Imperiet 40K

En novelleantologi om
menneskeheden i en
grum fremtid

Foromtale

Det er det 41. millennium. At være en mand i disse tider er at være én blandt utallige billioner. Det er at leve i det mest hjerteløse og blodige regime, man kan forestille sig.

Glem teknologiens og videnskabens vidundere, for der er så meget, som er blevet glemt, og som aldrig vil blive genopdaget. Glem løftet om fremskridt og forståelse, for i den grumme fremtid er der kun krig. Der er ingen fred blandt stjernerne, kun en evighed af blodbade og massakrer til latteren af tørstige guder.

Imperiet 40K er en novelleantologi med ni noveller med bidrag fra ti forfattere, og hvor alle noveller forgår i Warhammer 40K universet. Antologien byder blandet andet på bandekrig på Necromunda, mænd uden hukommelse, Space Marines på relikviejagt i forladte rumskibe samt et hærkompanigs sidste aften i skyttegraven på en planet langt hjemmefra og meget mere.

Antologiens redaktører har opstillet en ramme, som sikrer en vis sammenhæng, men de forskellige forfattere giver ni nedslagspunkter i en mørk fremtid. Spillere og spilledere vælger og spiller de tre noveller, de tænder mest på.

Fakta

Antal spillere: 4
Forventet spilletid: 4 timer
Genre: Dystopisk sci-fi
System: Systemløst eller eget system
Spillertype: De ni noveller tilbyder lidt for en hver smag. Novellesamlingen kræver intet forhåndskendskab som spiller og kan fint fungere som en introduktion til den fascinerende 40K setting.
Spilledertype: Med ni noveller er der mange forskellige roller for spillederen fra den klassiske spillederrolle til at være den femte spiller i andre noveller.

Om forfatterne

Forfatterne tæller både en debutant og mere garvede fastavalforfattere. Fælles for alle er deres kærlighed for 40K-settingen og lysten til at fortælle dystre fortællinger fra det galaktiske kejserige.

Kolofon

Idé: Morten Greis Petersen, Kristoffer Rudkjær og Anders Frost Bertelsen

Redaktion og scenarietekst: Kristoffer Rudkjær og Morten Greis Petersen

Layout: Kristoffer Rudkjær

Korrektur: Morten Greis Petersen

Noveller af: Martin Svendsen, René Toft, Kristian Bach Petersen, Elias Helfer, Morten Greis Petersen, Mads Brynnum, Kristoffer Rudkjær, Simon James Pettitt, Uffe Thorsen og Peter Fallesen

Tak til vores spiltestere på Con2 og særlig tak til Johannes Busted Larsen for at få ideen til novelleantologien *Imperiet*, som på mere end en måde er denne antologis storebror.

Antologiens illustrationer er hentet fra internettet med al respekt for kunstnerne.

Indholdsfortegnelse

Om antologien....4
Den røde tråd....4
De ni noveller....5
Det 41. millenium....6
Horus Heresy....6
Imperiets mange ansigter....7
Novellerne....10
Forhøret....11
Fyrtårnsbrigaden – den tynde blå linje. 20
Malleus....29
Kommissær....45
Space Hulk: Hendes mørke skønhed....67
Under My Hive....91
Ne Cede Malis....100
Remembering the Fall....115
The Civilians....124

Bilag A: Ordliste
Bilag B: Kort og brikker til Malleus

Om antologien

Velkommen til *Imperiet 40K,* en novelleantologi med hele ni fortællinger fra en grum og ubarmhjertig fremtid.

Antologien er først og fremmest en hyldest til Games Workshops Warhammer 40.000 univers, hvor hver novelle udforsker noget af det, hver forfatter tænder mest på i 40K universet. Samtidig er det en samling af ni gode og ofte skæve ideer, der ikke alle vil kunne fungere som hele conscenarier, men som netop i novelleformen kan give fine korte spil.

Inden du bliver forpustet, skal vi minde om, at det ikke er meningen, at I på Fastaval skal spille alle ni scenarier. I stedet skal du efter at have læst antologien udvælge de tre noveller, som du kunne tænke dig at køre på Fastaval.

Over de næste to sider vil vi redegøre for antologiens særtræk og komme med en kort beskrivelse af de ni noveller. I næste kapitel er der en indføring i 40K universet. Endeligt følger novellerne en efter en. Du kan med fordel skæve til antologiens enlige bilag med en ordforklaring, når du læser novellerne.

Den røde tråd

Imperiet 40K er ti forfatteres løsslupne kreativitet inden for korte rollespil i 40k universet. Ni bud på hvad vi synes kunne være interessant at spille.

Helt frit har det dog ikke været. Vi har opstillet tre indholdsmæssige krav til noveller. En slags rød tråd af fælles træk som går igen og som forhåbentligt giver spillerne og dig som spilledere en vis følelse af et sammenhægende værk.

Det først fællestræk er, at novellen har minimum et **40K-ikonisk element**. Således foregår bandekrigen i *Under My Hive* på Necromunda, Space Marinerne i *Remembering the Fall*, *Fyrtårnsbrigaden* og *Space Hulk* kommer fra henholdsvis Dark Angel, Ultramarines og Salamander Chapterne og soldaterne i *Ne Cede Malis* tilhører ikke en eller andet tilfældig planets forsvarsstyrke, men derimod kejserens egen Imperial Guard hær. Formålet er, at du og spillerne kan genkende 40K verdenen, eller blive introduceret til universet gennem de ikoniske elementer.

Det andet fællestræk er, at novellerne er **dystopier**. Kejserens imperium er en mareridtsudgave af den fjerne fremtid, og novellerne afspejler dette grundtræk ved 40K universet. Herved har novellerne en fælles grundstemning af fortvivlelse og håbløshed.

Det tredje fællestræk er, at novellerne handler om **menneskeheden**. 40K er fyldt af spændende og sære væsner, hvoraf flere, så som genestealers og dark eldars huserer i novellerne. Men fokuset er på mennesker og menneskeheden. Formålet er, at lige meget hvilke tre noveller I vælger at spille, får I fortællinger om menneskers valg og skæbne.

Opstart på Fastaval - rent praktisk

På Fastaval mødes spillere og spilledere i et stort rum. Herefter præsenterer en af forfatterne de ni noveller kort. Spillederne fortæller hver især, hvilke tre noveller de vil spillede, og spillerne fordeles ud fra, hvilke noveller de helst vil spille. Det kan lyde en smule kaotisk, men erfaringen fra *Imperiet* på Fastaval 2009 er, at det går meget nemt.

