starplayer Points** og titlen som **MVP** (Most Valuable Player). I kampsekvenserne får spilpersonerne Starplayer Points. Den spilperson/de spilpersoner som får flest Starplayer Points bliver kampens MVP.

Den spilperson/de spilpersoner som er blevet MVP kommer i spotlys i den efterfølgende karakterscene

Karakterscener

Karakterscener er fx når vores helte sidder og spiser før en kamp eller får en øl bagefter. Vi spiller det som klassisk rollespil, hvor spillerne spiller deres spilpersoner og evt. taler med mærkelige stemmer. Der er bipersonsrollespil i scenen **"Til middag hos liderbuks"**, men det er stadigvæk en karakterscene.

Tre karakterscener er lidt særlige. Det er scenen **"Et møde i Middenheim"** efter kampen imod Middenland Marauders, scenen **"Reisekammeraten"** i midten af montagen og scenen **"En sidste af fortidens sønner"** just efter montagen og inden scenariets afsluttende kamp imod Drakwald Pistoliers.

I **"Et møde i Middenheim"** kommer den spilperson/de spilpersoner som har fået flest Starplayer points i kampen, kampens MVPs, i spotlys. I **"Reisekammeraten"** får alle de spilpersoner som er blevet MVP'er i løbet af montagen en spotlysscene. Og i **"En sidste af fortidens sønner"** får den spilperson, som har været MVP flest gange en afsluttende spotlysscene.

Når man er i spotlys møder man en af bipersonerne fra ens fortid. Bipersonerne ønsker ting af spillerne. Alle bipersonerne har relationer til flere af spilpersonerne, så den samme biperson kan godt dukke op når forskellige spilpersoner bliver MVP. Der er et katalog over bipersoner, hvor der er angivet hvilke bipersonerne, der kan aktives hvornår og forslag til problemer de skabe for den nyslået MVP, i afsnittet **"Katalog over bipersoner fra spillernes fortid"** nedenfor.

Kampsekvenserne

Der er tre kampe, som skal spilles i spillet: Første kamp imod Drakwald Pistoliers, anden kamp imod Middenheim Marauders og til slut tredje kamp, hvor Averheim Amazons igen spiller imod Drakwald Pistoliers.

For at spille kampsekvenserne skal I bruge **tre fudge dice** og en **amerikansk fodbold**. Hvis du spilleder scenariet på Fastaval vil du få disse udleveret (af mig).

På Fastaval vil jeg også meget gerne vise hvordan kampsekvenserne skal spilles, men du kan også tyvstarte med at se en video-præsentation på http://sortforsyning.dk/amazons

Det handler ikke om at vinde

I de to første kampe er kampenes resultater givet på forhånd, i den sidste kamp er spillerne med til at bestemme kampens udfald. Når en kamp skal fortælles er kampens resultat mindre vigtigt, i stedet skal I fokusere på at spille fede **highlights**.

Highlights

Kampene består af en række actionscener, som vi kalder highlights. I hvert highlight er der noget på spil og der bliver slået terninger af den der spiller highlightet. De er ikke sammenhængende i et forløb, men derimod små klip med højdepunkter fra den kamp, der bliver udspillet. Ligesom når man ser uddrag fra en fodboldkamp.

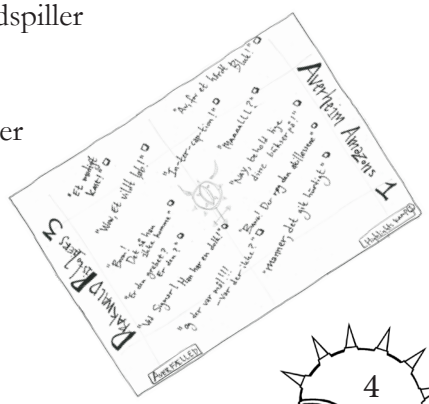
Det er spillerne der på skift digter kampens highlights. Der er ingen regler for hvilken situationer, der skal til for at skabe et highlight, fx behøver kampens mål ikke fortælles som highlights og der er ikke nogen ting, som ikke må fortælles som highlights. Det er bare vigtigt at **der er noget på spil** i de highlights I spiller.

Spillerne digter ikke highlights ud fra fri fantasi. Hver kamp, på nær den sidste, består af en bunke inspirationssætninger, som spillerne skal fortælle videre på. I den sidste kamp skal spillerne digte deres egne highlights (eller genbruge nogen de husker fra de to tidligere kampe).

Highligts er situationer, hvor spilpersonerne forsøger at gøre noget Blood Bowl-artigt i kampen.

Det kan være at spilleren forsøger:

- At stoppe en modstander fra at løbe med bolden
- At kaste bolden til medspiller
- At løbe med bolden
- At gribe et kast
- At tackle en modstander
- At kaste med en medspiller
- og at score mål…



Bolden

Hvem der skal spille et highlights afgøres af hvem, der har den amerikanske fodbold. Har man bolden skal man spille et highlight eller give bolden videre. Man må gerne beholde bolden så længe man vil og fortælle to, tre eller 13 highlights i træk. Hvis man gør det, kan man dog til gengæld godt regne med at de andre på rollespilsholdet bliver trætte af en. Ingen kan lide en egorøv.

Bolden starter altid hos den spiller, der spiller **Liza Liberkoft** (holdets thrower). Liza Liberkofts spiller kan så vælge at give bolden til en anden spiller eller fortælle kampens første highlight (og anden og trejde og…).

Styr kampens forløb

Der er ikke et fast antal highlights per kamp, men en kampsekvens slutter når alle har haft mindst et highlight. Det betyder, at en kamp minimum har fem hightlights. Highlights skal helst ikke være kædet sammen i forløb. Et highlight kan godt afstedkommes af det forrige, men det er ikke meningen, at de skal sættes sammen til sammenhængende "plays". Det falder os naturligt at skabe sammenhænge, så hjælp spillere med at fortælle highlights og ikke forløb.

Blood Bowl kampe har to halvlege. Det har ingen mekanisk effekt i scenariet, men det virker godt at gøre spillerne opmærksomme på at I nu spiller **anden halvleg** af kampe efter de første **tre highlights** er blevet spillet. Hvis I har god tid og det giver mening er du velkommen til at lægge en lille karakterscene ind i en halvlegepause.

Spilpersonernes evner

Når en spiller spiller et highlight, altså beskriver en scene hvor de forsøger at gøre noget sportsagtigt på Blood Bowl-banen, så skal de bruge deres evner.

Spilpersonernes evner er de ord, som er understreget, på deres karakterark. Kirsten Snö (holdets første blitzer) starter fx spillet med evnerne: Slå, løbe, bersærk, gadeboksning, brydning, beskytte. Orderne som står i [bokse] er forslag til nye evner, som spilleren kan købe til sin spilperson. Man når man køber nye evner må man gerne finde på sine egne andre evne end dem i boksene. Mere om nye evner på side X.

Når man i et highlight forsøger at gøre noget, så beskriver man hvad man ønsker at gøre og hvilke evner man bruger til det.

Hvis Kirsten Snö forsøger at blitz-takle en stakkels catcher på modstanderens hold, så kan spilleren beskrive, at hun bruger evnerne: **Løbe** hen til catcheren, for at kaste sig frem som man gør i **brydning** og ramme catcheren med en regn af slag (**slå**) i bedste bersærker gadebokserstil (**gå bersærk + gadeboksning**). For stemning er det vigtigt med en fed beskrivelse, for mekanikken er antallet af evner vigtigt.

Kirsten Snös spiller bruger 5 evner i det ovenstående.

Hjælp

Udover evner kan man få hjælp fra ens medspillere, hvis man beskriver hvordan en medspiller hjælper i det man har sat sig for, tæller det som om man har brugt en ekstra evne. Det kan både være spilleren som har highlightet som fortæller om hvordan der hjælpes eller det kan være den der hjælper, som byder ind med en beskrivelse.

Man kan godt få hjælp fra flere, men det giver altid kun +1 i alt.

Terninger

Fudge-terninger er sekssiddet terninger med to sider med et plus, to sider med et minus og to blanke sider.

Det virker tre mulige resultater på en terning:
- Et plus betyder, at det man forsøger sig med lykkes.
- Et minus betyder at det man forsøger sig med mislykkes.
- En blank betyder, at det man forsøger lykkes, men der også er noget som går galt.

Eftersom det altid er spillerne som fortæller highlights, så er det altid kun spillerne som slår terninger.

Sværhedsgrad

Alt hvad man forsøger i et highlight har en sværhedsgrad, som spillederen sætter. Som udgangspunkt har lette handlinger sværhedsgraden 3-4, halvsvære handlinger har sværhedsgraden 5 og svære handlinger har sværhedsgraden 6+. Sværhedsgraden må gerne stige lidt i løbet af scenariet, da spilpersonerne får flere evner, som de kan bruge.

Man slår evt. flere terninger, men bruger kun resultatet fra en af terningerne

Inden man slår terninger, så sammenligner man sværhedsgraden med det antal evner spilleren ønsker at bruge. Hvis det antal evner man bruger er højere end sværhedsgraden, så slår spilleren to terninger og vælger hvilken af de to terningers resultat, der gælder. Hvis antallet af evner, der bruges, er lig med sværhedsgraden, så slår spilleren en terning og resultatet gælder. Hvis sværhedsgraden er højere end antallet evner, der bruges, så slår man to terninger og spilleder vælger hvilken af de to terningers resultat, der gælder.

Altså:
- Evne > sværhedsgrad = 2 terninger, spiller vælger
- Evne = sværhedsgrad = 1 terning.
- Evne < sværhedsgrad = 2 terninger, spilleder vælger.

Starplayer Points

Et highlight kan give fra **0 til 3 starplayer points**. Hvis det man forsøger lykkes, altså at man slår plus, får man 3 starplayer points. Hvis det man forsøger ikke lykkes får man 0 starplayer points. Hvis terningen viser blank og det man forsøger delvist lykkes, lykkes med komplikationer, så får man mellem 0 og 3 Starplayer Points.

Plus eller minus: Når noget enten lykkes eller mislykkes

Lykkes kan på mange måder blive det mindst interessante resultat, men her er det vigtigt at du giver den gas og hjælper spilleren med at beskrive handlingen så episk som muligt. Når noget lykkes, så er spilleren i highlightet en Blood Bowl guddom. Det må gerne være lidt overdrevet og hvis spillerne ikke selv formår at formidle det, må du gerne overtage fortællingen.

Hvis noget mislykkes, så skal det også gå meget galt. Spilleren bliver stoppet massivt af modstanden, taber bolden udover sidelinjen og bliver skadet i benet. Det skal kunne mærkes når noget ikke lykkes.

Blank: Når noget delvist lykkes

Hvis man slår blank, så lykkes det man sætter sig for, men det går ikke helt glat. Det er det mest interessante resultat, men det er også her du som spilleder kommer på arbejde.

Giv spillerne mulighed for at vælge mellem forskellige udfald, der alle sammen ikke er helt forfærdelige, men heller ikke er en klar sejre. Stil to-tre udfald op.

Muligheder, som man bruge er:
- Det lykkes, men du bliver skadet
- Det lykkes, men det er tydeligvis mere held end forstand. Det ser så kluntet ud, at du kun får 1 starplayer point
- Det lykkes faktisk ikke, men det du gør ser så godt ud, at du alligevel får 3 starplayer points
- Det lykkes, men modstanderne får bolden (fx ved et block)
- Det lykkes at få bolden fra modstanderen, men ikke at block ham
- Det lykkes at stoppe modstanderen, men du slår ham så hårdt, at han dør på stedet. Du har stået et menneske ihjel, din psyko!

Særlige evner

Spilpersonerne har også to særlige evner hver. De særlige evner skulle helst give sig selv. Der skal ikke slås terninger når man bruger særlige evner, til gengæld kan de fleste af dem kun bruges en gang.

Det er kun Liza der starter spillet med en særlig evne, de andre skal købe deres. Nogen af evnerne har betingelser før de kan købes. Fx skal Kirsten tage imod hjælp uden for banen før hun må købe evnen "Tage imod hjælp".

Skader

I Blood Bowl kan man få en række forskellige skader, lige fra at man kan blive slået ud og er klar igen næste halvleg til at man brækker sin rygrad eller dør. Det er ikke meningen at nogen af vores hovedpersoner skal dø eller blive så skadede at de ikke kan bevæge sig, men de må meget gerne spille med skader.

Du kan spille med at aktive skader giver dem minus 1 til når de tæller evner sammen i highlights, men der er ikke nogen håndfaste regler i scenariet for, hvornår en forstuvet hånd heler op. Skader er mest til for show og fordi det er sejt at spille Blood Bowl når man har hjernerystelse, brækkede fingre og løse tænder.

Most Valuable Player og nye evne

Lige efter kampen tæller alle spillere deres Starplayer Points sammen og den der har fået flest Starplayer Points er kampens MVP. Hvis to eller flere har fået lige mange starplayer points er der flere MVP'er.

Efter en kamp må alle spillerne få en ny evne og hvis man er MVP må man få to (altså en ekstra).

