

Poppenfest!



Indledning



Der er to ting der er vigtige i dette scenarie:

1. Det skal være sjovt, overgearet og underholdende!
2. Der skal bruges tid på at svælge i perversiteter!

Ideen med scenariet er, at sætte tingene lidt på hovedet i Warhammer verdenen, hvor man som oftest spiller nogle der bekæmper kaos på den ene eller anden måde. Her får man i stedet fornøjelsen af at spille Slaanesh kultister. I selskab med Hertugen deltager man i de perverse herligheder, som er Poppenfests omdrejningspunkt.

Selve investigation-delen er kraftigt nedtonet. Langt de fleste spor vil blive fordret til spillerne uden de gør noget særligt. Hovedvægten er helt klart lagt på samspillet mellem spillerne og de NPC'er de "støder ind i". Det er her scenariets kerne, nemlig perversiteten, den smuldrende moral og de klamme opstød, skal forekomme. Der er vedlagt et persongalleri med billeder, så spillerne bedre kan holde styr på de mange npc'er. Spillernes version er et billede med personens navn og plads til at skrive egne noter. Klip ud og udlever så snart de møder en npc.

Plot Synopsis



Hertug Dietrich von der Spass, skal være vært for den årlige „Poppenfest“, hvor adelige tilbyder deres døtre til fremmede maskerede mænd i håb om at blive velsignet af Slaanesh. Hans egen datter Isabell skal være centrum i det ritual, der skal åbne dørene til Slaanesh' palads.

Spillerne modtager invitationen gennem stormesteren Max Lubricus Supremus, og tager af sted mod Paarig Bergspitze.

I vognen møder de nogle personer. Vigtigst er hertugens nye tjenestepige Fiona Meuch, som i virkeligheden er Khaine-morder og spion og som er hyret af Baron Saxenschwester.

På vej gennem skoven ind til dalen angribes kareten af Zombier. Det er byens Morr-Præst max Morbius der i hemmelighed har arrangeret at få ryddet kaos af vejen.

Allerede første nat i byen kidnappes sexprinsessen Isabell. Hertugen selv har kidnappet hende, fordi han har opdaget at hun vil dø under det forestående ritual, og hans faderlige kærlighed har overvundet hans egoistiske lyster. Det er af højeste prioritet at hun tilvejebringes.

Baron Victor Rosentisch Saxenschwester har spioneret på hertugens planer og har sent bud efter en spion/morder (Fiona Meuch), der har myrdet Hertugens kommende tjenestepige og erstattet hende med sig selv. Forklædt som tjenestepige er det spionens opgave at finde frem til sandheden, koste hvad det vil og rapportere til Saxenschwester.

Fiona Meuch gør det af med hertugen, og da bryder butleren sammen og fortæller hele sandheden. Isabell findes i kælderen i en luksuscelle. Samme aften konfronteres Fiona og Saxenschwester og bliver afsløret.

Ritualet forløber som planlagt og ”poppenfest” er i gang. Det lykkes at åbne portalen til Slaanesh' palads og gennemgå gudens prøvelser. Genfødt som muterede bevidste børn modtages fremtidens kaotiske helgener!

Balance



Det er klart, at der er en svær balance mellem totalt lam plathed og sofistikeret erotisk rejse. Jeg havde forestillet mig et sted midt imellem. Der skal være plads til at grine, fnise og kamme over, men der skal også helst være plads til at fordybe sig lidt i sin person.

Spillernes udfordring ligger også i at dyrke de sider af sig selv, som måske ligger gemt et sted dernede i dybet. Alle er perverse der nede!

Prøv at se om du ikke kan lokke nogle af godterne frem. Det er altid godt, at blive overrasket over hvad man selv er i stand til, også selvom det sjældent er de ord, der kommer ud mellem ens læber.