De ni noveller

Forhøret *af René Toft*
En fortællenovelle om forhøret af fire soldater. Alle er våbenbrødre for Kejseren, og skal nu stå til ansvar for deres handlinger. For hver især er de fire soldater faldet. En for Khorne. En for Slaneesh. En for Nurgle. En for Tzheenth.

Fyrtårnsbrigaden – den tynde blå linje *af Kristian Bach Pedersen*
Et actiondrama, med mulighed for fortælleindslag, hvor en lille gruppe Ultra Marine scouts bliver konfronteret med umulige odds, ikke bare i forsvaret af et interplanetarisk fyrtårn, men også overfor deres egen dødelighed og overlevelsesdrift.

Kommisær *af Uffe Thorsen*
Et fortællespil uden spilleder om en Kommissær og hans ofre. Gennem fem henrettelser nærmer vi os manden bag uniformen. Ingen forberedelse påkrævet, print og spil.

Malleus *af Mads Brynnum og Kristoffer Rudkjær*
Inkvisitor Drakenvald er død, forrådt af en af sine egne agenter til Kaos. De fire agenter, øjensynlig tro tjenere af Kejseren og Ordenen, er blevet fanget. Forhøret og deres beretning om den fejlslagne mission vil afgøre hvem, der lever, og hvem, der dør. En novelle hvor spillerne ved hjælp af fortællekort skal konkurrer om at overleve, mens kaospoint og ikke mindst forræderbrikken giver udfordringer.

Space Hulk *af Morten Greis Petersen*
Space Marinernes elite i en desperat kamp med genestealere. Milliarder af menneskeliv er på spil i kampen om at generobre en gammel skat.

Forskel i længde på scenarierne
Ligesom novellerne er forskellige i indhold og form, er der også forskel på, hvor lang tid de tager at spille. Remembering the fall og Under My Hive er formentlig de korteste. Malleus, Forhøret og Fyrtårnsbrigaden er i mellemkategorien. Endlig må Kommisær, Spacehulk, Ne Cede Malis og The Civilians forventes at tage længst tid at spille.

Under My Hive af *Elias Helfer*
En novelle, hvor spillerne, i skikkelse af to bander i Necromundas Underhive, må vælge mellem at ødelægge en by for at beholde den eller at lade deres fjender få det hjem, de alle elsker.

Ne Cede Malis *af Martin Svendsen*
Natten slutter aldrig... ligesom kampene. Mørket strækker sig så langt øjet og livet rækker. I dette mørke sidder Imperial Guard Kompagni Ars Liber, dybt nedgravet i askegråt mudder, mens væsner, hvis lige ingen af de kamphærdede veteraner har set før, igen og igen stormer linjen. Eneste trøst er, at de alle er i samme båd.

Noveller på Engelsk
To af de ni noveller, *Remembering the Fall* og *The Civilians*, er skrevet på engelsk. Så hvis du har lyst til at spillede en international gruppe kan du med fordel vælge disse to noveller. Dermed ikke sagt at de andre noveller ikke kan spilles med internationale grupper. Rollerne er korte i de flere noveller, så du kan overveje, om du mundtligt vil briefe en international spiller på en af

Remembering the fall *af Peter Fallesen*
Mens deres kroppe teleporteres igennem warpen imod et nyt slag på en ny planet, mindes fire Dark Angels Terminators de hændelser, der medførte, at de nu står overfor hinanden på slagmarken i stedet for side ved side.

The Civilians *af Simon James Pettitt*
Et fast element i Warhammer 40k er de enorme slag, som lægger byer og planeter øde. Fokus er på krigerne og deres kamp. Men før krigen kom, boede der ganske normale mennesker i den by på den planet. Hvad bliver der af dem? De fleste dør, under eller efter krigen, og de, der overlever, kan næppe helt kaldes mennesker, efter hvad de har været igennem. Denne novelle handler om en lille håndfuld af disse civile fanget i et episk slag mellem to fremmede racer. Fokus er på desperation og kampen for overlevelse.

Det 41. millenium

Imperiet 40K foregår i en dystopisk fremtid, mere præcist i det 41. årtusinde. I dette afsnit giver vi en overordnet indføring i universet, og så uddybes evt. relevante fænomener i den enkelte novelle. Til superkenderne af universet vil vi lige gøre opmærksom på, at dette er vores udlægning af 40k universet – ikke en officiel kanon.

Kejseren og hans sønner

I en svunden fortid koloniserede menneskeheden stjernerne og spredte sig ud over galaksen. Men de gode tider varede ikke ved. Der udbrød krig på menneskehedens hjemplanet Terra, og man mistede forbindelsen til planeterne. Krigen bølgede frem og tilbage og med tiden blev de intergalaktiske besiddelser næsten glemt i krigens rædsler.

Da alt håb for fred syntes slukket, trådte en ny hærfører frem. En mand stærkere, klogere og smukkere end alle andre. Han forenede flere fraktioner under sig, overvandt al modstand og satte sig som enehersker af Terra. Han blev herefter kun kaldt ved sin titel: **Kejseren**.

Kejserens vision og ambition stoppede ikke ved Terra. Kejseren ville forene menneskeheden igen og underlægge sig stjernerne. Dette korstog krævede hærfører og soldater. I sit laboratorium eksperimenterede han med genmanipulation og skabte tyve mænd af sin egen dna. Tyve sønner. Tyve hærførere. Men mørke kræfter konspirerede mod Kejseren, og en kataklysme af sære energier sprang laboratoriet i luften og kejserens børn – **primarchsne** – forsvandt sporløst.

Men kejseren helmede ikke. Han skabte i stedet soldaterne til sin krig. Han udvalgte sine stærkeste krigere og forbedrede deres fysik markant ved hjælp af sin overlegne indsigt i biostrukturer. Menneskehedens superkrigere kendte ikke frygt, var markant stærkere, hurtigere og kunne tåle langt flere sår end deres almindelige brødre. Kejseren iklædte dem de mest avancerede rustninger og gav dem de mest avancerede våben. Med **Space Marienerne** i spidsen, godt bakket op af menneskehedens andre kampenheder som den kejserlige flåde og hær, førte Kejseren atter menneskeheden til stjernerne i det, der blev kendt som det store korstog.

Langt de fleste glemte kolonier modtog deres brødre fra Terra og Kejseren med jubel. Nogle var med tiden blevet vildtfarende og gjorde modstand mod Terras naturlige overherredømme. Men ingen kunne modstå kejserens Space Marines.