Montage

Udover karakterscener og kampe er der en montage i "Remember the Amazons". I montagen beskriver spillerne på skift ligesom i kampene, men i stedet for spille highlights, så beskriver spillerne enten hele kampe, træning, fan-scener eller rejsescener. Det er beskrevet mere indgående under afsnittet "Montage (del 1 og 2)" i scenegennemgangen.

Katalog over bipersoner fra spillernes fortid

Scenariet har en række bipersoner fra hovedpersonernes liv. Disse bipersoner bliver aktiveret når spilpersonerne bliver en kamps MVP. Det er nærmere beskrevet under de scener, hvor bipersonerne bliver aktiveret. Jo mere bemærket man gør sig på banen, jo mere opmærksomhed, i form af bipersoner fra ens fortid, får man i karakterscenerne.

Bipersonerne har hver især mulighed for at komme i spil tre gange i løbet af scenariet.

Otto von Heins og Gustav Gelt

(Adele og Liza og den der bliver MPV i første kamp imod Drakwald Pistoliers)

Er to unge adelige og meget privilegerede mænd fra spilpersonernes hjemprovins Averland.

Adele og **Otto von Heine** er forlovet, men har ikke mødt hinanden. Derudover er Otto von Heins og Gustav Gelt nævnt i **Lizas** baggrundshistorie.

Men de to adelige mænd kan blive relevante for alle spilpersonerne, da de inviterer MVP'en fra holdets først kamp til en scoremiddag i scenen: **"Til middag hos liderbuks"**.

Udover middagsscenen er der også mulighed for at de to adelige dukker op i scenerne: **"Reisekammeraten"** og **"En sidste af fortidens sønner"**. I disse scener vil de to ungkarle gerne følge op på middagen og hvordan det går med deres investering. Hvordan Otto von Heins og Gustav Gelt opfører sig kommer helt an på hvordan middagen gik.

Adele

I scenerne **"Reisekammeraten"** og **"En sidste af fortidens sønner"** må Otto von Heine gerne genkende Adele. Han har nemlig i mellemtiden modtaget et maleri af hende fra hendes far **Grev Alptraum**.

Hvordan reagerer han på at hans bortløbne forlovede er Blood Bowl-spiller er op til dig og hvad, der giver mening ift. jeres historie. Er han endnu mere tændt på giftemålet eller proklamerer han forlovelsen for ophævet?

Liza

Holdet kunne godt bruge flere penge. Penge som de to adelige har og måske er villige til at bruge på dem. Det er meget direkte måde at vise den ulige magtrelation.

Don Bella

(Lutmillia og Adele)

Mafiabossen og gudfader for den tileaske gangsterfamilie "Bella". Don Bella er en stor, rolig mand, der ynder at gå i lyse pangfarver.

Han optræder både i **Adele** og **Lutmillias** baggrunde. De skylder Bellaen.

Hvis du skal bruge Don Bella, så virker det bedst, hvis han komme i spil to gange:

1) I starten af scenariet, hvor han ønsker MVP'en tillykke med de gode sportslige præstationer, men også forklarer at der måske vil komme et tidspunkt, hvor det er i Bella Familiens interesse at Averheim Amazons taber en kamp. På det tidspunkt er det tid til at MVP'en betaler sin gæld. Don Bella er en høflig gangster og understreger, det overhovedet ikke er sikkert, at det nogensinde bliver i Bella'ens interesse at Averheim Amazons taber en kamp.

2) Og i scenen **"En sidste af fortidens sønner"**, lige før den afgørende slutkamp, hvor det er i Bella Familiens interesse, at Averheim Amazons taber kampen. Her skal Adele eller Lutmillia indfri gælden ved at spille så dårligt at Averheim Amazons taber den afgørende kamp imod Drakwald Pistoliers.

Du kan ikke være sikker på at du kan aktivere Don Bella i **"En sidste af fortidens sønner"**-scenen, selvom han har kigget forbi tidligere i scenariet. Det er bevidst designet sådan.

Hugo Bisch og Ruger Shultz
(Adele og Kirsten)

Hugo Bisch er en mærket og rå kriger (eks-gadegladiator), der måske har været en flot mand inden bag alle arrene. **Ruger Shultz** er Adeles gammel huslærer, gammel og autoritativ. De ude og lede efter Adele på vegne af hendes far **Grev Albert Alptraum**, så hun kan komme hjem og blive gift med Otto von Heine. Samtidig er Hugo Bisch **Kirstens eksmand** og har forældremyndigheden over deres to børn (som er hjemme i Hugos logi på **Gods Traumheim**).

Kirsten
Hugo giver Kirsten mulighed for en eller flere konfrontationer med sin eksmand. Disse konfrontationer kan enten blive mere og mere voldsomme igennem scenariet eller Kirsten kan komme overens med, at børnene måske har det bedre hos Hugo end hos hende. Det ligger ikke i kortene at de finder sammen igen og ligegyldigt hvordan det udspiller sig, så handler disse møder om at Kirsten har mistet sine børn.

Du kan lade Adele være i kroen/på gaden/what ever og få mulighed for at "gemme" sig og holde sig ude af scenen. Det er Kirstens scener og hun skal have mulighed for en konfrontation med sin eksmand.

Adele
Hvis du aktiverer dem i **"Et møde i Middenheim"**, så lad det være et tilfældigt møde. Hugo og Ruger har hørt at Adele er i Middenheim, men de ved ikke hvorfor og at hun spiller Blood Bowl (endnu). Det er en scene, hvor Ruger vil forsøge at tale hende til "fornuft" og Hugo vil bruge vold om nødvendigt. Lad evt. Kirsten komme ind i scenen, så Adele kan undslippe. I så fald er det fint med en opfølgningsscene, hvor Adele kan forklare sig eller tale udenom.
Senere i **"Reisekammeraten"** skal det ikke være så let for Adele at slippe væk. Pres hende og giv hende mulighed for at stå op for sig selv eller slippe væk i sidste øjeblik. I **"En sidste af fortidens sønner"** bliver det alvor. Måske får Adele lov til at spille en sidste kamp, hvis hun lover at komme fredeligt med hjem til Traumheim. Måske kæmper hun og vinder (måske med hjælp fra resten af holdet).

Johnny Liberkoft
(Lutmillia, Liza og Lisa 'Bette Zug')

Lutmillia og Lizas far, som har en ting kørende med Lisa 'Bette Zug' (måske kan han bare godt lide navnet Lisa). Johnny Liberkoft rejser rundt i Imperiet som skriverkarl, hvilket giver ham mulighed for at se en masse Blood Bowl-kampe. Han er kæmpe Blood Bowl-fan. Johnny er vejrbidt og mærket af druk, men ikke uden en hvis charme og dannelse.

Liza eller **Lutmillia**
Søstrenes har meget forskellige forhold til deres far og ved at aktivere ham, kan disse forhold komme til udtryk. Liza forguder sin far, Lutmillia hader ham. Ligegyldigt hvem der er MVP, så lad begge være med i scenen. Lad Johnny opfører sig forskelligt alt efter hvem der er MVP. Han er det omvende af MVP'ens opfattelse af ham.

Hvis du bruger ham flere gange, så har du mulighed for gøre Johnny mere og mere ekstrem.

Hvis Liza er **MVP** bliver han mere og mere dum at høre på. Lad ham være fuld og sige ting som, at de spiller meget godt ift. at de er kvinder, men at det jo en mandesport. Suk.

Hvis det er **Lutmillia som er MVP**, så er Johnny derimod verdens bedste far. Megastolt af sine døtre og af at de følger deres drømme – noget som Lutmillia muligvis ikke kan genkende sig selv i.

Lad Johnny Liberkoft primært henvende sig til MVP'en og være en pine. Det er hårdt at være MVP.

Johnny er måde for dig at få vist forskellen på de to søstre og en analogi til deres forskellige forhold til Blood Bowl. Kan de møde hinandens i deres forskellige opfattelser?

Lisa 'Bette Zug'
I starten af scenariet vil Johnny bare gerne møde, rose og forføre Lisa. Han er hendes romantiske interesse. Med sin viden om helbredelse ser hun dog at den ældre skriver ikke er helt rask. Rejserne rundt i Imperiet og spritten har sat sig på hans lunger. Hun må gerne hjælpe ham med råd eller urter endda, hvilket han er hende meget taknemmelige.

Lad det være fin scene, men hvor **Lutmillia** eller **Liza** enten møder dem på deres date eller ser Johnny forlade Lisas værelse om morgen. Det er fint med en mindre konfrontationsscene efterfølgende.

Senere kan Johnny forsat opsøge Lisa. Han vil mere end blot deres løse forhold. Han må gerne mere og mere drastisk. Han kan fx fri til hende, foran en hel krostue og alle andre. Men hvad ønsker Lisa? Og hvad ville et giftermål med syg skriver betyde for hende Blood Bowl-karriere?

En version af fortællingen om Johnny og Lisa 'Bette Zug', som ender forholdsvis lykkelig kan blive et ret fint spejl på den sideløbende fortælling om **Træner Sonnerkind**.

'Mighty' Zug
Reikland Reaver stjernespiller er stor og voldsom, både på og uden for banen. Han har den selvsikkerhed, og er så selvsmagende, som kun de største stjerner kan være. Han er far til **Lisa 'Bette Zug'**, som har aldrig vedkendt sig ham. Det er ham som har forslået **Kirsten** at hun skal blive Blood Bowl-spiller og kan hjælpe hende i hendes karriere.

Lisa 'Bette Zug'
Han vil ikke anerkende hende som sin datter. Han starter måske med at sige, at hun er en talentfuld ung Blood Bowl-spiller, men ret hurtigt kommer han til sin pointe, nemlig at hun ikke skal gå og sige, at hun er hans datter, det er hun ikke.

Jo flere gange han møder hende, jo mere barsk og personlig bliver han i sine afvisninger:

- "Jeg husker hende godt, men har aldrig været sammen med din mor"
- "Du er for dårlig en Blood Bowl-spiller til at være min datter"
- "Alle på holdet fik en tur på din mor – jeg var faktisk den eneste ikke har været der"
-"Du er for grim til at være min datter"

For til sidst at blive fysisk voldelig overfor hende.

Kirsten
I de første scener er han bare stolt af Kirstens præstation. Det var jo ham som foreslog hende at begynde at spille. Han har talt med Reikland Reavers' træner **Helmut Zwimmer** og **ejer JJ Griswell Jr.** om at tilbyde hende en plads på holdet. De er ikke afvisende. Derudover vil han gerne knalde.

Senere bliver tilbuddet om at spille for Reikland Reavers mere og mere reelt: træner Helmut Zwimmer og ejer JJ Griswell Jr. er, iflg. Zug, også blevet opmærksomme på Kirstens evner på grønsværen, men Zug mener tydeligvis at resten af Averheim Amazons er et taberhold. "Hun skal bare holde ud lidt endnu".

For til slut, i scenen **"En sidste af fortidens sønner",** at blive et reelt tilbud: Kirsten kan komme til tryouts hos Reikland Reavers, men så skal hun først forlade Averheim Amazons. Scenariets sidste kamp ville være den sidste hun kommer til at spille sammen med de andre, hvis hun accepterer tilbuddet.

Træner Sonnerkind
Udover at være holdets alkoholiserede træner, så har han også en romantisk interesse i både **Liza** og **Lutmillia**.

Denne interesse forfølger han i løbet af scenariet, hvis han bliver aktiveret som MVP-biperson. Han kommer med argumenter, såsom at han har brug for en kone for at være den bedste træner, han kan være. *"Bag hver en stor mand – står der en god kvinde…"* og sådan noget bavl.

Det bliver mere og mere ynkeligt i takt med at han går i forfald. Ved at aktivere ham, kan du få scenariet til at handle (endnu mere) om Træner Sonnerkinds forfald og om hvordan især Liza kan vokse som leder på baggrund af dette forfald.

Scenegennemgang:

Averfælleden
Type: Karakterscene

Formål: At få spillerne spillet ind i spilpersonerne og præsenteret for hinanden. Udover spillerne er den fulde og småsyge træner Sonnerkind med i scenen.

Sted: Averfælled.

Tid og vejr: Vi er i Jahrdrung måned, tidligt forår, det er koldt og det støvregner.

Lige uden for Averheims kvægport ligger Averfælleden. Her har byrådet fået sat interimistiske tilskuerrækker op omkring en løst opkridtet blood bowl-bane. Det er langt fra et rigtigt stadion, men hvis man drikker nok pebersnaps og kniber øjnene godt sammen kunne det, måske, godt gå for et her i støvregnen.

Morgendagens kamp
Det er her de nydannende Averheim Amazons skal spille deres første kamp imod Drakwald Pistoliers. Kampen er i morgen og hvis Amazons viser, at de kan spille "rigtig" Blood Bowl vil de blive godkendt til at spille med i **SPIKE! Magazine Blood Bowl Tournament**. Amazons behøver ikke vinde kampen, men de skal vise, at de ikke bare er et "pigehold". Lad evt. Træner Sonnerkind forklare dette. Han ved godt de ikke "blot" er et pigehold, men i hans verden findes der helt sikkert noget sådan som et "pigehold" (og det er en ikke en god ting).