En god ide kan være at underspille personerne en smule i begyndelsen for at få spillerne til at holde en hvis form for seriøsitet, hvilket forhåbentligt vil bevirke at det groteske og klamme får en ekstra kant og kommer rigtigt langt ud. Jo længere man kan holde den, jo større bliver forløsningen – ligesom i virkeligheden

Historien som Ritual i sig selv



*H*ele historien og de forskellige scener, er på en måde et langt ritual i sin helhed. Det ritual som de udfører, er bare et ritual i ritualet. Det skal forstås på den måde, at den sti, som spillerne vælger i deres søgen efter kaotisk oplysning, er de magiske rituelle trin, som er hele ritualet.

Uden at komme til at lyde for dybsindig i en ellers overstadig historie, så er det pointen, at spillerne helst også selv skal få en følelse af, at de er kommet gennem et rituelt forløb. Et ritual, som er kendetegnet ved en overgang fra en normaltilstand til "underverdenen" og tilbage igen, med enten plus eller minus på kontoen, alt efter hvordan det er gået.

Spillerne kommer ude fra Middenheims "normale" verden, hvor de har fusk-
ket lidt med, at nedbryde moral (normaltilstand). Så trænger de ind gennem skovbrynet på Paarig Bergspitze, hvor alting er vendt lidt på hovedet og hvor de skal finde deres vej gennem supernaturlige hændelser og tilrane sig ny viden (underverdenen). Til sidst genfødes de, til en nu fuldstændig forandret virkelighed/normalitet, som de selv er skyld i og de bærer forandringen i deres egne hjerter (vender tilbage med plus eller minus på kontoen).

Ritual



*R*itual er det som skal åbne porten til Slaanesh's palads. Det er vigtigt at øve sig. Spillerne får mulighed for at øve sig til det afgørende poppenfest ritual to gange i løbet af scenariet.

Første gang i afsnittet "Morgenritual nr. 1"
Anden gang i afsnittet "Middagsritual nr. 2"

Tredje og afgørende gang er i afsnittet "Poppenfest! Ritual nr. 3"
Der er rekvisitter til brug i semi-live situationer. Det vil fortrinsvist være under de tre planlagte ritualer (morgenritual nr. 1, middagsritual nr.2 og ritual til selve Poppenfest), men vær endelig ikke nærig med varerne hvis spillerne føler for det!

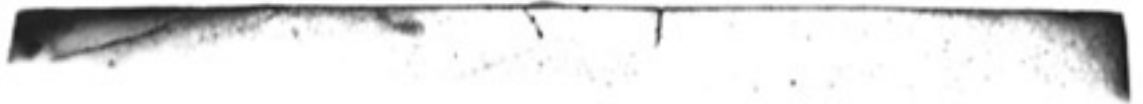
Selve ritual er spillernes egen kreation. Det eneste de har, er nogle remedier. Min forestilling er, at det er et semi-live arrangement. Det ville være sundt, at få spillerne lidt ud på gulvet og fyre den af. Det betyder jo ikke at man skal ligge nøgne i virkeligheden og skide hinanden i munden!

Det handler om, at der tit kommer noget godt ud af at komme ud på gulvet og bruge sin krop lidt. Hvordan har de tænkt sig at de skal stå når ritual udføres? I en cirkel? I en sekskant? Eller liggende oven på hinanden? Hvad skal der ske? Hvad skal der siges? Der skal digtes ord og laves handlingsmønstre.

Hvem gør hvad og hvornår? Er der ting der skal siges gentagne gange og i kor, som svar på et spørgsmål?

Selve det, at gøre det semi-live, er også en del af rejsen i sig selv. Man er på en måde mere involveret hvis man selv "har gjort det" med egen krop.

I historien vil ritualet altid ende med en eller anden form for klimaks og spillerne vil være udmattede. De falder i søvn og bliver vækket af den efterfølgende plotbegivenhed.



Der er nogle nøglebegreber man kan have i baghånden når man skal lave et ritual:

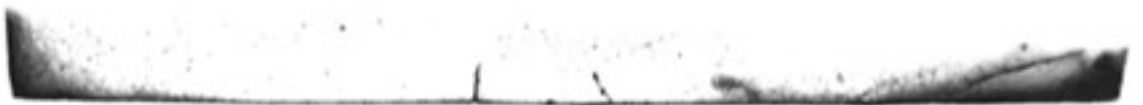
Der er en der siger noget, som så gentages af et kor.