Nogle planeter viste sig at indeholde en større gave end som så. For Primachsne var ikke døde, men derimod spredt ud i universet. Kejseren fandt atten af sine sønner, og en efter en, enten frivilligt eller efter overtalelse, nogle gange verbalt andre gange fysisk genkendte de deres fader og tog plads ved hans side. Kejseren gav dem hver deres egen hær, deres egen **legion**, af Space Marines. Primachsnes karisma og deres evner var så stor, at legionerne tog deres personlighed til sig. Altid velovervejede og ædle Robut Guiliemans Ultramarines udmærkede sig således som høviske mestre af logistik, temperamentsfulde Agrons World Eaters for deres næsten beserkagtige kampiver og stædige Rogal Dorns Imperial Fist blev kendt som brave forsvarere.

Der blev brug for legionernes styrke, for som korstoget spredte sig, traf kejserens styrker ikke kun mennesker men også andre racer, som nægtede at underlægge sig kejseren. De brutale og barbariske orker og de lunefulde og arrogante Eldars var blot nogle af de modstandere menneskeheden mødte. Men resultatet var altid det samme. Legionerne og de menneskelige hære vandt overalt.

Horus Heresy

Ved alle kampene gik Primachsne forrest. De var alle overlegne. Særligt en af dem overstrålede alle andre. **Horus** i spidsen af hans Luna Wolfs var Kejserens favorit. Det i en sådan grad at Kejseren med tiden besluttede sig for at vende hjem til Terra og efterlod Horus, med titel som Warmaster i spidsen for sin hær.

Mange af Horus' brødre var misundelige men alle accepterede de deres faders beslutning, og korstoget fortsatte under den nye ledelse. Men Horus var ikke kejseren og trods sin styrke var han et lettere offer. Et lettere offer for de kræfter

der i sin tid havde spredt primachsne for alle vinde. Kræfter som var en langt større trussel for menneskeheden end nogen anden fjende.

Menneskeheden havde opdaget en dimension ved siden af den normale dimension, som blev døbt Warpen. Warpen udmærkede sig ved at have en anden sammenhæng og logik. Og menneskeheden havde udnyttet disse særtræk til at muliggøre ellers umulige rejser. Dette var ikke uden risiko, for Warpen var svær at navigere i. Hvad ingen vidste var, at Warpen var beboet. Beboet af unævnelige skabninger og kræfter. Kræfter som i tusinder af år havde plaget universet. Eldarsne kaldte dem **Kaos** og talte om fire guder, der søgte at herske over virkelighedens dimension.

Det var disse guder, der langsomt men sikkert korrumperede Horus. Hviskede til hans ego og frygt. Han faldt og i faldet tog hans flere af sine brødre med sig. Horus havde i sin hybris omdøbt sin legion til Sons of Horus, og sammen med ni af 18 legioner gjorde de oprør. Broder kæmpede mod broder, mens Horus satte ild til galaksen og kæmpede sig vej til Terra.

Det afgørende slag stod ved Kejserens eget palads, hvor Horus' yndlingsbror Sanguinius ofrede sig for, at hans fader i sidste ende kunne besejre forræderen. Kejseren stod sejrrigt tilbage, men var dødeligt såret. Kun i kraft af sin ufattelige vilje holdt han sig i live længe nok, til at blive lagt i den gyldne trone, en beskyttende kiste som til den dag i dag holder resterne af hans krop sammen. Oprørerne blev langsomt fordrevet eller nedkæmpet en for en, og de mørke legioner flygtede til regionen Eye of Kaos, hvor sammenhængen mellem de to verdener er meget tynd.

Imperiets mange ansigter

Oprøret ligger nu tusinde af år tilbage, men Imperiet er aldrig helt kommet sig over slaget.

Kejseren har aldrig rejst sig igen. Efter Horus Heresy bliver dyrkes han ikke blot som menneskehedens som en gud - The God Emperor of Mankind – men det siges, at han kæmper hvert øjeblik mod Kaos' mørke kræfter. Om ikke andet er det ved hjælp af hans psykiske energi, at skibe nu navigerer i warpen, for fra den gyldne trone udgår en lysende stråle kaldet Astronomican, som er det eneste solide pejlemærke.

Meget har ændret sig. Menneskeheden er mere bevidst, men også lang langt mere presset. Indefra såvel som udefra. Heldigvis har imperiet fortsat sine forkæmpere og ressourcer.

Psykers
Med tiden har imperiet lært meget mere om Warpen og Kaos. I det 41. årtusinde ved man at nogle mennesker er født som psykers – dvs. med særlige psykiske evner. Psykers varierer i styrke fra den helt svage grade omega til det fra uhyggeligt magtfulde grad Alfa, og manifesterer sig i alt fra telekinese over telepati til psykisk ild. Imperiet kan ikke fungere uden psykers, hvilket ses i kraft af mutantpsykerne fra husene Navis Nobilite, navigerer skibe gennem warpen med deres tredje øje, af psykers, der sender beskeder fra planet til planet, og som fungerer som agenter for eller selv er Inkvisitører. Nogen hvisker endda, at 1000 psykere om dagen ofres til kejseren for at holde ham og Astronomicon i live. På den anden side frygter Imperiet psykerne. For deres kræfter stammer fra Warpen, og de er hele tiden latente porte for kræfterne på den anden side, som hvisker trusler og løfter til den utrænede psyker.

Legionerne blev opdelt i langt mindre Chapters af **Space Marines**, således at en gruppes fald fremover ikke kunne betyde så meget som ved det store forræderi. Primachsne er for længst faldet i kamp eller draget ud i stjernene på den ene eller anden færd. I stedet er nye chapters blevet dannet på dna materiale fra blandt andet Ultramarinesne. Der er helt til tusinde chapters hver på omkring tusinde space marines. Og når nøden er størst og kampene hårdest kan imperiets hære stadig få den ære at blive forløst af Dark Angels, Ultramarines eller Salamanders.

Space Marinerne kan dog ikke klare modstanden alene. Hver planet har derfor sit eget planetære forsvarsstyrke, som bakkes stærkt op af eliten af de menneskelige soldater: **The Imperial**

Guard. Anført af de hårdføre og ubarmhjertige kommisarer tager soldater tager med flåden fra brændpunkt til brændpunkt bakket op af isenkram leveret fra techpræsteskabet **Mechanicus** på Mars, der tilbeder Kejserens maskineaspekt Omnissiah.

Teknologisk mørke
Menneskeheden har opfundet så mange fantastiske maskiner og teknologier igennem tiden, men meget er gået tabt for aldrig igen at blive genopdaget. Præsteordnen Mechanicus plejer og tilbeder maskinerne og er på evigt jagt efter det tabte, bl.a. i de store space hulks vrag af skibe, som er blevet presset sammen i warpen, men ordnen synes selv ude af stand til opfinde revolutionerende nyt.