Mulige sponsorer
Sonnerkind præsenterer også ideen om, at de to rige ungkarle **Otto von Heine** og **Gustav Gelt** overvejer at være mæcener for holdet og betale for rigtige uniformer. Han har to allerede åbnede flasker "fin elver"-vin med, som de to ungkarle har givet ham med. Imens han drikker (en del) og byder de andre (væsentligt mindre) forklarer Sonnerkind, at Otto von Heine og Gustav Gelt bagefter gerne vil mødes med kampens mest værdifulde spiller (MVP'en).

Sonnerkind er syg
Derudover er Sonnerkind tydeligvis ved dårligt helbred. Han dør jo senere i scenariet, så han må gerne allerede her i første scene virke træt.

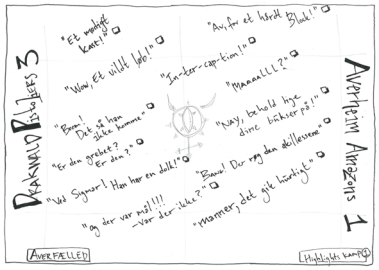
Første kamp: Vs. Drakwald Pistoliers
Type: Kampsekvens

Formål: Spil en fed kamp, som Averland Amazons taber 1-3. Efterfølgende bliver de dog anerkendt som gode nok til at komme med i turneringen.

Sted: Averfælled.

Vejr: Det er koldt, men fint Blood Bowl vejr.

Læg spilplancher ud på bordet, hvor alle kan se den.



Præsenter Drakwald Pistoliers, som er et etableret hold fra handelsbyen Carroburg i Middenland. De spiller i spritnye uniformer i deres bys farver: røde og hvide. Averheim Amazons har endnu ikke fundet deres holdfarver.

Deres spillere tæller blandt andet:
- Thrower Hansi Heinerman, som er kendt for sit flotte smil og lange kast.
- Lineman Svenne Rommel, der er mangler en finger, hvilket ikke afholder ham fra at sende vulgær håndbevægelser til spillerne.
- Catcher Hartwig von Essen, som er en vaskeægte pistolier fra den kejserlige hær. Han har sin kåre med på banen (som han dig dog aldrig trækker under kampen).
- Blitzer Rolf Bödolf, som er tydeligt rasende over at skulle spille imod kvinder.
- Du og spillerne må meget gerne finde på flere selv.

Find den amerikanske fodbold frem og spil kampen!

Til middag hos liderbuks

Type: Karakterscene

Formål: At udspille (og -stille) nederen mandlig opførsel og vise at det ikke kun er fedt, at være MVP.

Sted: Gustav Gelts store og luksuriøse byhus i Averheim.

Tid og vejr: Efter kampen om aften, koldt og regner.

MVP'en (og hvis de er flere, så op til to MVP'er) er inviteret op til middag hos de to potentielle mæcener.

Lad to af de spillere, der ikke er MVP spille Otto von Heine og Gustav Gelt.

Giv spiller et mundtlig brife:
Otto von Heine og Gustav Gelt er begge meget privilegerede adelige, som er vant til at kunne købe det og dem de ønsker. De vil ikke nødvendigvis have sex med MVP'en, men de er top nederen unge fyre, der forsøger at give den som verdensmænd og ikke er vandt til, at folk under deres stand siger nej til dem – og slet ikke kvinder.

Otto von Heine er højadel og ved det. Hans ego vil ingen ende tage. Otto synes uniformerne skal være guld og sort.

Gustav Gelt vil forsøge at imponerer sin ven Otto, er mere slesk, men også nærtagende. Gustav er mere til farverne pink og sølv.

> Averheims byfarver er sort og gul, så det ville være oplagt aat vælge denne farvekombination.

Nye uniformer
De to ungkarls undskyldning for at mødes med MVP'en er at de vil sponsorere nye uniformer.

Det er ikke meningen at I skal spille en voldtægt, men mere en træls situation. Hvis det kommer til vold eller overgreb, så klip.

Selv hvis MVP'en flygter, slår de to adelige eller på en anden måde sætter dem på plads, så får Averheim Amazons nye uniformer af dem. **Otto** og **Gustav** vil altid forsøge at vende et hvilket som helst udfald til en sejr for dem, fordi de ikke kan holde ud at skulle bryde illusionen om at de ikke har haft fuld kontrol over situationen.

> Selvom **Adele Schnell** og Otto von Heine principielt set er forlovet, har de aldrig mødt hinanden. Hvis Adele giver sig tilkende vil hverken Otto von Heine eller Gustav Gelt tro på hende.

Den Uartige Dreng

Type: Karakterscene

Formål: At præsentere historier om modstanderne fra **Middenheim Marauders** igennem den "flinke" Marauder-lineman Felix. Udover spillerne er Felix, den eneste i scenen.

Sted: På kroen ***Den Uartige Dreng*** i Middenheim.

Tid og vejr: Vi er i Sigmarzeit måned, det helt sene forår/ meget tidlige sommer, det er forårsmidt vejr i det nordlige Middenland.

> Storbyen Middenheim er bygget op af og på det topløse bjerg Fauschlag. Befolkningen er hårde som den granit, som deres by er bygget på, de tilbeder i højere grad de gamle guder, især frost- og krigsguden Ulric, end de tilbeder imperiets statskult til den første kejser og krigsgud Sigmar, som man ellers gør syd på, hvor (de fleste af) spilpersonerne er fra.

Morgendagens kamp
På lowfantasy-kroen Den Uartige Dreng i Middenheims slagterkvarter sidder vores helte og drikker en stille øl inden morgendagskamp. De ved at de skal spille på **Fauschlag Arena**, der er bygget ind i bjerget og hvor man spiller på hård astogranit.

Sonnerkind er jo syg
Træner Sonnekind har været dårlig de sidste mange dag og er gået op på sit værelse for ”lægge strategi” og drikke et par flasker pebersnaps, så vores hovedpersoner er de eneste gæster i krostuen udover en ung blond fyr, der sidder et bord væk og smiler til dem.

Felix fra Middenheim Marauders
Felix præsentere sig for hovedpersonerne. Han er lineman på hjemmeholdet Middenheim Marauders, som de skal spille mod i morgen. Felix køber omgange og fortæller gladeligt om sit hold. Han fortæller at de **to dværgbrødre Thunderbilly** har forladt holdet pga. familieforpligtelser hjemme i Karaz-a-Karak, så Marauders stiller med et svagere hold end ellers. Han fortæller gerne om resten af spillerne på holdet, men unlader at nævne, at der spiller en halvtam besærkerork på holdet.

Mr. Nice guy
Felix er høflig og en nice guy, men det er tydeligt at han forventer noget til gengæld fra en af kvinderne. Derudover gør han meget ud af at ”andre” siger ting som at de, fordi de er kvinder, ødelægger sporten, men at han faktisk forsvarer dem når han hører sådan noget. Han synes godt de må prøve at spille Blood Bowl på trods af de ”kun” er kvinder.

Senere på aften banker han på døren til værelset til den af spilpersonerne, som han vurdere har vist sig mest interesseret. Her lægger han ud med: ”Nå, du skylder vist!” eller et anden latterligt scoreforsøg.

Det er meningen at han skal blive afvist når det sker vil han bare presse mere på indtil nogen af de andre kommer ud af deres værelse og hjælper med at få ham til at skride. Han forlader kroen med en kommentar om at de bare kan vente sig i morgen, at de er jo ikke rigtige blood bowl-spillere og han helt sikker ikke vil forsvare dem en anden gang.

Anden kamp: Vs. Middenheim Marauders

Type: Kampsekvens

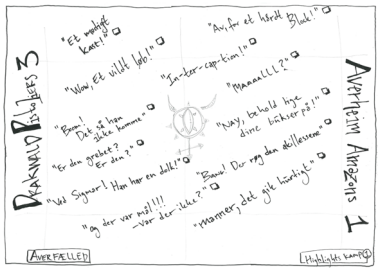
Formål: Her viser Averland Amazons som det møgseje Blood Bowl-hold, de er. De vinder kampen imod Middenheim Marauders 2-1, men hvordan er op til spillere.

Sted: Fauschlag Arena

Vejr: Det er blændende høj solskin, som genspejler sig i astograniten.

Hvor er Træner Sonnerkind?
Just før kampen, så sent at ingen kan gøre noget ved det, opdager holdet at Træner Sonnerkind ikke er mødt op til kampen.

Middenheim Marauders
Læg spilplanchen frem. Præsenter Middenheim Marauders, det stolte hjemmehold i byens farver: blå og hvide med tydelige blodpletter.



Deres spillere er bl.a.:
- ORKEN! Middenheimerne har fanget en ork og lært den kun at angribe modstanderholdet. Madness!
- Lineman Felix, som de allerede har mødt.
- Thrower Wolkind Goethe, en stoisk Blood Bowl-veteran med et ansigt fuld af ar.
- Blitzer Uthar Hagg, holdets kaptajn og spillede træner, virkningen af præstationsfremmende svamperødder lyser ud af øjnene på ham.
- Catcher Johannes Kant, der har så mange gamle ben-skader at han humper på banen. Han kommer aldrig helt op i fart i denne kamp.
- Du og spillerne må meget gerne finde på flere selv.

Play ball!

Et møde i Middenheim

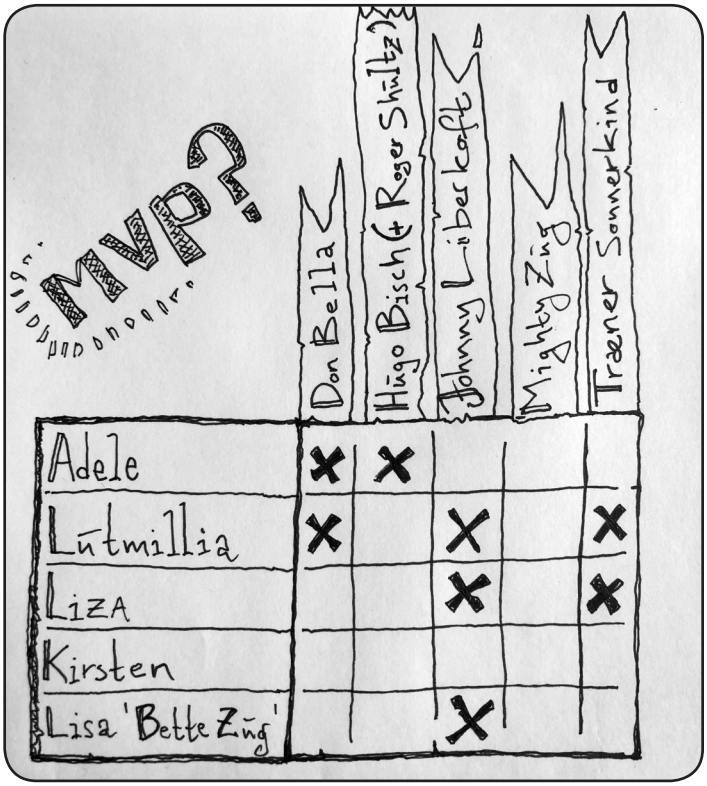
Type: Karakterscene

Formål: At sætte en af MVP's bipersoner i spil og evt. lade spilpersonerne få en konfrontation med træner Sonnerkind.

Sted: Det kan være i Middenheims gader på vej hjem fra kampen eller på kroen Den Uartige Dreng igen.

Tid og vejr: Efter kampen (det kan være eftermiddag, aften eller næste morgen). Det er begyndt at regne, da vejret er omskifteligt ved Middle Mountain.

Efter kampen er der mulighed for at spille en scene, hvor spillerne evt. kan bringe de ting i spil, som de kunne have på hjerte. Det kan være de ønsker en konfrontation med træner Sonnerkind eller bare at fejre deres første sejr. Det skal der være plads til, men det er vigtigt at der kommer en biperson, fra MVP's fortid i spil. Hver af spilpersoner har mellem to og tre muligheder – du skal bare vælge en.



Don Bella
(Adele eller Lutmillia er MVP)

Bella har forretninger over hele Imperiet og gangsterbossen har set kampen og vil gerne rose MVP'en.

Hugo Bisch
(Adele eller Kirsten er MVP)

Hugo og Ruger har hørt at Adele er i Middenheim, men de ved (endnu) ikke hvorfor og at hun spiller Blood Bowl.

Johnny Liberkoft
(Lutmillia, Liza og Lisa 'Bette Zug' er MVP)

Johnny Liberkoft er rejst til Middenheim for at se kampen, som den kæmpe Blood Bowl-fan han er.

'Mighty Zug'
(Kirsten eller Lisa 'Bette Zug' er MVP)

Reikland Reaver-stjernespilleren som tilfældigvis er i byen ifm. et Bloodweiser sponsorat. Han ser kampen og opsøger MVP'en. Zug er jo ret forskellige alt efter om MVP'en er Kirsten eller Lisa 'Bette Zug'.

Træner Sonnerkind
(Lutmillia eller Liza er MVP)

Selvom det hverken er Lutmillia eller Liza som er MVP kan det være en god idé, at have en konfrontationsscene med Træner Sonnerkind, eftersom han ikke mødte op til kampen imod Middenheim Marauders.

