PROVE NUMMER 19

Et Warhammer 40K scenarie af Thais Laursen Munk

INDHOLDSFORTEGNELSE

Introduktion.....3
Scenariets form.....4
Regler.....5
Handlingsforløbet.....6
Liste over lagerets indhold.....9
Appendiks: The Raven Guard.....10

INTRODUKTION

Prøve nummer 19 er et action/drama scenarier i Warhammer 40K verdenen, der handler om en gruppe Space Marine Scouts, der bliver droppet ned på en fjendtlig planet for at lede efter relikvier med en forræder iblandt dem. Scenariets tema er ”coming of age”, da spilpersonerne jo næsten er Space Marines og hvordan de tager det sidste skridt på deres vej til at blive Space Marines. Min indgangsvinkel til Warhammer 40.000 (og specielt Space Marines) er den at det jo altid er sejt at gå amok og smadre ting og folk med enorme våben, men at det samtidig handler om ofringen af ens menneskelighed, netop for at kunne forsvare menneskeheden. Det er en verden uden håb og det skal formidles videre til spillerne at det ikke kun handler om at gå amok, men også prisen for storheden. Alle er medlem af det samme Chapter, Raven Guards (se appendiks), hvor en af dem er faldet til Kaos. Dette er deres sidste prøve inden de bliver fuldbyrdede Space Marines. Undervejs i missionen ser man tilbage på deres tid ind de bliver optaget som Space Marines og det, som forhindrer dem i at blive en dygtig Space Marine. Det er en vigtig rest af menneskelighed (og behøver sådan set ikke være den sidste), men det er noget som holder dem tilbage fra at kunne tjene Kejseren fuldt ud. Fokus er på denne rest af menneskelighed, på de flashbacks. Denne rest beskrives igennem flashbacks af de fire Scouts' fortid. Flashbacksene er scenariets omdrejningspunkt og tjener som kontrast til actionsekvenserne på Ergon VII. Hvis det lyder som om at Prøve Nummer 19 er et udslag af at jeg ikke nåede at skrive til Imperiet 40K antologien på Fastaval 2010 er det da sandelig også fordi at det er tilfældet. Til gengæld har jeg så kunnet benytte mig af at stjæle med arm og ben fra selvsamme antologi, så derfor skal der da lyde en stor tak til forfatterne fra min side. Tak fordi I fandt på ting, så jeg ikke behøvede lave så meget. Derudover en stor tak til Nick Daniel Dam Christensen, Anders Bogaard, Nikolaj Chopart og Christian Eliasson Hansen (AKA Dolph) for at ville lege med til min spiltest. I er for seje gutter! Som altid skal der naturligvis også lyde en tak til Peter Brodersen for hans fantastiske pdf-generator og min illustrator Peder Riis (peder_riis@hotmail.com/ www.ageofpeder.dk).

Jeg antager derudover at folk ved bare en smule om Warhammer 40K. Derfor har jeg ikke skrevet alt ned om hvilke implater Space Marines får og Necrons er for nogle størrelser, for ikke at gøre scenariet uendelig langt.
God fornøjelse!

SCENARIETS FORM

Prøve Nummer 19 har kun en ting, som holdes hemmeligt spillerne iblandt og det er hvem, som er forræderen. Som det kan ses på karaktererne, skal spillerne selv vælge hvilken type planet de kommer fra og hvad deres rest af menneskelighed er. Dette kan være en tidligere kæreste, en ide, en tanke, et sted, etc. Pointen er at spillerne skal vælge noget, som i sidste ende ville gøre at de kunne falde til Kaos. Når man spiller flashbacks skal alle spille efter at få udstillet karakterens forhold til hans rest af menneskelighed. Et eksempel på dette (fra playtesten) var da en af spillerne kom fra en Space Freighter og havde angivet den som sin rest af menneskelighed. Derefter spillede vi de to scener med hans afsked med den som omdrejningspunkt.