Ved siden af denne krigsmaskine, eller nærmere som støtte til denne, lever billioner af mennesker på utallige planeter. På nogle planeter produceres kun mad, på andre våben, og atter andre er en alene en stor by såsom Necromunda – en stor hive hvis spir kan ses fra rummet. Hver planet er i hænderne på en **guvernør,** som igen rapporterer til rådet af High Lords på Terra. Guvernørene stammer som oftest fra fine familier, og på flere planter regerer de næsten egenrådigt.

Trods de meget forskellige planter er der dog flere institutioner, der går igen over hele imperiet. Kejseriget og dets hære kræver enorm koordinering. Dette er **The Administratums** domæne. Millioner af bureaukrater og skrivere holder styr på alt lige fra skatter til vigtige slag. **Adaptus Arbites** står for domsafsigelser, og dets skare af Arbitrators holder orden i gaderne og arresterer forbrydere. Endeligt sørger **Adaptus Ministorum** for frelsen i tilbedelsen af kejseren og for samfundets moral, i sine kirker og ved Ecclasiets prædikener.

Livet i imperiet er hårdt for langt størstedelen af kejserens undersåtter. De heldige har slidsomt arbejde, mens den evigt pressede krigsmaskine æder frugten af denne indsats op. For dem der ikke har arbejde, er livet endnu hårdere som kriminelle og tiggere. Det er måske forståeligt af fristelsen for oprør bliver stor, for lønsom trafik med fremmede racer - Xenos – for kætteri og endda for kontakt med de unævnelige mørke kræfter i Warpen. Men ve de som træder denne vej. Netop derfor har Imperiet kejserens hellige **Inkvisition** - dedikerede ildsjæle med jernviljer, som jager alt urent og umenneskeligt.

Inkvisitører omgiver sig med håndplukkede individer med særlige evner, som de sender i felten efter dem, som undergraver Imperiet indefra. Inkvisitører svarer kun til ordenen og har næsten uhæmmede ressourcer at trække på, lige fra specialtrænede stormtropper over de to særlige space marine kontingenter Death Watch og Grey Knights, som er eksperter i kamp mod henholdsvis Xenos og Kaos til Extramiamus - virusbombning af planeter, som udsletter alt. Med denne magt kan Inkvisitører udfordre alt fra guvernører til hærførere. Desværre plages ordnen af interne stridigheder og magtkampe. En svaghed som de egentlige fjender – xenos, kætterne og Kaos –til stadighed udnytter.

Fjender i mørket

Imperiet har mange interne fjender, men mindst lige så mange ydre. Galaksen er beboet af et væld af xenos racer, som alle stræber menneskeheden på livet.

De forræderiske **Eldars** er en gammel race som engang beherskede galaksen, deres overlegenhed blev deres fald, da arrogance førte til dekadence og dekadence til depraviteter og til Kaos. Nu er Eldarsne en døende race, flygtninge i deres enorme craftworlds. Eldarsnes elegance, hurtighed, overlegne teknologi og ikke mindst evner inden for divination, gør dem til en farlig fjende.

Der var også Eldats som ikke holdt stand mod de mørke kræfter. Nu tilbeder de kaos fristerguden Slaanesh og bliver kaldt **Dark Eldar**. Disse mørke skabninger lever som pirater blandt stjernerne og tager slaver, når de kan komme af sted med det.

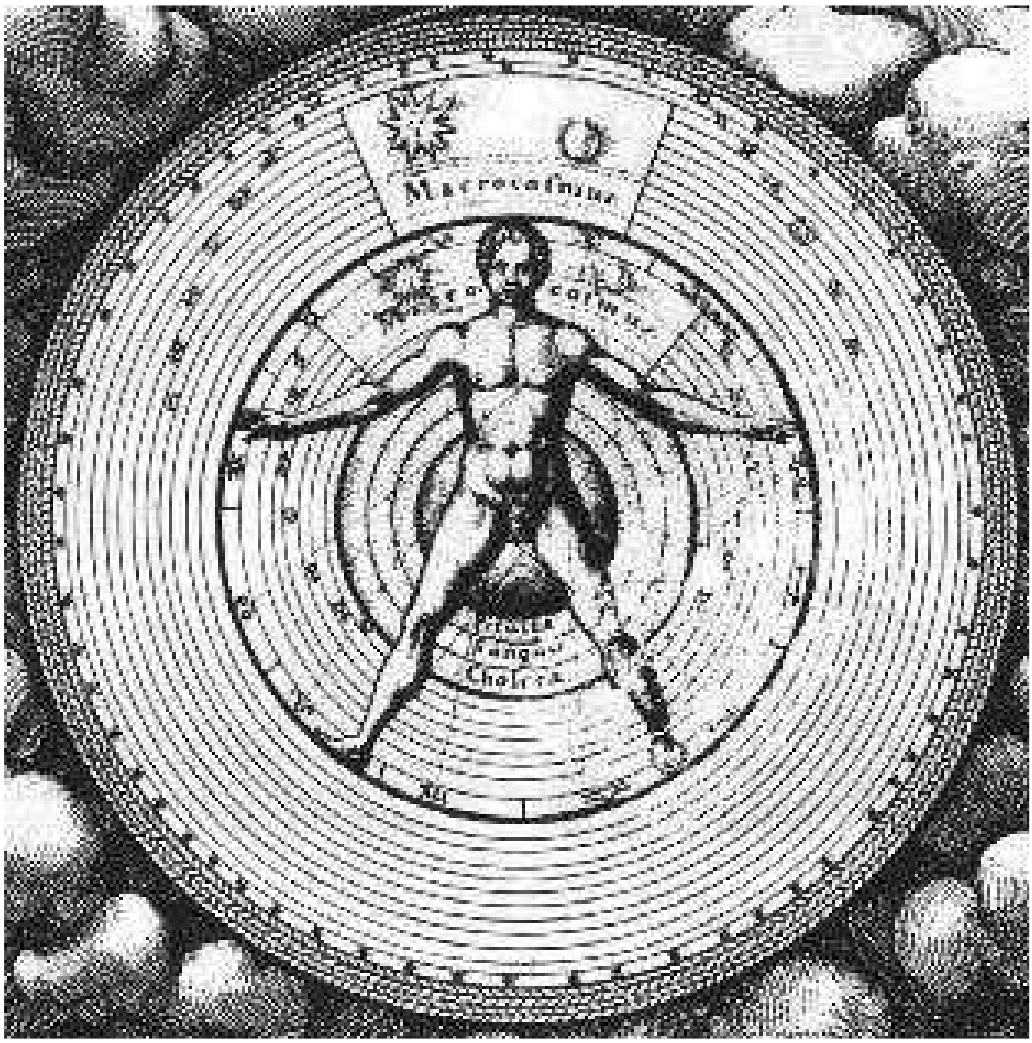
Orker er brutale og dyriske. Deres hud er grøn og tyk, og de tåler stor smerte. Orker respekterer kun styrke, og de elsker kamp og ødelæggelse. De er ikke særlig intelligente, men alligevel virker deres besynderlige sammenlappede rumskibe og våben. Orkerne samles af og til under en stor leder som starter et Waaagg - en besærkergang på galaksen.