Grunden til at Sonnerkind mødte ikke op til kampen var, fordi han er syg, men det vil han ikke indrømme over for hverken sig selv eller spilpersonerne. I stedet undskylder han sig med at han sov over sig. Hvis han bliver presset indrømmer han, at han blev for fuld. Hvis enten Lutmillia eller Liza er MVP, vil Sonnerkind allerede her begynde sit ynkeligt småfrieri.

Montagen, del I

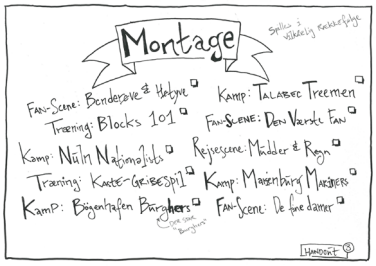
Type: Montage

Formål: At få gang i historien og fortalt en fed sportsmontage.

Sted: Over hele Imperiet.

Tid: Montagen løber henover Sommerzeit, som er for- og højsommer.

Montage er fortællerrollespil og I skal bruge montageplanchen, kortet over Imperiet, den amerikanske fodbold og en rød tuschpen. Spillerne skiftes til at fortælle. Den der fortæller har den amerikanske fodbold. Lad Lizas spiller starte med bolden, vælge et highlight fra montageplanchen og fortælle. Derefter giver hun bolden til den næste fortæller. Her i første del skal spillerne fortælle fem highlights, et hver.



Samtidig kan I på kortet, med den røde tushpen tegne de ruter I tager rund i Imperiet.

Der er forskellige scener man kan fortælle: kampe, træning, fan-scener eller rejsescener. Når man har bolden fortæller man hvordan den situation udspillede sig. Der er lidt forskel hvilken slags scene man fortæller:

Kampe

Hvad skete der? Hvad var kampens afgørende øjeblik? Hvem blev MVP?

Averheim Amazons behøver ikke vinde alle deres kampe, men helst de fleste. Fortælleren bestemmer hvem, der blev MVP og MVP noterede det ned. **MVP'en** – og kun MVP'en - **får en ny evne**.

Træning

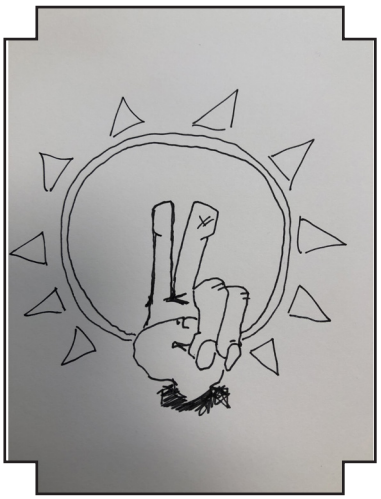
Der er to træningsscener i montagen. Her beskriver spilleren en træningssekvens. Når træningsscenen hvor de træner blocks er fortalt, kan du give alle de spilpersoner, som trænede evnen "Block", "Slå", "Slås" eller lignende. Når træningsscenen "kaste-gribespil" er fortalt, kan du give Adele og Liza hhv. evnerne "Grib" og "Kast". De andre kan evt. også få evnen, men kun hvis det passer med fortællingen (Adele og Liza er dem, der starter spillet med færrest evner).

Fan-scener

Der er to fan-scener. I disse skal der fortælles om mødet med omverdenen. Disse "fans" behøver ikke være venligstemt overfor Averheim Amazons. *Er de venligstemt? Er det en smuk og rar scene eller ubehagelig?* er nogen af de spørgsmål du evt. kan stille den spiller, som fortæller.

Rejsescenen

Der er kun en rejsescene, nemlig **"Rejsescene: Mudder & Regn"**. Her fortæller spilleren om at rejse igennem sommerregn og mudder. Det er i sig selv en klassisk Warhammer-stemningssætter, men hvad ellers? Sker der noget interessant når vognene sidder fast i mudder og alt er gennemblødt? Er de ved at komme for sent? Kommer der nogen og hjælper dem? Eller bliver der bare malet et smukt blåt, gråt og brunt billede i ord?



Matilde vil beholde barnet
Type: Karakterscene

Formål: At presse spillerne lidt mere.

Sted: På vej ind på ***Reisekammeraten***, en kro ved landevejen et eller andet sted i Imperiet.

Tid og vejr: Just før midtsommersdag. Dejligt vejr, sådan et vejr, hvor det føles som om sommeren aldrig vil ende.

Lige inden de drejer ind til kroen Reisekammeraten trækker Matilde (den gravide lineman) et par af spilpersonerne til side – gerne nogen, der ikke har fået så meget "skærmtid". Hun fortæller at hun har valgt at beholde barnet og det er gået op for hende at det, i det lys, måske ikke er en god idé at spille Blood Bowl. I stedet for at tage ind på kroen med de andre, vil hun forsætte af vejen og se hvad lykken bringer.

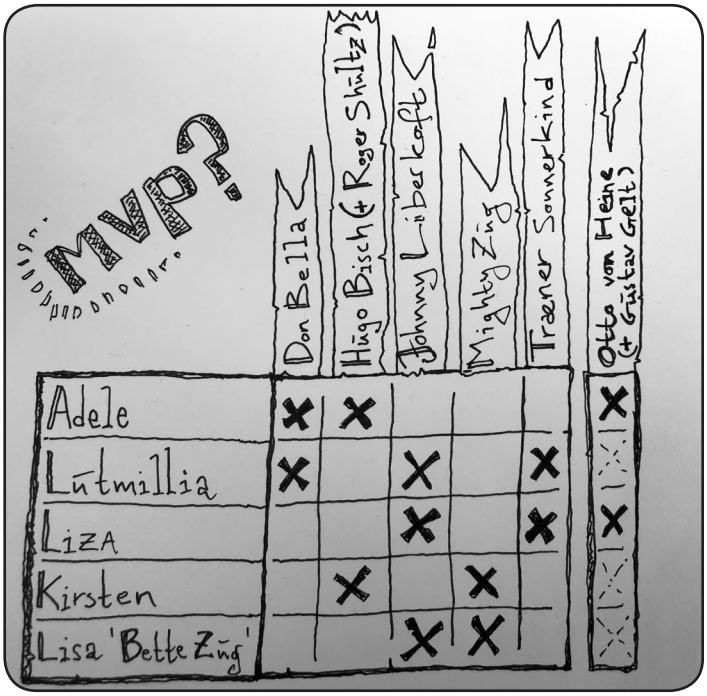
Det er en vanvittige plan, men spillerne kan ikke tale hende fra det. Hun er færdig med Blood Bowl og holdet. Måske går hun med til at rejse sammen med dem videre, men ligegyldigt hvad så betyder det, at de nu kun er 12 på holdet – hvilket betyder at de kun spiller med en udskifter i verdens farligste sportsgren.

Reisekammeraten
Type: Karakterscene

Formål: At sætte bipersonscener med dem som har fået MVP'er i første del af montagen.

Sted: Kroen ***Reisekammeraten***, et sted i Imperiet.

Kroen er populær. De 1-5 spilpersoner, som har fået en MVP i kampene, som er blevet fortalt i første del af montagen får en bipersonscene. Hvis der er blevet uddelt mange MVP'er, så kan du aktiver flere MVP'er med en fælles biperson, men det gør ikke noget hvis der to-tre bipersoner på kroen. Fortiden rejser også rundt i Imperiet.



Don Bella
(Adele eller Lutmillia)

Mafiabosser kommer åbenbart en del rundt. Han står klar med ros og en lille påmindelse om deres gæld.

Hugo Bisch
(Adele eller Kirsten)

Er sammen med **Ruger Shultz** ude og lede efter Adele. De ved på nuværende tidspunkt at hun rejser med Kirsten og resten Averheim Amazons.

Johnny Liberkoft
(Lutmillia, Liza og Lisa 'Bette Zug')

Som skriverkarl kommer Johnny Liberkoft godt rundt i Imperiet. Hvis du har brugt Johnny før er det nu fint med et opgør. Ift. Liza og Lutmillia handler det om, om han er en god eller dårlig far, eller måske en mellemting, og hvad det betyder for de to søstres forhold.

'Mighty Zug'
(Kirsten eller Lisa 'Bette Zug')

Reikland Reavers har været indlogeret på Reisekammeraten og 'Migthy Zug' er blevet der et par dage ekstra pga. en slem gang maveinfluenza. Han er ond i sultet, men hans budskaber er de samme.

Træner Sonnerkind
(Lutmillia eller Liza)

Træner Sonnerkind er blevet dårligere og drikker stadigvæk meget. Han bliver hurtig meget fuld og vrøvler om at ville giftes med Lutmillia eller Liza eller dem begge.

Otto von Heine og Gustav Gelt
(Adele eller Liza eller hvem der nu deltog i "Til middag hos liderbuks")

De to ungkarle vil gerne følge op på, hvordan det går med deres investering. Hvordan de opfører sig kommer an på hvordan middagen gik.

På nuværende tidspunkt må Otto von Heine gerne genkende **Adele**. Han har i mellemtiden modtaget et maleri af hende fra hendes far **Grev Alptraum**.

Montagen, del II
Type: Montage

Formål: Optakt til de sidste scener.

Sted: Over hele Imperiet.

Tid: Montagen løber henover Vorgeheim – højsommermåneden.

Her skal I spilles resten af punkterne på montageplanchen. I skal igen bruge kortet over Imperiet, den amerikanske fodbold og den røde tuschpen. Spillerne skiftes til at fortælle, ligesom i første del af montagen skal alle fortælle en kamp, træning, rejsescene eller fan-scene. Den der fortalte sidste i første del starter med bolden i anden del.

Tegn ruterne ind på kortet med den røde tuschpen.

Kampe
Fortælleren bestemmer hvem, der blev MVP og MVP noterer det ned. MVP'en får en evne.

Træning
Ved "Træning: Kaste-gribespil" får Adele og Liza hhv. evnerne "Grib" og "Kast".

Ved "Træningsscenen: Blocks" får alle, som træner, evnen "Block", "Slå", "Slås" eller lignende.

Fan-scener
Hvor Averheim Amazons møder fandom.

Rejsescenen
Hvis **"Rejsescene: Mudder & Regn"** ikke er fortalt i del I, så bliver den fortalt i anden del.

En sidste af fortidens sønner

Type: Karakterscene

Formål: At sætte en sidste bipersonscene. med den som har fået flest MVP'er i alt, igennem hele spillet.

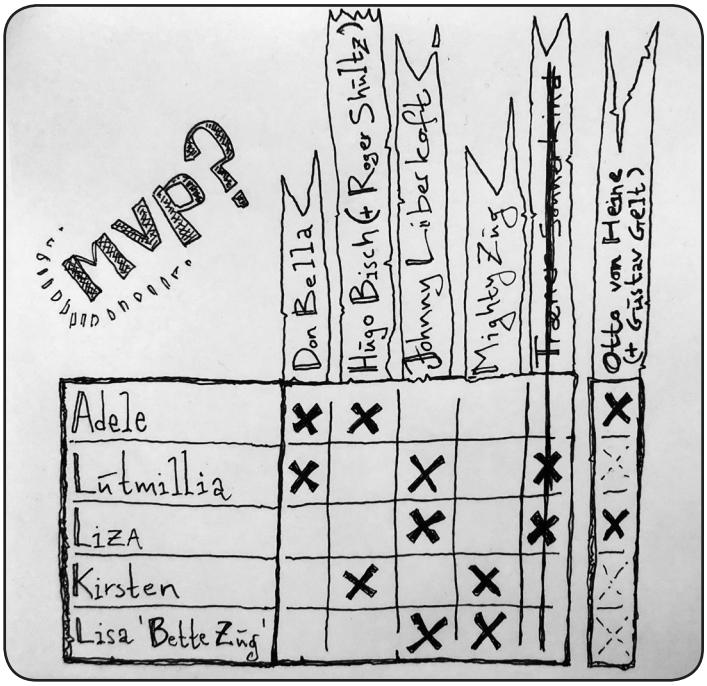
Sted: Fyrtøjet, en kro i Carroburgs havnekvarter.

Tid og vejr: Aften før Geheimnistag, mysteriedag og dagen, hvor Averheim Amazons skal spille imod Drakwald Pistoliers igen. Det er stadigvæk sommer, men hertil aften bliver havnen oversvømmet med en kold tåge fra River Reik.

> Carroburg er en handelsby på den vigtige handelsåre mellem Marienburg og Altdorf. Byen er bygget på en leret bakke med adlen og de rige øverst og hvor mudder og armod flyder ned i en lind strøm.

Hvem har fået flest MVP's?
Der skal kun spilles én bipersonscene her, hvilken biperson kommer an på hvem, der har fået flest MVP'er igennem hele spillet. Med mindre to eller flere har lige mange MVP'er igennem spillet, så får de hver en bipersonscene.

Det her er din mulighed for at afrunde en historietråd. Derfor er det ikke god idé at sætte en ny biperson i spil. Der kan godt være historietråde med bipersonerne, som du ikke får lukket, det er ok og i scenariets ånd.