Spillerne får derefter udleveret et kort med beskeden om at det er tilfældigt hvem af dem, som er forræderen. Det der imidlertid står på sedlerne er ”Måske forræder” på tre af dem og ”Helgen” på den sidste af dem, hvilket er en hemmelighed overfor spillerne. Hvis de har trukket ”Måske forræder” skal spilleren briefes om at han måske er forræder og at det er noget han selv vælger om han er og at der skal spilles op til det igennem flashbacks.
Det skal decideret siges til alle de potentielle forrædere (når de er udenfor døren) at der på et tidspunkt vil blive spurgt om ”Hvem af jer er forræderen?”, hvorefter at spilleren har muligheden for at sige at det er ham. Det skal derudover siges til spilleren at hvis han vælger at blive forræderen 1) skal han spille efter at blive afsløret og 2) at der er en erstatningskarakter derefter.

Spilleren med ”Helgen”-korten skal briefes om at han er helgen (med de idealer som Space Marines har som målestok!). Hans flashbacks skal derfor illustrere hvorfor han bliver en stor og gloværdig Space Marine en dag, hvordan han får vendt sin svaghed om til noget positivt. Det skal desuden siges at han vil udvise et talent for mental evner, at han er psyker. Det er en farlig ting at være, selv hvis man udvikler sit talent, så det er noget som han ikke bare kan plapre løs om og forvente at de andre følger ham, når han begynder at opfange ting. Med jævne mellemrum spilles der flashbacks, hvor at man belyser fortiden for de fire spilpersoner. Dette gøres ud fra følgende måde:

1. Spilleren spiller sin egen spilperson
2. De andre spillere spiller andre personer relevante i sammenhænge. Det er tilladt at brainstorme, men i sidste ende definerer de selv hvad de spiller i denne scene. Disse roller

skal på forskellige vis spille op overfor spilpersonen og så tvivl om hvorvidt han kan blive Space Marine, om han vil blive en god Space Marine, etc. Bipersonerne kan godt gå i gang igennem de forskellige scener, men behøver det ikke.

3. Spillederen sætter scenen og klipper når den skal slutte. De må gerne være korte.
4. Der er 2/3 scener, hvor at de skal spilles i en form for kronologisk rækkefølge og hvor at der spilles op til et klimaks. De tre forskellige scener består af introduktion, uddybning og afsked/afsløring, hvor at den sidste er valgfri . I den sidste scene vil man få at se hvordan at Helgenen får vendt hans sidste rest af menneskelighed til sin fordel (hans helgenstatus), hvordan at forræderen ender med at falde og hvordan at de to andre forholder sig til/skaffer sig af med den sidste vigtige -rest af menneskelighed.

Som det vil være tydeligt senere er ”Prøve Nummer 19 ” voldsomt lineært. Det er et bevidst valg fra min side og jeg vil overlade det til dig som spilleder som du vil informere spillerne om det eller ej.

REGLER

Reglerne som sådan er simple: Der er en udfordring, hvor der er negative konsekvenser for at fejle. Hver spiller har en sekssidet terning, som bruges til alle udfordringer. Deres terningers antal lægges så sammen, hvorefter man ser om de når tallet. Dreadnoughten[1] en får 1D4 til alt undtagen kamp, hvor den får 3D8[2]. Udstyr (granater, køretøjer, redskaber, våben, etc) giver bonuser i form af ekstra terninger, men hvis man tager udfordringen går det også tabt. Granater går altid tabt ved brug og hvis man bruger udstyr skal det beskrives hvorledes. Hvis spillerne så ikke har noget udstyr ville de i alt rulle 4D6 og lægge det, hvilket kunne gøres således. Spilpersonerne kommer op imod Necrons efter at have fundet det første lager og vælger ikke at bruge granater. Udfordringen er på 15 og de ruller 6, 3, 2 og 2. Det er 13, altså ikke nok, hvilket gør at en af dem bruger en granat (+1D4), der rulles derefter 3, hvilket gør at spillerne klarer udfordringen med en totalt på 16 (seje beskrivelser følger). Hvis spillerne benytter sig af deres specialitet i forhold hvilken verden de kommer fra, får de lov til at rulle 2D6 og vælge den højeste i stedet for en bare at rulle en D6. Eksempel: I det overstående eksempel er der Det taktiske geni, som har valgt at han kommer fra en landbrugsverden, hvilket betyder at han er ”God til ild og røg”. Spilleren beskriver herefter hvordan han lægger ud med at sætte ild med til skrald, løse bevoksninger og ting fra lageret og benytter sig af røgsløret til at kunne angribe Necrons'ene i nærkamp, fordi at de ikke kan se hvor de forskellige

1 Ja, det er for øvrigt en dreadnought med i scenariet
2 Ja, det er meget!

Scouts er. Han ruller derefter 2d6 (3, 6), hvilket betyder at totalen bliver 16, hvilket er nok til at klare udfordringen.