Et ritual handler om forandring. Man går fra én tilstand til en anden.

Man dykker hinsides for at hente noget, og for at vende tilbage beriget.

Man udfører bestemte handlinger i bestemt rækkefølge, der symboliserer ens forbindelse med guden.

Der indgår visse rekvisitter, som sættes i spil på et givent tidspunkt: eks: man lader en kop med blod eller tis passere rundt mellem deltagerne. Eller man siger bestemte sætninger, mens man peger et scepter rundt på de deltagende på skift.



Stemningsbilleder



De indskrevne stemningsbilleder kan enten bare læses op, som introduktion til hver enkelt scene, eller du kan bruge dem som inspiration til dine egne billeder. Uanset hvad er det en god ide at skabe et billede inden scenen sættes i gang. En slags "in medias res". Det medfører at spillerne ikke tuller så meget rundt og finder på lamme ting, men at de guides derhen hvor der sker noget!

Det kan nogen gange være interessant med lamme ting, især i et kaos-scenarie, men der er nok af andre kaotiske situationer at tage fat på i Paarig Bergspitze, så spild ikke din eller spillernes tid.

Tid og Klip



Jeg har prøvet at tidsbestemme scenariets scener, men det er kun ment som en hjælp, for at kunne gennemføre scenariet på normeret tid. Nogle scener vil angiveligt komme til at fylde mere end andre og du skal selv vurdere hvad der er mest kød på. Hvis spillerne fordyber sig i en fugtig scene, der bringer dem tættere på Slaanesh, så lad dem endelig løbe linen ud.

Når det er sagt, så vær samtidig ikke bleg for at klippe en scene hvis det ingen steder fører hen. Bare klip hårdt! Kom hellere videre til en mere interessant viril scene, end at dvæle ved en død diller!

Se "tidslinje"

Parløren



Meningen med parløren er at give et sprog til spillerne, som de kan benytte uden at skamme sig alt for meget. Det er samtidig med til at give hele samtalen et komisk islæt uden at være en øredøvende latterbrølsskanon.

Forudbestemte Begivenheder



For det er jo lidt paradoksalt, at der er forudbestemte begivenheder i et kaotisk scenarie, men når vi nu er kommet os over chokket, så er scenariet skruet således sammen, at der er ting der vil ske på bestemte tidspunkter og så en blandet pose forlystelsesbolsjer der kan vælges imellem.

Der er en af disse valgbare scener, som ville være yderst fordelagtig at gennemføre. Det er eventen: "Stencirklen - Rige nøgne kvinder danser ungdomsmånedans". Den efterfølgende drøm som spillerne får fra denne scene er både med til at give dem fornemmelsen af, at de er tæt på at gennemskue plottet - og så er det samtidig en reference til Twin Peaks, hvor Cooper i en drøm får svaret på morderen fra en dværg der taler baglæns.

Paarig Bergspitze og Omegn



Hele byen og dalen er inficeret med Slaanesh's kommende indtog. Stjernerne står rigtigt, demonen slikker dine drømme og kultisterne skubber dig ud over kanten. Denne cocktail, der ligger som en fugtig lilla dyne ud over hele dalen, gør at befolkningen er begyndt at opføre sig mere ekstremt, end de ellers ville gøre, da alt åndede fred og tildækkethed. Selv blomsterne blomstrer mere og dyrene er mere brunstige. Alt i og omkring byen er påvirket af Slaanesh's komme.

Nogen er selvfølgelig mere resistente end andre, og derfor er det ikke alle der bare springer op på pornohesten, men tendensen er til stede.

Den der har en fri fantasi er mere påvirkelig, end den der holder sig til rutinen.

Den der drømmer bliver lettere fri, end den der kæmper mod vågne mare-ridt.

Kort



Kort vedlagt:

Paarig Bergspitze, Sheriffens arrest, Kroen – Einäugiger Bube, Baronernes palæer, Doktorens hus, Hertugens palads og Hertugens bjerghytte.

Kortet over Paaring Bergspitze findes både i en Spiller- og en GM-version.