Don Bella
(Adele eller Lutmillia)

Tidspunktet, hvor det er i Bella Familiens interesse at Averheim Amazons taber en kamp, er i morgen og **Adele** eller **Lutmillia** skal indfri gælden ved at spille så Averheim Amazons taber kampen imod Drakwald Pistoliers.

> Husk, at hvis Averheim Amazons vinder kampen imod Drakwald Pistoliers kommer de med i The Imperial Cup.

Hugo Bisch
(Adele eller Kirsten)

Er måske han stadigvæk sammen med **Ruger Shultz**, måske ikke. Det er både Adele og Kirstens mulighed for at et endeligt opgør med Hugo Bisch. Det behøver ikke ende i vold (men må gerne).

Husk at **Adele** kan måske få lov til at spille en sidste kamp, hvis hun lover at komme fredeligt med hjem til Traumheim.

Johnny Liberkoft
(Lutmillia, Liza og Lisa 'Bette Zug')

Kommer de to søstre overens med hinandens billeder af deres far og kommer Lutmillia, måske endda, overens med Johnny?

Kan **Lisa 'Bette Zug'** leve med en mand som Johnny?

'Mighty Zug'
(Kirsten eller Lisa 'Bette Zug')

Kirsten: Der er et tilbud klar, men hun skal forlade Averheim Amazons. Morgendagens kamp er den sidste hun kommer til at spille sammen med de andre.

Lisa 'Bette Zug' kan få et endeligt opgør med hendes far, der er en røv.

Otto von Heine og Gustav Gelt
(Adele eller Liza eller hvem, der nu deltog i "Til middag hos liderbuks")

Det er også muligt at runde historien om de to adelige af i denne scene. Det skaber en afsluttet cirkel, men giver måske også fokus på de to usympatiske rigmænd.

Træner Sonnerkind er død
Type: Karakterscene

Formål: At runde fortællingen om træner Sonnerkind af og hvor det efterlader holdet.

Sted: Fyrtøjet, en kro i Carroburgs havnekvarter.

Tid og vejr: Geheimnistag-morgen, dagen, hvor Averheim Amazons skal spille imod Drakwald Pistoliers igen. Det er en flot dag.

Sonnerkind kommer ikke ned til morgenmad. Oppe på hans værelse finder de ham **død** i sin seng. Det er op til spillerne, hvordan de tolker denne situation. De skal helst ikke aflyse kampen med Drakwald Pistoliers, men må gerne have frihed til at være følelsesladet (*"Vi spiller kampen i Sonnerkinds ære!"*) eller planlæggende (hvem skal nu være træner?).

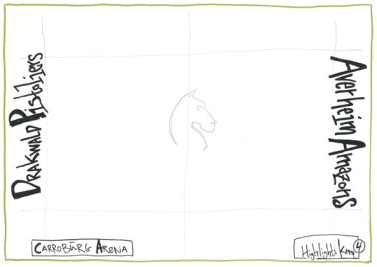
Den sidste kamp: Vs. Drakwald Pistoliers
Type: Kampsekvens

Formål: Spil den afsluttende kamp.

Sted: Carroburg Arena.

Vejr: Lidt overskyet. Perfekt Blood Bowl vejr.

Læg spilplancher ud på bordet, hvor alle kan se den. Præsenter Drakwald Pistoliers igen. Tag gerne udgangspunkt i den første kamp imod holdet. De spiller i godt brugte uniformer i deres bys farver: røde og hvide.



Denne kamp er ikke afgjort på forhånd!

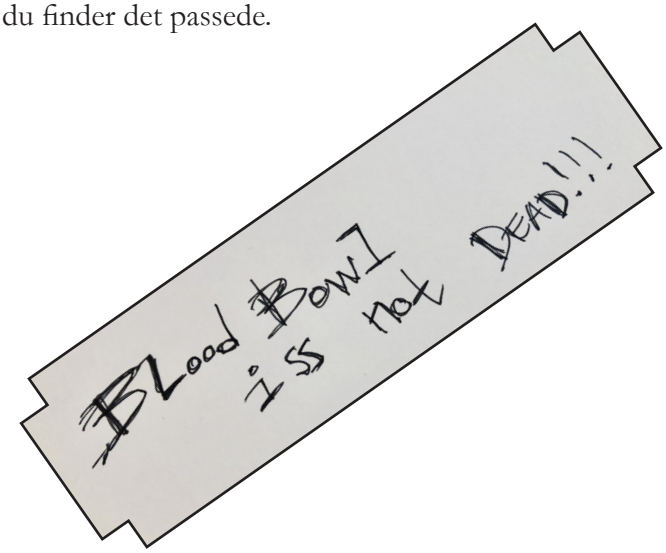
Resultatet af denne kamp er ikke afgjort på forhånd. Det er op til hvad spillerne beskriver og terningerne. Husk spillerne på at Averland Amazons er minimum en lineman nede. De er endnu mere underdogs end i første kamp imod Drakwald Pistoliers.

Deres spillere er bl.a.:
- Thrower Hansi Heinerman, som er kendt for sit stadig flotte smil og lange kast.
- Lineman Svenne Rommel, der har mistet yderligere en finger siden sidst, hvilket ikke afholder ham fra, at sende obskøne håndbevægelser til spillerne.
- Catcher Hartwig von Essen, adelig ægte pistolier fra den kejserlige hær, har sin kåre med på banen (måske trækker han den denne gang?!?).
- Blitzer Rolf Bödolf, som stadig er tydeligt rasende over at skulle spille imod kvinder.
- Og hvem end, der blev opdigtet og gjorde et indtryk i første kamp.

Spil kampen!

Efterspil
Hold afslutningen så stram som muligt. Måske har spillerne nogle spørgsmål eller I har behov for at sige et par ord.

Det er fint, men ellers kan du bare beskrive Averheim Amazons storslået sejrer eller episke nederlag, hvordan du finder det passede.



Forventningsafstemning

Inden I går i gang med "Remeber the Amazons" er det en god idé at vende jeres forventninger til spillet. Scenariet er et sportsscenarie, men derudover er det, hvad I gør det til. Det kan spilles som et mørkt og misogynt drama, en feel good fortælling eller komedie. Personligt vil jeg, som spilleder, foretrække at ramme alle disse elementer forskellige steder i scenarier i scenariet, men jeg vil også snakke med mine spillere om hvad de har lyst til.

Grænser skal respekteres

For det er vigtigt, at I vender, hvad må man grine af og hvad er der no-go. Tal med dine spillerne om hvor udtalt I ønsker at spille voldsscener, sexscener og knækkende adfærd. Jeg mener scenariet, som det står, holder sig indenfor det ansvarlige, men der er nogen opmærksomhedspunkter, som I bør vende. Det er ikke, fordi I skal udlevere jer selv og jeres erfaringer. Snak om opmærksomhedspunkterne og hvor jeres grænser går. I ikke forklare eller begrunde jeres grænse eller fortælle beskrev jeres tidligere oplevelser. En grænse er grænse og skal respekteres.

Opmærksomhedspunkterne er:
- Nederen scoreadfærd
- Beskrivelser af vold
- Mobning
- Voldtægt
- Graviditet og ufrivillige aborter

Snak om Warhammer, Blood Bowl og turneringen

- Det er low fantasy
- Det er primært mennesker som spiller Blood Bowl
- Blood Bowl er amerikansk fodbold med pigge
- Reikland Reavers er det største hold, ever!
- Turneringen hedder SPIKE! Magazine Blood Bowl Tournament og igennem den kan man kvalificere sig til The Imperial Cup i Altdorf (og der igennem til en kamp imod Reikland Reavers).
- I dette scenarie får man starplayer points og man kan blive Most Valuable Player (MVP). MVP'en får ekstra opmærksom også udenfor banen og det er ikke kun en god ting.

Kast med den amerikanske fodbold

Spil lidt frem og tilbage med den amerikanske fodbold. I kan lege "Skibet er ladet med", hvor I kaster frem og tilbage med bolden. Eller skiftes til, at digte videre på en fortælling, hvor det er ens tur når man griber bolden. Eller noget tredje, det er et hav af opvarmningsøvelser i andre Fastaval-scenarier, du kan planke.

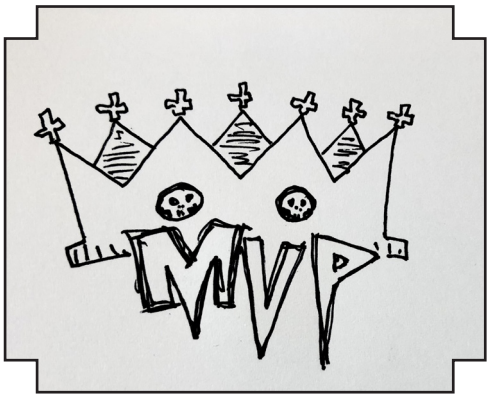
Det vigtige her er to ting: 1) At I får en fornemmelse for hinandens kaste-/gribeevner. Hvis I er dårlige til det, skal I måske bare give hinanden bolden fremfor at kaste med den. 2) At spillerne fanger, at når de får bolden, så er de på og skal finde på og fortælle.

Lad spillerne vælger spilpersoner

Og lad dem læse dem.

Forklar reglerne, så de forstår deres spilpersoner

Når spillerne har læst spilpersonerne er det en god ide at forklare de af scenariets regler, som de har behov for for at forstå deres spilpersoner:
- De skal bruge deres evner i kampene
- Man tæller evner sammen når man bruger dem i en beskrivelse
- Man har de evner der er understreget, evner der står i [bokse] er forslag til nye evner, men man må også godt finde på nye evner selv.
- De har selv ansvar for at notere Starplayer Points og MVPs.



Bolden: hvem må fortælle hvornår
Fortæl et **highlight** eller giv bolden videre.
Man gerne fortælle flere highlights i træk.
Liza starter med bolden.

Hightlights
Du gør noget, som passer til den inspirationssætning du har valg.
Flere hightlights må ikke udgøre et forløb!

Det kunne være:
- At stoppe en modstander fra at løbe med bolden
- At kaste bolden til medspiller
- At løbe med bolden
- At gribe et kast
- At tackle en modstander
- At kaste med en medspiller
- og at score mål…

Kryds evt. brugte sætninger af op planchen.

Tidsstyring
Kampen slutter efter alle har fortalt minimum et highlight hver.
Når **3 highlights** er fortalt er der **halvleg.**

Terninger
+ = lykkes
- = mislykkes
blank = lykkes delvist (giv spilleren nogen valg)

Hvem vælger?
Evner + hjælp > sværhedsgrad = 2 terninger, spiller vælger
Evner + hjælp = sværhedsgrad = 1 terning.
Evner + hjælp < sværhedsgrad = 2 terninger, spilleder vælger.

Sværhedsgrad

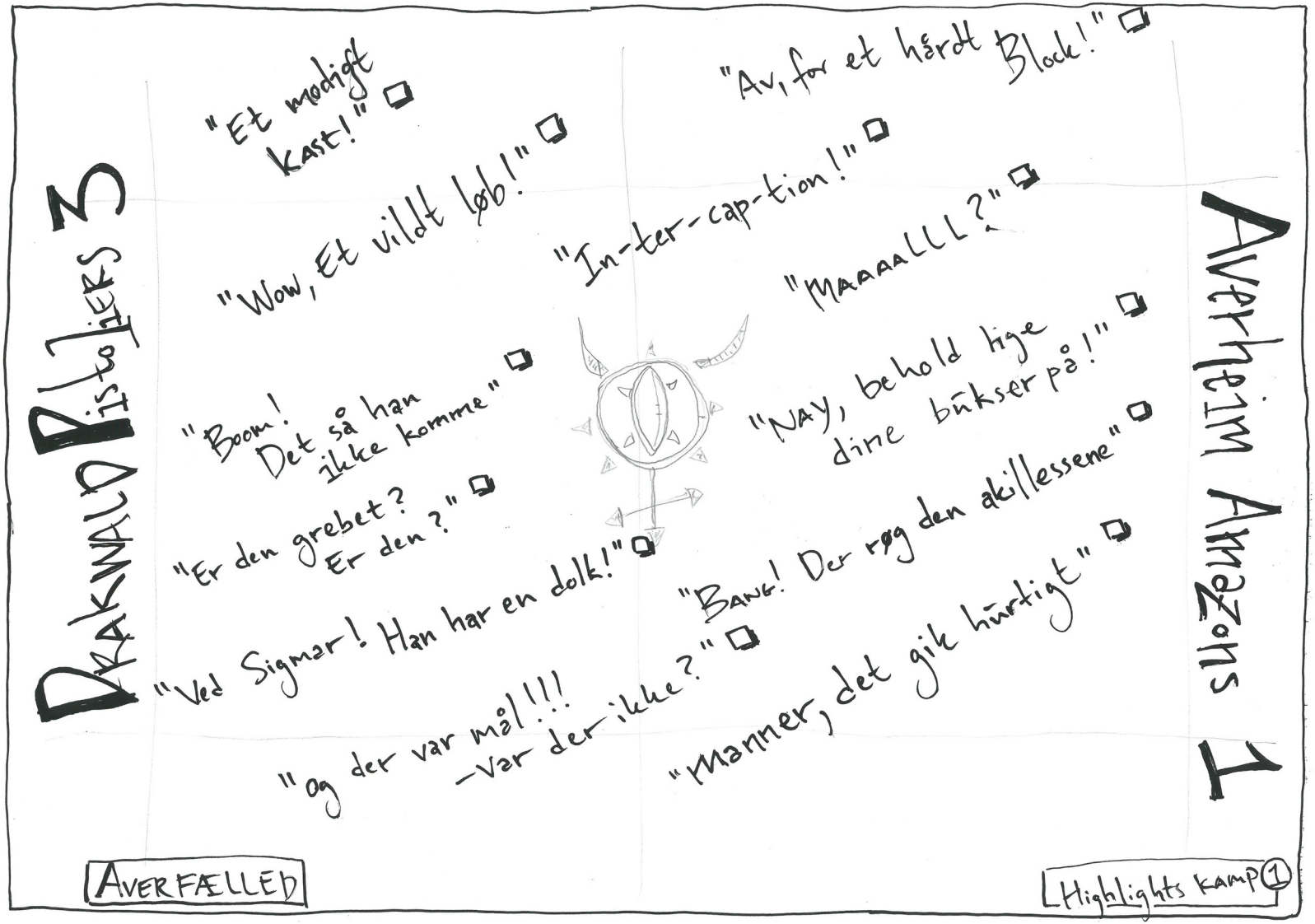
3-4: Lette handlinger.
5: Halvsvære handlinger.
6+: Svære handlinger.