Tyranids dukkede pludseligt op i galaksen i deres levende skibe. De er som forvoksede insekter, pansret og med frygtelig gribekroge. De sværmer over galaksen og udsuger alt liv. Tyraniderne tager mange former.

Kaosguderne
Kaos er ikke en entitet men snarere en hel verden af væsner. Fremmest af disse er de fire guder. **Khorne** slagteren, guden for blod, død og kamp. **Nurgle** pestbringeren, guden for sygdom og forfald. **Slannesh** fristeren, guden for depraviteter og overflod. Og endelig **Tzeenth** den omskiftelige, guden for magi, forandring og galskab.

Chaos Marines fra de faldne legioner er ikke xenos, men et sted dybt inde i rustningerne stadig en form for mennesker. Nu tjener de Kaos åbent og utilsløret. Fra Eye of Kaos i gang sætter de kampagner og overfalder imperiet. I kamp er de stadig som space marines, overmenneskelige og ekstremt farlige. Med tiden har deres guder givet dem gaver i form af mutationer og uhellige våben.

Novellerne



Forhøret
eller historien om
De Tomme Mænd Fra Croatoan IV

En odysse gennem Kaos
af René Toft

Forhøret eller historien om De Tomme Mænd Fra Croatoan IV

"For those who would seek to serve the Infernal Powers, sanity must be the first sacrifice upon the altars of their new and terrible gods. There can be no doubt of that."

Intro

Der findes en fortælling, myte eller legende om I vil, om to brødre, der hadede hinanden: den ene var en blodtørstig satan, og den anden en perfid undskyldning af en mand, der kun ønskede at svælge i menneskets dekadente lyster. Over tid blev de begge værre og værre, og begge fandt hvad de søgte hos hver deres Kaosgud. Den første hos Khorne, den sidste hos Slaanesh. Historien ender naturligvis grufuldt, som den slags historier oftest gør.

Men hvad hvis historien var sand? At den ikke blot var en myte, en historie man fortalte for at afskrække folk i at søge trøst hos det horrible Kaos, når livet gjorde mere modstand end godt var, eller man blev lokket af lette løsninger eller gik med amoralske skrupler. At det i virkeligheden ikke var to brødre, men fire. Måske var de ikke brødre i blodets forstand, men mere i overfødt betydning – alle våbenbrødre for Kejseren. Og hver af dem fandt trøst hos hver deres afgud.

En hos Khorne. En hos Slaneesh. En hos Nurgle. En hos Tzeentch.

Og en skønne dag skulle de stå til regnskab for deres udåd.

Baggrund

Imperiet har mistet enhver radioforbindelse med en af kolonierne på yderplaneten Croatoan IV. 50 Imperial Guard-soldater bliver sendt derned for at undersøge kolonien og finde svar på hvorfor de ikke responderer.

Det, der er sket er, at den kejserlige gardes soldater kom til den afsondrede koloni, hvor alt var dødt. Der var ikke en sjæl at se af de 2800 kolonister, der efter optegnelserne burde være til stede. Midt i kolonien var der rejst et tempel. Et mørkt tempel med en trappe ned. Soldaterne blev beordret ind… Fire mand kom tilbage.

Dette scenarie er delt op i seks dele. En indledende del, hvor spilpersonerne er i deres celler og kan lære hinanden en smule at kende. Derefter er det lige ind i løvens hule – til forhør hos Inkvisitøren. Her bliver historien, som spillerne fortæller, delt ind i fire dele, og hver del har en af spillernes karakterer en mere eller mindre personlig del i. Hver spilperson repræsenterer hver deres Kaosgud og har personlighedstræk, der matcher. Khorne er blodtørstig, Nurgle syg, Slaanesh dekadent og perfid, og Tzeentch kun interesseret i forandring. Hver del af fortællingen repræsenterer en etage i templet.

Koncept og Inkvisitørens rolle

Scenariet er et fortællerscenarie, det vil sige, at det i lige så høj grad bliver fortalt af spillerne, som det bliver styret og/eller guidet af spilleder. For at lette denne proces, er spillets ydre ramme et forhør af fire soldater. Fire soldater, der har overlevet noget helt forfærdeligt.

Foran en Inkvisitør (spillederen) skal de nu gennemgå sagsakterne. Som spilleder skal du forestille dig, at spilkaraktererne allerede har indleveret en rapport om begivenhedernes gang, og det nu er Inkvisitørens job at gennemgå denne sammen med de fire involverede for at sikre sig, at det nu også virkelig er gået sådant til, som de skriver. Gennem svar på Inkvisitørens spørgsmål bliver historien så langsomt, men sikkert fortalt.

Husk, at Inkvisitøren ikke nødvendigvis er verdens mest tålmodige mand. Han kan sagtens presse spilpersonerne, stille urimelige spørgsmål, blive sur, når han ikke bryder sig om svaret, eller finder usammenhænge i spillernes udlægninger. Han kan hidse sig op eller være opgivende overfor tilsyneladende (men måske sande) håbløse svar. Du bestemmer selv, om Inkvisitøren skal være good cop eller bad cop, dybt urimelig, selvretfærdig, selvfed, have en selektiv hørelse eller *all of the above*.

Som Inkvisitør er det også vigtigt, at du styrer fortællerdynamikken eller balancen,

om du vil, med en nogenlunde hård hånd. Hvis der er en af spillerne, der hele tiden tager teten og ordet, så er det vigtigt at du begynder at udspørge nogle af de andre. Det er meningen, at alle skal til orde i hvert fald så meget som muligt.

Scener:

1: Opvågning

Denne scene er ikke obligatorisk. Hvis du vil starte scenariet hurtigere og mere lige på og hårdt, så spring direkte til scene 2.

De fire karakterer vågner op i et rum med fire feltsenge på madrasser, der både er lasede og hullede. Trist, trøstesløst. Tænk 12 Monkeys fremtidsvisioner. Beskriv det mørke vindueløse rum, lydene af pæren på væggen, der knitrer og hele tiden truer med at sprænge. Lugten af mug. Sod. Metal. Der er kun en dør i lokalet. En metaldør, der er låst. De ved, de skal til forhør.

Lad dem lige sunde sig. Måske indlede en samtale. Måske holder de alle sammen kæft.