Events



Der er forskellige "events" indlagt i historien. Det er ikke meningen at man skal nå alle events, men at spillerne har mulighed for selv at vælge hvor de vil dreje deres efterforskning hen. Der er lagt i ovnen til tre events spillerne kan nå. De vil figurere under afsnittene : Opsøge Isabells bekendte

Hvis det viser sig, at en event er hurtigt overstået, så giv bare spillerne tid til at prøve en mere.

Personbeskrivelser



Der er beskrivelser af alle vigtige personer i persongalleriet. Da det er et forholdsvis omfattende persongalleri, så er det rart, som spiller, at have billeder af de personer man møder.

Det giver et bedre overblik over situationen, et klarere billede af hvem de er, og skaber mere energi og overskud til at fokusere på spillernes næste perverse påfund.

Characters



J bedste Slaanesh ånd, er der både en kvindelig og mandlig udgave af de seks personer. På den måde kan spilleren selv vælge sit køn. Det er kun køn og navn der er forskelligt.

De seks personer er:

Anthon/Anna Fleischkünstler

Ziggy/Zuzanna Zuhälter

Dante/Doris Schubboote

Gerhardt/Gertrud Liebkinder

Klaus/Kirsten Schmertzgeil

Ferdinand/Frida Teuerfreunde

Der er ikke gjort noget særligt ud af personernes, færdigheder på den rent tekniske side. Der er ikke lagt op til at man skal bruge systemet i særlig høj grad, men hvis man ønsker det, er der i det mindste givet nogle grundstats på spilpersonerne.

Det er meningen at gamemasteren selv kan overskue hvilke færdigheder de enkelte personer har, ud fra deres beskrivelse. Fx har Fiona Meuch som er Khaine Assassin tre angreb, en høj BS og WS, mens Leopold Deluxen II, som er et lidt nervøst gemyt, har en Lav CL og WP, men en ok Fel.

Det samme gælder spillerne. Antag at spillerne har evner indenfor deres felter. Anna Fleischkünstler, ved en del om kunst og kan finde ud af at bruge en sav, Gertrud Schmertzgeil, er stærk og kan give prygl i søvne osv.

De eneste tidspunkter hvor der reelt bliver grund til at spekulere lidt i stats er i de to kampe, mod henholdsvis Zombierne i skoven og den sidste alternative kamp mod Werner Winchester, som Khorne Champion. Men jeg opfordrer til at kampene køres så løst som muligt, så du ikke ryger ud i et regelknepperhelvede, men fokuserer på historien.

Spillernes Amulet



Alle kultens medlemmer inklusiv spillerne er udstyret med en Magisk erotisk Amulet. Denne Amulet har kraften til, når man sutter på den, at frembringe en lyst hos folk. Det kunne for eksempel være at spillerne sagde til Vice-Sheriffen Hans Krüger, som jo ellers er en ærlig, god og ordentlig mand, at han havde lyst til at skære i sig selv, mens han onanerede. Dette ville måske få Krüger til at gøre det, måske ikke. Men om alle omstændigheder ville han have lysten til det. Så er det hans egen indre kamp der afgør, om han giver efter for lysten eller ej. Amuletten bliver udleveret til alle der skal spille scenariet, som en fysisk genstand i porcelæn. (er under udvikling).

Handouts



Der er 6 handouts i scenariet og de er som følger:

1. Brutus Stern efterlader et brev på sig da han dør i afsnittet "De døde angriber"
2. I hertugens soveværelse, i natbordsskuffen ligger et brev fra Morr præsten Max Morbius.
3. På husholderskens værelse i hertugens kælder ligger et brev fra Baron Victor Rosentisch Saxenschwester
4. Under skabet, glemt og støvet, på husholderskens værelse i hertugens kælder ligger der en dagbog, som har tilhørt den forhåndsværende husholderske.
5. På Baron Victor Rosentisch Saxenschwesters kontor, ligger der i pengeskabet, et brev han har modtaget fra Fiona Meuch
6. Listen over Isabells bekendte, som spillerne får udleveret af butleren, efter at Isabell er blevet kidnappet i afsnittet : "Kidnapper i natten"