Blank: Noget lykkes delvist
Giv spillerne 2-3 forskellige udfald, som hun kan vælge imellem.

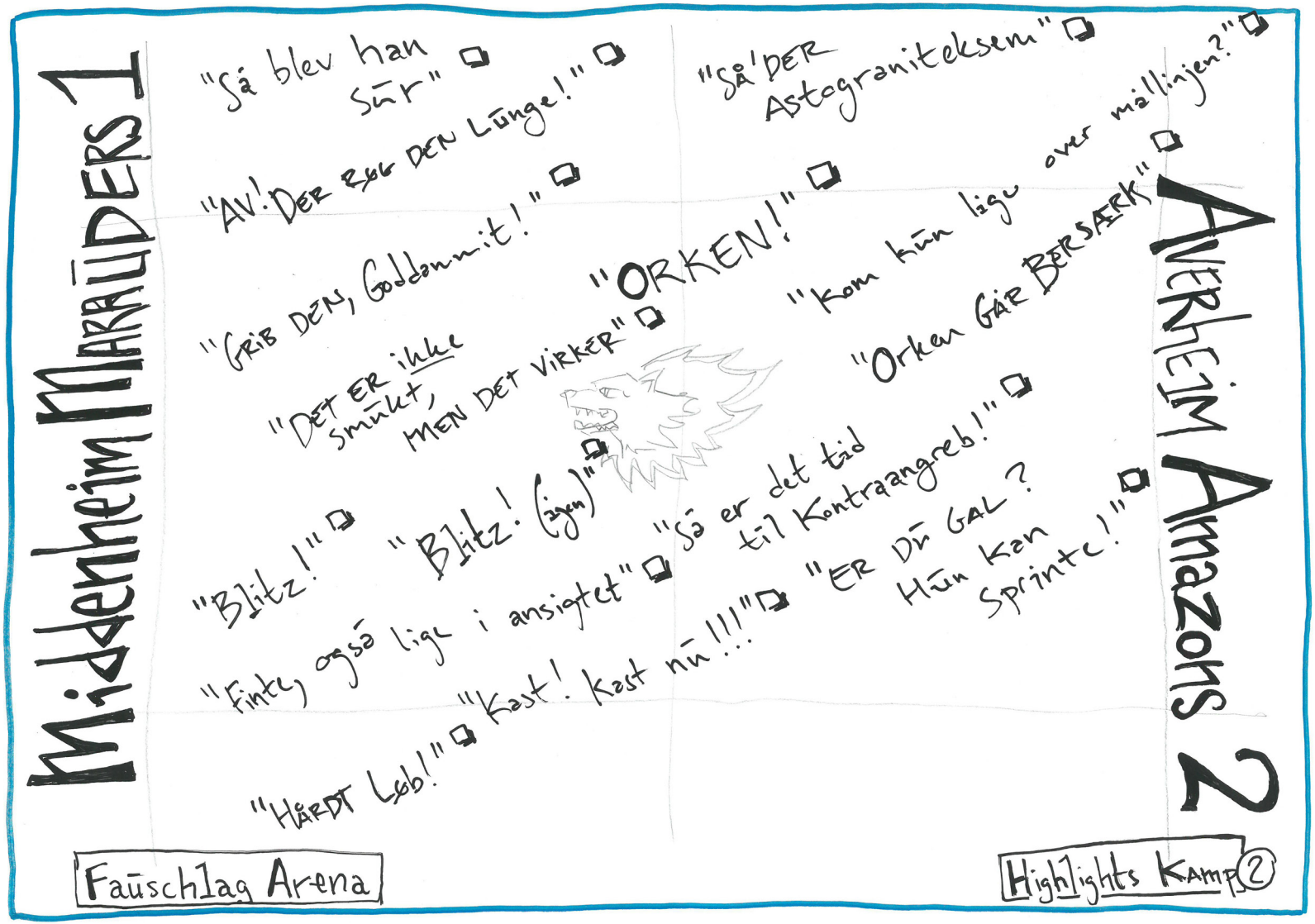
Forslag til udfald:
- Det lykkes, men du bliver skadet
- Det lykkes, men det er tydeligvis mere held end forstand. Det ser så kluntet ud, at du kun får 1 starplayer point
- Det lykkes faktisk ikke, men det du gør ser så godt ud, at du alligevel får 3 starplayer points
- Det lykkes, men modstanderne får bolden (fx ved et block)
- Det lykkes at få bolden fra modstanderen, men ikke at block ham
- Det lykkes at stoppe modstanderen, men du slår ham så hårdt, at han dør på stedet. Du har slået et menneske ihjel, din psyko!

Starplayer points
Noget lykkes: 3
Noget mislykkes: 0
Noget lykkes delvist: 0-

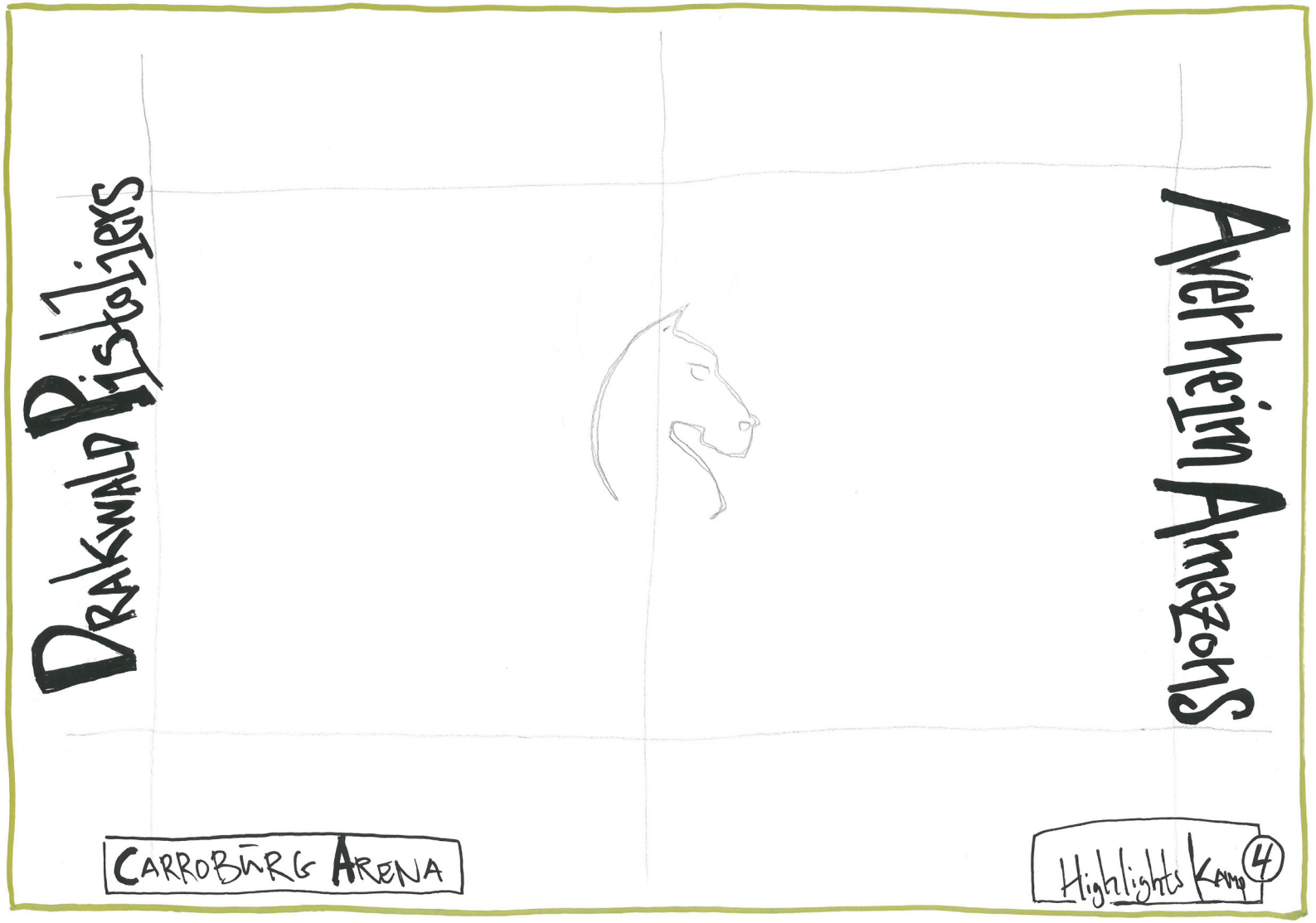
MVP
Den med **flest starplayer points** bliver MVP
Flere kan godt blive MVP
MVP får 2 nye evner efter en kamp, alle andre får 1 ny evne.



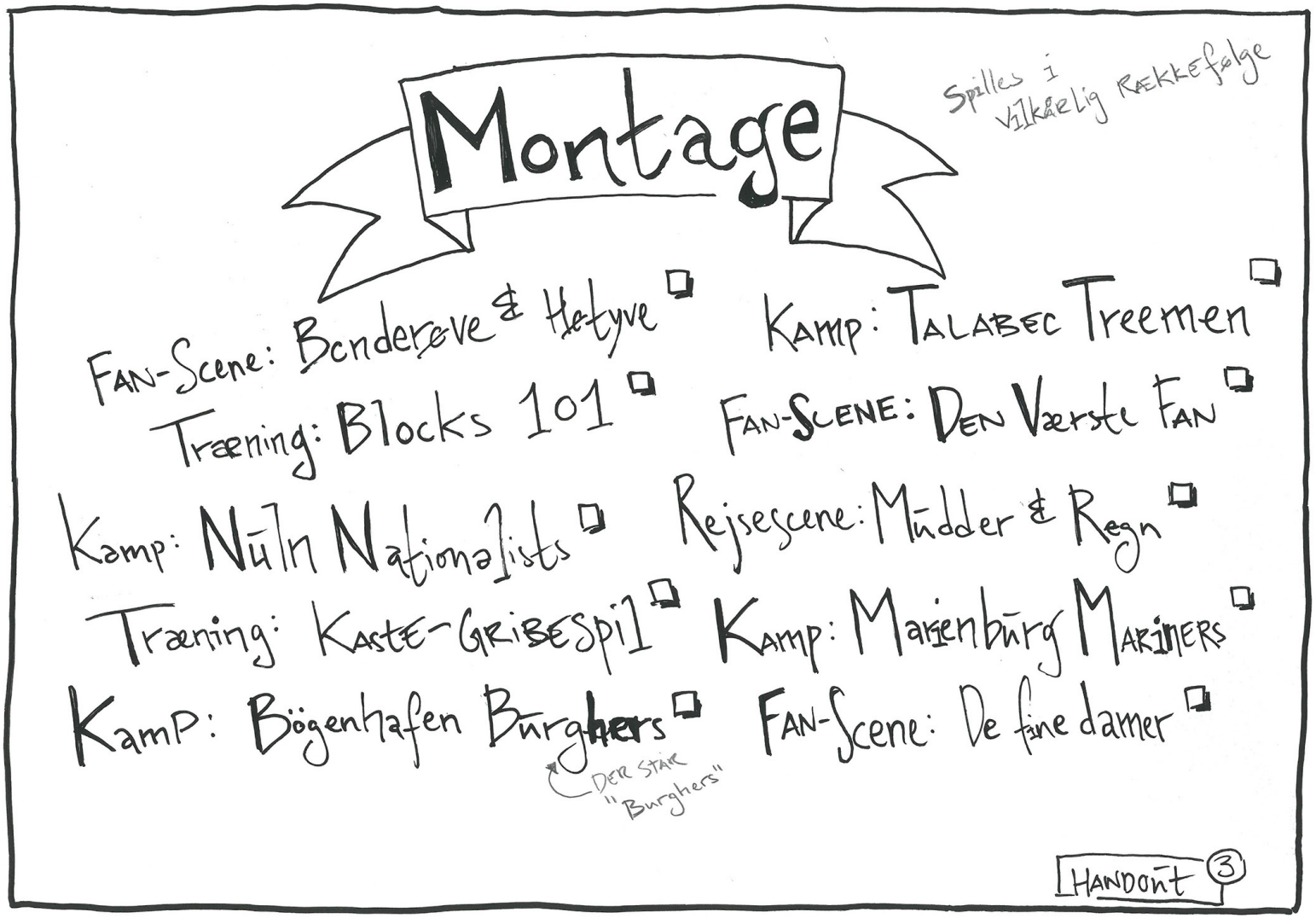
Kampplanche: Vs. Drakwald Pistoliers I



Kampplanche: Vs. Middenheim Marauders



Kampplanche: Vs. Drakwald Pistoliers II



Montage (Bruges to gange)

Kort over Imperiet

Adele Schnell

Dæknavn

Schnell er et dæknavn. I virkeligheden hedder Adele **Alptruam** til efternavn.