2: Afhøring

De befinder sig i et mørkt rum, kun oplyst af de store grøntlysende computerskærme, hvor den blinkende besked venter dem "afventer kontakt". Dette er en retssal. På skærmene toner nu et bistert udseende herre frem. Det er Inkvisitøren. Det er tid til at få kortlagt hvad der egentlig er gået for sig.

Og det er helt op til jer, hvad der er sket, hvorfor det er sket og hvordan det er sket.

Fortæl som Inkvisitør, hvorfor I er samlet, og at konsekvensen for at tale usandt er døden (konsekvensen af at vise sig som en forræder er også døden, og i det hele taget er konsekvensen af at være noget som helst, som Imperiet ikke sætter pris på, døden). Så tal sandt.

Lad Inkvisitøren sætte fortællingens scene.

"Men som jeg kan læse i jeres rapport så var I, og de 46 andre soldater i jeres deling, tilkaldt til en rekognoscering af Koloni 727 på Croatoan VI, korrekt? I stedet for at finde en koloni med 2800 indbyggere, da I ankom, fandt I kun tomme gader og efterladte hjem. Midt i kolonien fandt I så et tempel af en slags, er det rigtigt? Som I blev beordret til at entrere. Og hvad skete der så?"

<u>A: Hospital – Pest, ravage, råd og død</u>
Spillerne får hurtigt besvaret, hvad der er sket med en del af de mange mennesker, der levede i Koloni 727.

Soldaterne ankommer til en etage, der mest af alt ligner et stort hospital med masser af syge mennesker i sygesenge. Er de venligtsindede kolonister, eller 'blot' kaosramte individer, der kun venter på at mutere eller det, der er værre for øjnene af vores kære spillere?

Dette er Nates etage. Nate er et menneske helt i Nurgles billede. Han er per definition hypokonder og en magnet for mere og mindre opskure sygdomme.

Inkvisitøren: *"I trådte ind i templet og gik ned af en lang trappe, fortsatte nedad og kom til hvad I beskriver som et hospital med dertilhørende sygesenge og patienter. Kan I elaborere på det?"*

Videre kan der spørges indtil hvad det var, patienterne fejlede, eller hvornår det var, de opdagede mutationerne, eller hvilken konsekvenser der havde for de andre overlevende…

Ord til inspiration til Inkvisitørens spørgsmål:
Hospital, sygdom, bylder, mutation, epidemi, slim, korpus, negle, vener, blod, fingre, arme, lemmer, maveindhold, tarme, blind, kaste op, smittefare, syg, udslæt, smelte, afrevne…

Kritiske spørgsmål man kan vælge hvis spillerne går i stå:
"Var disse patienter de manglende kolonister?"

"Hvad fejlede de?"

"En af patienterne gik amok og bed dig, Nate. Fortæl lidt om det."

"Hvornår var det, I opdagede at halvdelen af patienterne var begyndt at mutere?"

"Hvad skete der med den anden halvdel?"

"Hvem var Dr. Ikaros?"

"Forklar omstændighederne omkring Dr. Ikaros' død."

"I mistede en god del mænd her. Hvordan?"

Sig ***Cut***, når du synes scenen er ved at nå eller har nået et højdepunkt. Husk at det altid er tilladt at piske en stemning op.

B: Nedstigning – Blod til Blodets Herre
Anden del af fortællingen er til ære for Kain, soldaten der indeholder alle de kvaliteter, Kaosguden Khorne sætter pris på. Derfor skal der være kamp, blodsudgydelse og brutalitet. For at spillerne forstår hvilken retning, det er vi skal, kan Inkvisitøren begynde med et spørgsmål som; *"Der står i rapporten at I mødte (voldsom/blodig/vild/krampagtig) modstand. Hvad skete der?"*.

Supplerende kan der spørges om hvor mange af soldaterne der døde, hvem der slog hvem ihjel, hvad bestod modstanden i i det hele taget etc.

Ord til inspiration til Inkvisitørens spørgsmål:
Vold, blod, kamp, pistol, gevær, ammunition, fjende, blodrus, skalle, brækket, pløkket, flået, monster, psykopat, larm, råb, skrig, dyrisk, jæger...

Kritiske spørgsmål man kan vælge hvis spillerne går i stå:
"Der står her at du, Kain, skød en officer i ryggen."

"Er det sandt som det står her at du, Nate, gemte dig for fjenden, krøb sammne som en ussel kujon?"

"Hvem var det, der fik den idé at halshugge de overlevende fjender?"

"Hvad foretog de andre overlevende soldater sig?"

"Hvorfor greb I andre ikke ind?"

Cut, når du anser det passende.

C: Harem – Lyst for lystens skyld
Det er nu tid til en etage med dekadence, perfiditet, sex, vulgaritet og hengiven til lyst og ulyst. Slaanesh er lyst for lystens skyld, uanset hvor sygt det så end er. Og det kan blive meget sygt. 'Sledge' er allerede godt på vej i Slaanesh' fodspor med sin mere eller mindre amoralske tankegang, så dette er helt sikkert lige noget for ham.

Etagen er fuld af mennesker. Hvad disse mennesker gør er lidt op til jer. Det kan være en dekadent romersk ædegilde med små drenge og piger, der tilser store fede mænds vådeste drømme eller en syg udgave af hellraiser med afflået hud, piskesmæld og masser af blod og skrig… eller begge dele eller noget gelt andet.

Ord til inspiration til Inkvisitørens spørgsmål:
Perfid, sukkersødt, jomfru, børn, leg, pisk, kæder, blod, hud, bar, nøgen, erektion, sex, varme, horn, piercing, maske, kniv, søvndyssende, sølvtunge, guld, røgelse, insekter, kryb, deform…

Kritiske spørgsmål man kan vælge hvis spillerne går i stå:
"Hvad lavede du, Sledge, men den mindreårige pige?"

"Og hvad med drengen?"

"Tog I del i… legen?"

"Hvorfor lyver du?

"Hvorfor kom det så langt ud?"

"Det var ikke alle der var enige i den 'fremgangsmåde', var det?"

Cut.