HANDLINGSFORLØB

I. Spilleder briefer spillerne om scenariet, fordeler karaktererne som det passer ham/hende og fordeler tilfældigt sedler til spillerne. Ved det ene sæt er der 3 med ”Måske forræder” og 1 med ”Helgen”.

II. Derefter sætter spilleder introscenen, hvor spilpersonerne bliver briefet. Spilpersonerne skal til Ergon VII, en tidligere Kejserlig industriplanet, lagt øde for lang tid siden. Der er ikke nogle nyere optegnelse om planeten fra Imperiel side, men der har været rapporter om mulighed for xeno-aktivititet på planeten og der er fra Raven Guards side optegnelser om at de var med i et slag på planeten, hvornår er ukendt, men at de undervejs led hårde tab og mistede mange vigtige relikvier. Missionen lyder på følgende: Find ud af antallet af fjender, find relikvier fra *the Raven Guard*s fortid, etablerer og forsvar en drop zone, hvor at resten af Raven Guard kan gøre landfald. Det sidste er problematisk pga mængden af industri og bebyggelse. Der er deres sidste prøve, den nittende prøve[3]. De vil modtage opdateringer undervejs på jeres armbåndscomputere. For ikke at gøre opmærksom på deres tilstedeværelse er der tale om envejskommunikation fra *the Raven Guard*s moderskib, som er positioneret et godt stykke ude for Ergon VII. Moderskibet er stort, mørkt og domineret af disciplin og fanatisme overfor Kejseren.

III. Spilpersonerne ankommer til planeten Ergon VII, sat ned med Thunderhawk fra moderskibet. Der er i alt 5 grupper af Scouts, hver på 4 mand, hvor at spilpersonerne er de første, som bliver sat ned.

IV. Spilpersonerne går (antageligvis) i gang med at lede efter fjenden. De opdager meget hurtigt at der *er* fjender på planeten, nærmere betegnet Necrons og at de tydeligvis er veletablerede. Dvs situationen er gået fra ”ukendt” til ”møg”. Den går derefter til værre, da de hører en større eksplosion et steder derfra og derefter får først besked fra HQ. Skibet som de blev sat ned i var blevet rigget med sprængstoffer. FLASHBACK

V. Spillerne får da første besked fra HQ, som er at man har opsnappet budskaber om at Necrons'ne set på planeten er i gang med at gennemsøge den, centimeter for centimeter, hvilket betyder at hvis der er relikvier på planeten, kan de falde i *xeno*-hænder. Med andre

3 Hvilket ikke er tilfældigt, se appendiks

ord: I skal rydde til en drop zone ASAP; og jeres eget liv er kun relevant hvis I gør det, for vi arrangerer ikke nogen tilbagetrækning (Snige sig væk, udfording 15). Hvis udfordringen lykkedes, kommer spilpersonerne væk, ellers må de flygte under skarp beskydning (fjenden får +5 til alle udfordringer, da fjenden er klar over at der er menneskelige fjender på planeten). FLASHBACK

VI. Spilpersonerne kan hurtigt konstatere at rense en drop zone er umuligt, idet de ikke har sprængstoffer eller ildkraft nok til at rydde det areal en drop zone for et Space Marine chapter kræver (ca 1½ km^2). Da de så driver rundt på jagt efter relikvierne, opdager de forskellige tegn på at der tidligere har været Space Marines her (ravnekløer brandt ind i overflader, cirkeler med 19 skud hver i murerne, slagordet ”V A M” ridset, ”Corax lever for evigt igennem os” etc). Det er her, hvor at en af dem begynder at få syner (helgenen). Han leder dem til et lager, hvor at de finder ammunition, nogle granater (3 frag granater, hver +1D4, 1 krak granater +1D6) og en datatavle, som er krypteret. Imens nærmer en gruppe Necrons på fod sig. Spilpersonerne får en besked om at der i deres gemakker er blevet fundet genstande af ”forbudt karakter”, hvilket forklarer hvorfor de andre teams døde. Spilpersonerne kommer derefter under beskydning (Udfordring 20). Hvis de klarer den (hvilket de gerne skulle med deres nyfundne granater) kan de slippe hurtigt væk, hvis de ikke klarer det, er Necrons nu klar over at der ikke bare er mennsker, men tilmed Space Marines på planeten, som har efterladt sig lagerer på planeten (alle kampudfordringer stiger med +5 i resten af scenariet, da fjenden nu ved mere præcist hvad de er oppe imod).