Adelig

Adele er grev **Albert Alptraums** yngste datter. Opvokset på sommergodset **Traumheim i Averland**, hvor hun er opdraget til at spørge pænt, ikke være i vejen, blive vartet op og sidde stille. **Men Adele lærte aldrig at sidde stille.**

Flugten

Adele er på flugt fra et politisk tvangsægteskab med **Otto von Heine**, arving til den næststørste adelsfamilie i **Averland**. Hun flygtede for **fem måneder siden**, under den årlige familieudflugt til kvægmarkedet i **Heideck**.

Jagten

Adele ved, at hendes far har sendt familiens huslærer, **Ruger Shultz**, og den forhenværende pit figther, nu landsknægt, **Hugo Bisch** ud efter hende, og derfor skal hun ud af Averland.

Gælden

Det tog lidt tid for Adele at lære, at man ikke behøver bo på de fineste gæstgivergårde og spise det dyreste på menukortet. Så hun brugte mange penge i starten, og selvom hun har lært at spise mere simpel mad, så har Adele været nødt til at låne penge af **Don Bella**, overhovedet for den tileanske mafia. Penge, hun ikke kan betale tilbage.

Catcher hos Amazons

Da **Averheim Amazons** afholdt tryouts til Imperiets første kvindelige Blood Bowl-hold, stillede Adele op, fordi det var en måde at komme ud af Averland på, det lød sjovt, og Adele har aldrig mødt nogen, hun ikke kunne løbe fra. Hun er holdets Catcher, men er stadigvæk ikke særlig god til at gribe bolden.

De andre Amazons

Der er 13 på holdet, foruden den livstrætte **Træner Sonnerkind**. De fleste på holdet er **"linemen"** og kommer fra **Frau Annas Forbedringsskole for Underbemidlede Unge Piger** i Streissen. De hedder: **Grete, Bertha J, Bertha K, Gisela, Hiltud, Clara, Hemma Jane, Maren og Matilda**, som på det seneste har virket lidt sløj.

Udover Adele er der fire andre, som spiller særlige positioner:

Thrower & holdkaptajn Liza Liberkoft, ildsjæl og bagkvinde bag dannelsen af holdet. Hun står for alt. Desværre er hun ude af stand til at kaste en bold, som Adele kan gribe.
Blitzer #1 Kirsten Snö, gammel pit fighter fra Norden. Afstumpet bondeknold, som det er bedst at holde sig på afstand af.
Blitzer #2 Lutmillia Liberkoft, Lizas lillesøster. Selv Adele kan se, at Lutmillia er et kæmpe Blood Bowl-talent. Derudover er hun sjov at feste med.
Big Guy Lisa 'Bette Zug' Fleischer, halvkæmpe eller noget i den stil. Adele har aldrig talt med Lisa, men det gør ikke noget, da hun sikkert er dum som en dør.

Adele Schnell

Evner

Blood Bowl-spiller
Holdspiller - [Slå igen] – [Tackle] – [Rustning (spilleruniform)] -

Catcher
Undvige – [Gribe] – [Træde til side] -

Den fødte løber
Løbe – [Hurtig] – [Sikre fødder] – [Ustoppelig] – [Finte] –

Adelsdame
Stædig – Skrøbelig – [Beskidte kneb] - [Leder] – [Frygtløs] –

Særlige evner

[Sprinte]
Kan vinde et highlight ved at sprinte (løbe ekstra stærkt). Det skal passe til highlightet.

[Holde stand]
Hvis Adele lærer, at hun kan komme ud af en ubehagelig situation ved kæmpe i stedet for at flygte ud af banen, kan hun vinde et highlight på banen ved at holde stand og slås i stedet for at løbe.

Starplayer-points & MVP´s

Vs. Drakwald Pistoliers:

Vs. Middenheim Marauders:

Vs. Talabec Treemen:

Vs. Nuln Nationalists:

Vs. Marienburg Mariners:

Vs. Bögenhafen Bürgers:

Vs. Drakwald Pistoliers:

Skade

Kirsten Snö

Flugten
Kirstens første minder er fra flugten over havet. Hendes far, **Ulfgrim**, gik holmgang mod **Prins Algot**, dræbte ham, og de måtte flygte fra deres hjemland. Hendes far fortrød aldrig drabet, men mange gange flugten.

Udskud
Det var hårdt at vokse op som barn af en norscansk havnearbejder – af en udlænding – i Nordland, men Kirsten var hårdere. Da hendes jævnaldrende blev gift, underskrev hun sin første kontrakt som gade-gladiator/pit figther.

Moderskab
Kirsten er stadigvæk ugift, men har to børn: **Rolf** og **Ida**. Dem fik hun med **Hugo Bisch**, da de begge var gladiatorer. I dag er børnene hos Hugo, og forfædrene må vide, hvor det er. Kirsten ville gerne have kæmpet mere for dem, men hun har aldrig kunnet gøre sine børns far fortræd. Desværre.

Skaden
Kirsten har dårlig ryg efter at have brækket ryggen i en gladiatorkamp.

Natten
På en voldsom druktur mødte Kirsten stjernespilleren **'Mighty' Zug**. Hun vidste, hun ikke ville være gladiator længere – det er for farligt og uden udsigt til noget bedre. Zug overbeviste hende om, at hun ville være en god Blood Bowl-spiller. Måske sagde han det blot for at få hende med op på sit værelse, men hun troede på det. Det er hun Zug taknemlig for.

Blitzer hos Amazons
Da **Averheim Amazons** afholdt tryouts til Imperiets første kvindelige Blood Bowl-hold, stillede Kirsten op. I virkeligheden ville hun helst spille for et rigtigt hold og allerhelst for stjerneholdet **Reikland Reavers**, men alle starter et sted. Hun er blevet en af holdets Blitzere, og nu skal hun bare bevise sit værd, især over for mulige talentspejdere.

De andre Amazons
Der er 13 på holdet, foruden den livstrætte **Træner Sonnerkind**. De fleste på holdet er **"linemen"** og kommer fra **Frau Annas Forbedringsskole for Underbemidlede Unge Piger** i Streissen. De hedder: **Bertha J, Grete, Bertha K, Gisela, Hiltud, Clara, Hemma Jane, Maren** og **Matilda**, som tydeligvis er gravid i første trimester, men stadigvæk spiller. **Matilda** er vanvittig.

Udover Kirsten er der fire andre, som spiller særlige positioner:

Thrower & holdkaptajn Liza Liberkoft, idealist og bagkvinde bag dannelsen af holdet. Hun står for alt det praktiske, men er en elendig Thrower og kan ikke kaste en bold. En uforbederlig drømmer, som Kirsten næsten har ondt af … næsten.
Catcher Adele Schnell. Overklasseløg, der af en eller anden grund tror, hun skal spille Blood Bowl. Afstumpet og arrogant, men heldigvis let at skræmme, så hun holder sig væk.
Blitzer #2 Lutmillia Liberkoft, Lizas lillesøster. Lutmillia gider ikke rigtigt Blood Bowl og spiller tydeligvis mest for at gøre sin søster glad. Men hun er et kæmpe talent. Det både hader og respekterer Kirsten hende for.
Big Guy Lisa 'Bette Zug' Fleischer, 'Mighty' Zugs mindre skarpe datter. Kirsten forsøger at være sød ved hende, og Lisa er en god pige. At være sød falder dog ikke Kirsten så naturligt.

Kirsten Snö

Evner

Blood Bowl-spiller
Slå - [Holdspiller] - [Gribe] – [Træde til side] -

Blitzer
Løbe - [Undvige] – [Tackle] – [Finte]

Pit fighter
Gå bersærk - Gadeboksning – Bryde

Moderinstinkt
Beskytte – [Forsvare] - [Omsorg] -

Særlige evner

[Kamperfaring]
Kan vinde et highlight ved at bruge sin erfaring fra en lang karriere i pitten. Det skal passe til highlightet.

[Tage imod hjælp]
Hvis Kirsten på et tidspunkt uden for banen lærer, at hun kan komme ud af en ubehagelig situation ved at søge hjælp hos en medspiller, kan hun i løbet af en kamp vinde et highlight ved at beskrive, hvordan lige netop denne medspiller redder dagen.

Starplayer-points & MVP´s

Vs. Drakwald Pistoliers:

Vs. Middenheim Marauders:

Vs. Talabec Treemen:

Vs. Nuln Nationalists:

Vs. Marienburg Mariners:

Vs. Bögenhafen Bürgers:

Vs. Drakwald Pistoliers:

Skade

Av, min ryg (*Kirsten starter spillet med ondt i ryggen*).

Lutmillia Liberkoft

Storesøster

Liza kom først, hun har altid været der. Da Lutmillia var mindre, troede hun, Liza var perfekt og ikke kunne gøre noget forkert. Det er Liza ikke, men Lutmillia vil gøre alt for hende.

Far

Lutmillias mor døde i barselssengen, da Lutmillia blev født. Faren, **Johnny Liberkoft**, var skriver, drukkenbolt og Blood Bowl-fan. En forfærdelig far, som gik voldsomt op i skrift, sprit og sport og overhovedet ikke i sine to små døtre.

Ugift

På trods af flere forsøg på at få hende gift væk, senest til farens bonkammerat og eks-stjernespiller på Drakwald Pistoliers, **Sonnerkind**, er Lutmillia stadig ugift. Den dybt alkoholiserede, men uskadelige Sonnerkind ville måske være et ok parti, hvis ikke det var fordi, han var så pisse klam og gammel.

Talentet

Lutmillia er et naturtalent til Blood Bowl, men hun vil ikke stå ved det og fortæller sig selv, at hun kun spiller for at gøre Liza glad.

Vennerne

Lutmillia elsker at drikke og feste. På sine mange drukture har hun lært gangsteren **Don Bella** at kende. Han ejede en licens til et Blood Bowl-hold, som Liza skulle bruge for at starte Amazons op. Lutmillia ved godt, at Don Bella aldrig glemmer en gæld, men Liza skulle bruge pengene, og desuden var hun fuld, da hun lånte dem.

Blitzer hos Amazons

Lutmillia var med fra dag et, men det var først, da Liza afholdt tryouts til **Averheim Amazons** (Imperiets første kvindelige Blood Bowl-hold), Liza indså, at holdet manglede en ekstra Blizter, så nu spiller Lutmillia den position.

De andre Amazons

Der er 13 på holdet, foruden den livstrætte **Træner Sonnerkind**. De fleste på holdet er **"linemen"** og kommer fra **Frau Annas Forbedringsskole for Underbemidlede Unge Piger** i Streissen. De hedder: **Bertha J, Grete, Bertha K, Gisela, Hiltud, Clara, Hemma Jane, Maren** og **Matilda**, som er gravid i første trimester.

Udover Lutmillia er der fire andre, som spiller særlige positioner:

Thrower & holdkaptajn Liza Liberkoft, ildsjæl, idealist og storesøster. Det er Lizas hold. Hun er bagkvinde bag dannelsen af holdet. Hun står for alt det praktiske, men er i virkeligheden en elendig Thrower og kan ikke kaste en bold.
Catcher Adele Schnell. Festlig pige fra overklassen, måske endda adelig. Lutmillia ved ikke, hvorfor hun spiller, men det virker, som om hun flygter fra nogen eller noget. Hun er klart den sjoveste på holdet.
Blitzer #1 Kirsten Snö, holdets bedste spiller. Gammel pit fighter fra Norden. Hun har enorm kamperfaring og er derfor en virkelig god Blitzer. Lutmillia har stor respekt for hende, men måske er hun for slidt til at kunne blive en virkelig stjerne.
Big Guy Lisa 'Bette Zug' Fleischer, 'Mighty' Zugs store, men milde datter. Hun er god, som dagen er lang, og ved en masse om spillet.