D: Den menneskelige faktor – Magt gennem forandring
De fire "helte" har nu været gennem helvede bogstaveligt talt. Det skal spillerne nu mindes om. De er slagne, trætte, måske paranoide, sårede, knækkede. Er de kun fire tilbage eller er der stadig andre omkring dem de (måske) stoler på? Det er nu på tide at teste deres menneskelighed. De er kommet til etagen til Tzeentchs ære. Tzeentch er forandelighedens gud. Og magiens. Så alt kan ændres; rummet, sindene, omstændighederne, tiden. Oppe kan være ned og syd kan være vest. Broder kan vende sig mod broder, og Tzeentch er desuden berygtet for at vise sig i forskellige forklædninger alt efter hvem han taler til…

De begynder i, hvad der virker som et tempel dedikeret til fugleafguder (Tzeentch), men omgiverlserne kan hurtigt ændre sig, og det må Inkvisitøren godt gøre opmærksom på. De kan hurtigt gå fra fugletempel til krigsmarker, krigsmarker, til mørke huler, grønne jungler, til advarsler

om fremtiden med glimt af retssalen, fængsel, døden…

"I skriver, at I ankom til en etage, der var stenbelagt og med store udskæringer af primitive fuglekranier overalt. I midten stod et altar og en mand klædt i mørke gevandter med et stort fuglehoved, der talte til jer. Det her var så inden, og jeg citerer igen, ***"…det hele blev meget meget mærkeligt"****. Det kræver vist en nærmere forklaring."*

Husk – alt kan ændres …

Ord til inspiration til Inkvisitørens spørgsmål:
Mod, stolthed, styrke, svagheder, fejl, mistillid, paranoia, jalousi, fejhed, fortabelse, afmagt, syndefald, oprejsning, konstruktion, fugle, næb, kløer, forandring, smelte, kviksølv, flydende, sandhed, fortid, nutid, fremtid…

Kritiske spørgsmål man kan vælge hvis spillerne går i stå:
"Hvad er den menneskelige faktor?"

"Var det her jeres verden 'brød sammen', som i så malerisk beskriver det?"

"Og så var det, at rummet ændrede sig til hvad præcist?"

"hvordan oplevede I denne transformation, denne overgang?"

"Følte du dig uretfærdigt behandlet?"

"Hvorfor skrev du så ikke det i rapporten?"

Cut.

3: Ordo ab Chao

Der er nu kun få spørgsmål Inkvisitøren mangler at stille.

"Hvordan overlevede I?"

"Hvorfor overlevede I?"

"Hvad er du skyldig i?"

Hvis de spørger om skyldige i hvad, så er der mange muligheder: skyldige i forræderi mod menneskeheden, skyldige i at blive forledt af Kaos, skyldige i deres kammeraters død, skyldige i kolonisternes død, skyldige i at besudle Kejserens navn, skyldige i at bringe skam over deres kompagni, etc…

Uanset hvad, skal det nok være muligt at få dem til at erkende sig skyldige i et eller andet. Straffen viser sig foran dem, idet der toner et glasbur frem for dem i det mørke rum. I glasburet ligger der fire små piller. En til dem hver.

Nu slutter Inkvisitøren med at spørge hver enkel spiller…

"Hvilken virkning har din pille?"

Kain

Med brutalitet skal land bygges. Hvilket også er Kains akilleshæl. Han er et brutalt svin, der i den grad tænder på blod, afrevne lemmer, kampens hede og adrenalinens susen. Des mere blod og indvolde, des bedre.

Venner har han ikke. Skal man komme på hans gode side, er man nødt til at bevise sit værd, og før man har gjort det, kunne man ligeså godt være død i hans øjne. Svaghed tolereres ikke.

Kain har et *alt*dominerende personlighedstræk; Hans temperament. Han er i besiddelse af en yderst kort lunte. Han finder sig ikke i noget som helst og kan eksplodere over hvad som helst. Til gengæld er han er 100% dedikeret kriger, der vil gøre *absolut* hvad som helst for at vinde. Og har gjort det. Han ejer ikke skyggen af moralske skrupler, hvis blot det fremmer en sejr i hans favør. Medfølelse er for de svage. Barmhjertighed for de direkte dumme.

Baggrund

Imperiet har mistet enhver radioforbindelse med Koloni 727 på yderplaneten Croatoan IV. 50 Imperial Guard-soldater bliver sendt derned for at undersøge kolonien og finde svar på hvorfor de ikke responderer. Soldaterne nåede frem til den afsondrede koloni, hvor de fandt alt var forladt. Der var ikke en sjæl at se af de 2800 kolonister, der efter optegnelserne burde være til stede. Men midt i kolonien var der rejst et tempel. Et mørkt tempel med en trappe ned.

Soldaterne blev beordret ned. 4 mænd kom tilbage.

Jer.

De Tomme Mænd:

Kain – brutalt svin, men en hamrende god soldat.
'Sledge' – amoralsk røvhul, der for det meste gør som han vil.
Nate – konstant sygdomsbefængt hypokonder.
'Teeth' – overtroisk, vægelsindet og muligvis en smule retarderet.

’Sledge’

Lysten driver værket. Det har altid været ‘Sledge’s motto. Og problem. Han har altid gjort det, han har lyst til, men det kan blive problematisk, når man har nogle rimelig fucked up lyster. Narko, tjek. Mord, tjek. Sex, masser af tjek. Kvinder, mænd, dyr, børn. Hvorfor begrænse sig?

‘Sledge’ gør altid som det passer ham, eller det vil sige, at det *gjorde* han, lige indtil han blev fanget. For kidnapning, voldtægt og mord. Og det i flertal. Han fik valget mellem en kugle for panden eller et liv som soldat hos Imperial Guard. Han valgte det sidste. Og det passer ‘Sledge’ overraskende godt at være soldat. Vold er der masser af, og så længe han retter sine ’lyster’ mod fjenden, sker der ikke noget. For det meste.

‘Sledge’ har et *alt*dominerende personlighedstræk. Han er hamrende amoralsk. Han har ingen indre moralsk stop knap, når noget er ved at gå for langt. Intet moralsk kompas. Alt skal prøves, uanset hvor sygt. Med mindre naturligvis de umiddelbare konsekvenser kan skade ham selv. Men som hovedregel gør ‘Sledge’, hvad der passer ham, uanset hvor sygt det så end er.

Baggrund

Imperiet har mistet enhver radioforbindelse med Koloni 727 på yderplaneten Croatoan IV. 50 Imperial Guard-soldater bliver sendt derned for at undersøge kolonien og finde svar på hvorfor de ikke responderer. Soldaterne nåede frem til den afsondrede koloni, hvor de fandt alt var forladt. Der var ikke en sjæl at se af de 2800 kolonister, der efter optegnelserne burde være til stede. Men midt i kolonien var der rejst et tempel. Et mørkt tempel med en trappe ned.

Soldaterne blev beordret ned. 4 mænd kom tilbage.

Jer.

De Tomme Mænd:

Kain – brutalt svin, men en hamrende god soldat.
’Sledge’ – amoralsk røvhul, der for det meste gør som han vil.
Nate – konstant sygdomsbefængt hypokonder.
’Teeth’ – overtroisk, vægelsindet og muligvis en smule retarderet.