VII. AFSLØRING AF FORRÆDER. Man spørger off-game spillerne ”Hvem af jer er forræderen?” Den af dem som først siger til er forræderen. Derefter spilles flashbacks for forræderen om hvordan han falder til Kaos. Der kan også spilles en scene med Helgenen, hvor at man ser hvordan han vender sin svaghed om til en styrke i hans tjeneste til Kejseren og der skal spilles scener med de to sidste, hvor de forholder sig til deres sidste rest. Det er valgfrit om du som spilleder vil det, det kan eventuelt stryges, hvis du ikke føler for det. Jeg glemte det under playtesten og det gjorde intet.
De tre ikke-forrædere slås mod forræderen med de sædvanlig regler når han er blevet afsløret. Dermed er det pludseligt relevant hvem af karakterne, der har fået udstyr og hvad de har fået. Hvis forræderen vinder lykkes det for ham at saboterer missionen og slå de andre ihjel. Hvis de andre vinder lykkes det for dem at finde forræderen og slå ham ihjel.

VIII. I det forræderen falder ved helgenen pludseligt hvor relikvierne er. Det er så der at man stikker forræderens spiller Dreadnougtens ark sammen med nogle store terninger (skal gerne

slås i bordet for dramatisk effekt). De tre resterne spilpersoner finder derefter lageret med relikvier og dreadnougthen, der vågner. 4531 år er blevet brugt på at stå i stasis og bevogte Imperiets hellige skatte og nu er det tiden at genindtræde i Kejserens Tjeneste. Med andre ord: Vi har en Venerable Dreadnought på vores side, vi har udstyr, våben og ammunition nok til at starte en krig. Hvilket er praktisk, da det jo halvvejs er vores mission. OG LAD OS SÅ BLÆSE DE SKIDE BLIKDÅSER TIL ATOMER! (udfordring 50). Hvis det lykkes, får spejderne (og deres onkel Dreadnought) blæst nok af Necrons'ne væk til at de kan placerer den sygt store mængde sprængstof et sted, hvor der ikke er relikvier og holder området indtil Kejserens Udvalgte, de Hellige Skygger, Imperiets Kløer, the Raven Guard lander i et orgie af eksplosioner, larm, vold, religiøs fanatisme og specialeffects. Hvis det ikke lykkes...så bliver man fra højeste sted nødt til at atombombe planeten i smadder for at relikvierne ikke falder i *xeno*-hænder. Statistisk set kan man så noterer sig at Kejserens tab kun er 20 mand i alt, hvorimod at fjendens er meget større.

Liste over lagerets indhold

1 plasma gun (+2D6, hvis der rulles ens overopheder våbenet. Hvis det sker får de -1D6).

2 flamers (+2D4)

4 krak granades (+1D6)

6 frag granades (+1D4)

1 heavy bolter (+3d3)

1 rocket launcher (+1D12)

1 power fist (+1D8)

1 chainaxe (+1D6)

APPENDIKS: THE RAVEN GUARD

”The Raven Guard” var en af de oprindelige ”Chapters” af Space Marines, helt præcist nummer XIX[4]. Deres grundlægger hed Corax og blev af Kaos guderne bortført og kastet igennem universet som et barn. Han landede på månen Lycaeum til planeten Kiavahr, hvor der var meget minedrift under nogle stærkt ubehagelige mennesker. Corax blev der opdaget af de slaver, som arbejdede på planeten, hvorefter de oplærte ham. Han blev deres leder og gik i gang med at organisere et oprør, som lykkedes over al forventning. Det siges derefter at Kejseren selv viste sig på Lycaeum, som derefter blev kaldt Deliverance . Alle medlemmer af *The Raven Guard* bliver efterhånden som de bliver ældre lysere og lysere i huden, imens deres hår og øjne bliver mørkere og mørkere. Dette er en konsekvens af deres *geneseed*, hvilket gør at de ligner Corax mere og mere. Corax forsvandt på et tidspunkt, hvor han rejste imod *the Eye of Terror* for at slå et sidste slag for Kejseren.