Lutmillia Liberkoft

Evner

Blood Bowl-spiller
Slå - [Gribe] - [Holdspiller] – [Træde til side] -

Blitzer
Løbe – Undvige – [Tackle] – [Finte]

Talent
Stærk – Opfindsom - [Hurtig] – [Taktik] – [Leder] -

Festabe
Frygtløs – Fuld - [Forbudte trin] -

Særlige evner

[Knojern!]
Kan vinde et highlight per kamp ved at slå med sine knojern. Det skal passe til highlightet. Måske bliver Lutmillia vist ud, det bestemmer du.

[Acceptere sit talent]
Hvis Lutmillia på et tidspunkt uden for banen accepterer sit talent og omfavner sin identitet som kommende Blood Bowl-stjerne, kan hun vinde et highlight på banen ved at beskrive, hvordan hun udnytter sit kæmpe talent.

Starplayer-points & MVP´s

Vs. Drakwald Pistoliers:

Vs. Middenheim Marauders:

Vs. Talabec Treemen:

Vs. Nuln Nationalists:

Vs. Marienburg Mariners:

Vs. Bögenhafen Bürgers:

Vs. Drakwald Pistoliers:

Skade

Liza Liberkoft

Holdet
Liza har fået rettighederne til Blood Bowl-holdet Amazons af sin lillesøster **Lutmillia**. Tidligere var licensen ejet af gangsteren **Don Bella**. Hvordan det lykkedes Lutmillia at overtage licensen, ved Liza ikke. Hun tør ikke spørge.

Far
Lizas mor døde, da hun var barn, men hendes far, **Johnny Liberkoft**, var en fantastisk mand. Faren var skriver og lidt en drukkenbolt, men vigtigst af alt lærte han sin ældste datter at elske Blood Bowl.

Træneren
Liza har fået sin fars gamle ven og eks-stjernespiller på Drakwald Pistoliers, **Sunny Sonnerkind,** til at være træner på sit Blood Bowl-hold. Hun ved, at Sonnerkind har et godt øje til hende og hendes søster. For Lizas vedkommende er det desværre ikke gengældt.

Uniformer
Træner Sonnerkind har fået sat møder i stand med to unge adelsmænd, **Gustav Gelt** og **Otto von Heine**. Ifølge 'Sunny' er de interesseret i at sponsorere nye, rigtige uniformer til holdet. Liza er ikke dum – måske er det noget andet ved et kvindeligt Blood Bowl-hold, der tænder de to rige ungkarle.

Talentet
Liza ved godt, at hun, modsat sin lillesøster Lutmillia, ikke er noget stort Blood Bowl-talent, men vælger at ignorere det, da hun elsker Blood Bowl mere end noget andet.

Thrower og holdkaptajn hos Amazons
Da Liza afholdt tryouts til **Averheim Amazons** (Imperiets første kvindelige Blood Bowl-hold) viste det sig, at holdet manglede en ekstra Blitzer og en Thrower. Liza fik Lutmillia til at spille Blitzer og forsøger sig selv som Thrower.

De andre Amazons
Der er 13 på holdet, foruden den livstrætte **Træner Sonnerkind**. De fleste på holdet er **"linemen"** og kommer fra **Frau Annas Forbedringsskole for Underbemidlede Unge Piger** i Streissens, de hedder: **Grete, Clara, Bertha J, Bertha K, Gisela, Hiltud, Hemma Jane, Maren** og **Matilda**, som er gravid i første trimester.

Udover Liza er der fire andre, som spiller særlige positioner:

Catcher Adele Schnell, overklassetøs. I virkeligheden ret irriterende og kan ikke gribe en bold. Men manner, hun er god til at løbe. Måske den hurtigste løber, Liza har set.
Blitzer #1 Kirsten Snö, måske holdets bedste spiller. Kirsten er en eks-pit fighter og fra Norden. Krigerisk både på og uden for banen. Virkelig en kongeblitzer. Oppe i alderen, men kan hun undgå for mange skader, har hun mange gode år i sig endnu.
Blitzer #2 Lutmillia Liberkoft, Lizas lillesøster. Hun er et kæmpe talent. Liza ville ønske, hun selv kunne se det.
Big Guy Lisa 'Bette Zug' Fleischer, 'Mighty' Zugs datter. Hun er en udmærket Blood Bowl-spiller og den, udover Liza selv og Træner Sonnerkind, som kender Blood Bowl-spillet bedst.

Liza Liberkoft

Evner

Blood Bowl spiller
Holdspiller - [Slås] – [Træde til side] -

Thrower
[Kaste] – [Sikkert kast] – [Stærk arm] – [Undvige] – [Tackle] – [Sikre hænder] – [Handoff]

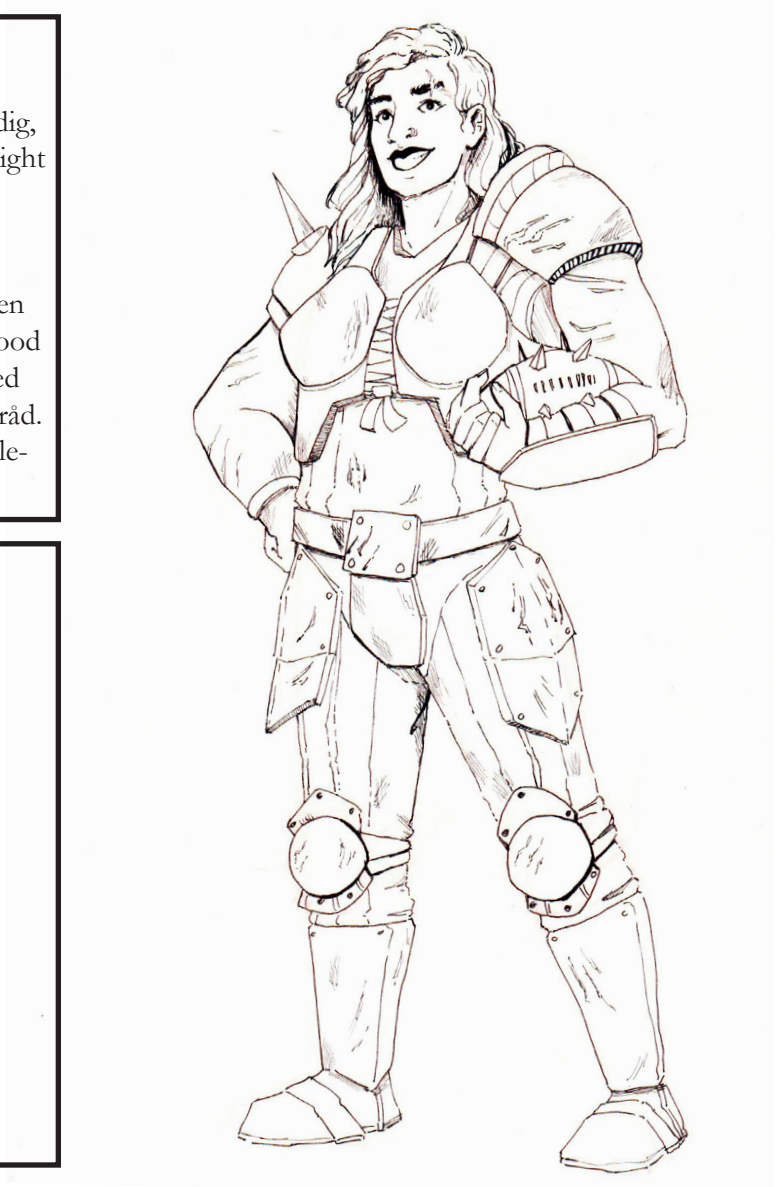
Holdkaptajn
Taktik – [Peptalk] - [Leder] - [Professionel] – [Sparke] –

Blood Bowl-fan
Læse spillet – Begejstring – [Blood Bowl-trivia] – [Fan af modstanderholdet] -

Særlige evner

Playmaker
Liza leder og fordeler spillet. Det betyder, at det er dig, som bestemmer, hvem der skal tage det første highlight i en kamp.

[Vejlede]
Hvis Liza uden for banen viser, at hun i virkeligheden er en bedre vejleder (måske ligefrem træner) end Blood Bowl-spiller, kan hun vinde et highlight på banen ved at beskrive, hvordan en anden spiller følger hendes råd. Beskriv i et flashback, hvordan Liza giver råd og vejleder, og hvordan medspilleren bruger rådet.



Starplayer-points & MVP's

Vs. Drakwald Pistoliers:

Vs. Middenheim Marauders:

Vs. Talabec Treemen:

Vs. Nuln Nationalists:

Vs. Marienburg Mariners:

Vs. Bögenhafen Bürgers:

Vs. Drakwald Pistoliers:

Skade

Lisa "Bette Zug" Fleischer

Rejse
Lisas mor, **Anna Gerti**, rejse rundt med Imperiets bedste Blood Bowl-hold, **Reikland Reavers**. Anna Gerti var, udover at være kæmpefan, en udmærket helbreder og gik derfor holdets apoteker til hånde. Indtil hun blev gravid med stjernespilleren **'Mighty' Zug**.

Stor
Der må være ogreblod i Lisas årer. Det må være forklaringen på, hvorfor hun er så stor og, ja, grim. Lisa ligner ikke andre piger og undgår sit spejlbillede. Der er heldigvis ikke mange, der tør at kalde hende øgenavne … længere.

Forelskelsen
Men så mødte hun **Johnny.** Johnny Liberkoft er skriver og, ligesom Lisa, Blood Bowl-fan. De er glade for hinanden. Han er meget ældre end hende og har to døtre på Lisas alder (**Liza** og **Lutmillia**), så de går meget stille med dørene.

Far
'Mighty' Zug og Lisas mor blev aldrig gift, og deres affære var en hemmelighed. Derfor har 'Mighty' Zug heller aldrig vedkendt sig Lisa som sin datter, selvom alle kan se, at hun er Zugs. Måske spiller hun Blood Bowl, hans spil, for at få hans anerkendelse, måske bare for at vise ham, at hun altså findes!

Helbreder
Der er få, der ved det, men ligesom sin mor er Lisa en udmærket helbreder. Og ligesom sin far er hun en meget vidende og talentfuld Blood Bowl-spiller.

Big Guy hos Amazons
Da **Averheim Amazons** afholdt tryouts til Imperiets første kvindelige Blood Bowl-hold, stillede Lisa op. Hun tænkte hun kunne blive lineman, hvilket hendes far også startede som, men hun blevet valgt til holdets Big Guy. Positionen Big Guy som ellers er forbeholdt rigtige ogres. Lisa er på en måde både stolt og skuffet.

De andre Amazons
Der er 13 på holdet, foruden den livstrætte **Træner Sonnerkind**. De fleste på holdet er **"linemen"** og kommer fra **Frau Annas Forbedringsskole for Underbemidlede Unge Piger** i Streissen. De hedder: **Grete, Maren, Bertha J., Bertha K., Gisela, Hiltud, Clara, Hemma Jane** og **Matilda**, som er gravid i første trimester.

Udover Lisa er der fire andre, som spiller særlige positioner:

Thrower & holdkaptajn Liza Liberkoft, idealist og bagkvinde bag dannelsen af holdet. Hun står for alt det praktiske, men er en elendig Thrower og kan ikke kaste en bold. Derudover er hun Lisas elskers datter og kun et par år ældre end Lisa.
Catcher Adele Schnell. Overklasseløg, der af en eller anden grund tror, hun skal spille Blood Bowl. Adele og Lisa er ligeglade med hinanden og taler ikke sammen.
Blitzer #1 Kirsten Snö, måske holdets bedste spiller. Kirsten er forhenværende pit fighter og fra Norden. Krigerisk både på og uden for banen. Lidt oppe i alderen, og rygtet siger, at hun er 'Mighty' Zugs nye frille. Alene af den grund hader Lisa hende (men hun tør ikke vise det).
Blitzer #2 Lutmillia Liberkoft, Lizas lillesøster. Lutmillia gider ikke rigtigt Blood Bowl, men hun er et kæmpe talent. Derudover er hun flink og en festabe … og Lisas elskers yngste datter.

Lisa "Bette Zug" Fleischer

Evner

Blood Bowl-spiller
Holdspiller – [Slås] - [Stå fast] - [Tackle]

Big Guy: Ogre-afkom
Stor - Sulten – Tyk pandeskal - [Gå Bersærk] – [Slå hårdt] – [Kaste medspiller] -

Taktiker
Tænker – Kender modspillernes taktik – [Forstår spillet] – [Blood Bowl-guru]

Helbreder
Beskytte – [Førstehjælp] – [Anatomi] -

Særlige evner

[Mægtigt slag!]
Kan vinde et highlight, én gang i spillet, ved at bruge sit mægtige slag, der kan trænge igennem en hvilken som helst rustning, forsvar eller angreb.

[Apoteker]
Hvis Lisa på et tidspunkt uden for banen viser omsorg og hjælper en medspiller, kan hun fjerne en medspillers skade ved at bruge denne evne. Denne evne kan bruges én gang per kamp.

Starplayer-points & MVP´s

Vs. Drakwald Pistoliers:

Vs. Middenheim Marauders:

Vs. Talabec Treemen:

Vs. Nuln Nationalists:

Vs. Marienburg Mariners:

Vs. Bögenhafen Bürgers:

Vs. Drakwald Pistoliers:

Skade