The Raven *Guard* er som gruppe specialiseret i guerilla taktikker og går oftest efter svage punkter og forsyningslinjer, i stedet for en fjendes hovedstyrke. Deres valgsprog er *Victorus aut Mortis* (Sejr eller døden).

4 Deraf titlen på scenariet

Vi er Kejserens sønner i skyggerne, vi jager Kejserens fjender i det skjulte.
Ingen fjende kan besejre os, for vi har arvet Kejserens snilde og ingen udfordring kan knække vores tålmodighed. Corax tjente Kejserens alene og omgivet af fjender. Han var den første af os og vores eksempel.

Landbrugsverden: Geni til geografi
Vild verden: Ved en masse om xenobiologi
Hive world: Viden om arkitektur og hvordan man spænger det i luften
Space freighter: Viden om high-tech
Industriplanet: Viden om maskineri

Rest af menneskelighed: _____

BRODER ALBINUS

Vi er Kejserens sønner i skyggerne, vi jager Kejserens fjender i det skjulte.
Ingen fjende kan besejre os, for vi har arvet Kejserens snilde og ingen udfordring kan knække vores tålmodighed. Corax tjente Kejserens alene og omgivet af fjender. Han var den første af os og vores eksempel.

Landbrugsverden: Lang distance skydning
Vild verden: Blind shooting
Hive world: Crowd control
Space freighter: Præcisionsskydning
Industriplanet: Kan altid finde et svagt punkt

Rest af menneskelighed: _____

BRODER JANUS

Vi er Kejserens sønner i skyggerne, vi jager Kejserens fjender i det skjulte.
Ingen fjende kan besejre os, for vi har arvet Kejserens snilde og ingen udfordring kan knække vores tålmodighed. Corax tjente Kejserens alene og omgivet af fjender. Han var den første af os og vores eksempel.

Landbrugsverden: God til ild og røg
Vild verden: Kamuflage
Hive world: Alle steder har et gemmested
Space freighter: Distraktioner og larm
Industriplanet: Der er altid tid til et baghold

Rest af menneskelighed: _____

BRODER SEPTIMUS

Vi er Kejserens sønner i skyggerne, vi jager Kejserens fjender i det skjulte.
Ingen fjende kan besejre os, for vi har arvet Kejserens snilde og ingen udfordring kan knække vores tålmodighed. Corax tjente Kejserens alene og omgivet af fjender. Han var den første af os og vores eksempel.

Landbrugsverden: Hurtigt overblik
Vild verden: Akrobatisk
Hive world: Hit-and-run
Space freighter: Hurtig på fødderne
Industriplanet: Kan improvisere et våben ud af skrald

Rest af menneskelighed: _____

BRODER PELAGIUS

Jeg er Broder Pelagius og jeg husker Corax! Min loyalitet er evig og selv døden var ikke nok til at standse min tjeneste til Kejseren! Igennem min rustning vil jeg leve evigt og aldrig kende frygten. Jeg husker ikke hvem jeg var, kun at jeg faldt da jeg stod ved siden af Corax og vi sammen bekæmpede Kaos' horder og huggede dem ned for fode i ørkenen. I ørkenen faldt jeg, men jeg tog syv med mig i døden og kom tilbage igen for at tjene Corax igen. Selv efter Corax forlod os var jeg forrest i vores kamp for Kejseren og knuste de vantro under min nye rustning. Til lyden af Kejserens hellige våben forsvarede vi menneskeheden og på Ergon VII ofrede jeg mig, så mine brødre i krigen kunne slippe væk og senere vende tilbage. Når jeg vågner igen er dørene blevet aktiveret af mine brødre i krigen, hvorefter at vi kan tjene Kejseren og trampe hans fjender under fode.

Måske forræder **Helgen**

Måske forræder **Måske forræder**