Nate

Sygdom er roden til alt ondt. Hvilket er mindre godt når man altid er syg. Eller tror man er det. Eller er det og tror man fejler mere. Nate har et *alt*dominerende personlighedstræk. Han er hypokonder. Dog med den forskel, at han for det meste faktisk er syg. Ikke nødvendigvis med noget alvorligt, men han hoster altid, har udslet, nyser, øjnene løber i vand etc. Om det så er psykosomatisk, fordi han *tror*, han er syg, må kun Kejseren vide.

Men Nate er også tiltrukket af sygdom. Det er så at sige noget han går op i. Han ved utroligt meget om sygdomme og hvad de gør ved en og lige så meget om medicin og hvad de så gør med en og den eller de sygdomme, de er sat i verden for at udrydde.

Og det er også en af grundene til at han blev soldat. For at komme væk. Ud i solsystemerne og lære om nye opskure sygdomme og få nye fobier. For Nate er ræd. Ræd for bakterier, ræd for smerte, for smitte, for patienter – hvilket igen er begrundelsen for hvorfor han aldrig blev læge, selv med den baggrundsviden, han render rundt med.

Baggrund

Imperiet har mistet enhver radioforbindelse med Koloni 727 på yderplaneten Croatoan IV. 50 Imperial Guard-soldater bliver sendt derned for at undersøge kolonien og finde svar på hvorfor de ikke responderer. Soldaterne nåede frem til den afsondrede koloni, hvor de fandt alt var forladt. Der var ikke en sjæl at se af de 2800 kolonister, der efter optegnelserne burde være til stede. Men midt i kolonien var der rejst et tempel. Et mørkt tempel med en trappe ned.

Soldaterne blev beordret ned. 4 mænd kom tilbage.

Jer.

De Tomme Mænd:

Kain – brutalt svin, men en hamrende god soldat.
'Sledge' – amoralsk røvhul, der for det meste gør som han vil.
Nate – konstant sygdomsbefængt hypokonder.
'Teeth' – overtroisk, vægelsindet og muligvis en smule retarderet.

’Teeth’

Nogen vil kalde ‘Teeth’ decideret *dum*. Andre måske *forvirret*. En ting er sikkert – han er i mangel af et bedre og stærkere ord *vægelsindet*. Man har et standpunkt, til man tager et nyt. Og det gør ‘Teeth’ så. Igen og igen. Han har svært ved at tage en helhjertet beslutning, og er hele tiden usikker på om den beslutning han nu tog også var den rigtige. Altså når man endelig kan få ham til at tage en beslutning.
Men det er ikke kun beslutninger, der volder ‘Teeth’ problemer. ‘Teeth’ husker… alternativt. Man kan også sige at han projicerer sin vægelsindethed over på andre. Det er ikke altid, han husker ting, som de var. Fortæller en kammerat at rummet, de lige var i, var gult, vil ‘Teeth’ nu mene, det var blåt. Var der en pige, husker ‘Teeth’ det som en dreng. Til stor irritation for ‘Teeth’s kammerater i krig, eftersom ‘Teeth’ ikke er bleg for at irettesætte dem.

Og så tror ‘Teeth’ på, at der noget større end os. Noget der styrer os. Kald det skæbnen, guder, overtro, magi endda. Men der er noget, vi ikke forstår, noget der gør, at vi gør nogle ting, vi ellers ikke ville have gjort. Det gælder om at læse tegnene. Så det forsøger ‘Teeth’. Men hvordan vælger man, hvad der er tegn og hvad der ikke er, når man ikke engang kan tage en ganske simpel beslutning?

Baggrund

Imperiet har mistet enhver radioforbindelse med Koloni 727 på yderplaneten Croatoan IV. 50 Imperial Guard-soldater bliver sendt derned for at undersøge kolonien og finde svar på hvorfor de ikke responderer. Soldaterne nåede frem til den afsondrede koloni, hvor de fandt alt var forladt. Der var ikke en sjæl at se af de 2800 kolonister, der efter optegnelserne burde være til stede. Men midt i kolonien var der rejst et tempel. Et mørkt tempel med en trappe ned.

Soldaterne blev beordret ned. 4 mænd kom tilbage.

Jer.

De Tomme Mænd:

Kain – brutalt svin, men en hamrende god soldat.
’Sledge’ – amoralsk røvhul, der for det meste gør som han vil.
Nate – konstant sygdomsbefængt hypokonder.
’Teeth’ – overtroisk, vægelsindet og muligvis en smule retarderet.

Fyrtårnsbrigaden – den tynde blå linje.

Af Kristian Bach Petersen

Fyrtårnsbrigaden – den tynde blå linje.

"Theirs not to make reply,

Theirs not to reason why,

Theirs but to do and die"

Velkommen til Fyrtårnsbrigaden, et scenarie i Fastaval 2010s Warhammer 40.000 antologi. Scenariet handler om fire unge Ultra Marine scouts, der sidder som de sidste tropper på planeten Crimea, der er tæt på at falde i hænderne på fjenden. Faktisk er de fire spilpersoner og deres sergent de eneste tropper tilbage på planeten. De skal bare holde stand, indtil de bliver hentet…

Scenariet kort

Spilpersonerne bliver ikke hentet. De er blevet efterladt på Crimea, måske for at købe dyrebare sekunder til den flygtende flåde, måske for at holde gang i det planetare fyrtårn, der er på planeten, måske er de bare blevet glemt eller er blevet ofre for smålige overordnedes interne magtkamp. Det vigtige er, at spilpersonerne har fået ordre på at blive, og som Space Marines gør man, hvad man får ordrer til, indtil der kommer andre ordrer. Eller gør man, for spilpersonerne er ikke helt igennem deres transformation til Space Marines? Der er stadig en rest menneskelige følelser gemt under rustninger, boosters og implantater. Der er stadig en overlevelsesdrift, der forsøger at overdøve alt, hvad de har fået tudet ørerne fulde af under deres træning. Scenariet sætter loyalitet og pligtopfyldenhed op overfor denne drift og lader spillerne vælge død og hæder eller liv og vanære.

Ellers er scenariet et tempofyldt actiondrama, hvor splpersonerne bliver trængt længere og længere op i en krog og meter for meter tvinges til, når blasterilden kortvarigt stopper, at overveje værdien af deres ed til kejseren og deres eget liv.

Der er ingen regler til scenariet, men du er som spilleder meget velkommen til at rulle nogle terninger i kampsituationer og så, eventuelt sammen med spillerne, tolke resultatet. Scenariet kan spilles som ”klassisk” spillederstyret scenarie eller med mere fortælleansvar lagt over på spillerne. Jeg håber du og spillerne kan finde og afstemme det, så I får den bedst mulige oplevelse.

Spilpersonerne er:

Broder Billy Pilgrim – Idealistisk og klar på at komme i kamp første gang. Lad ham mærke hvor meget mere grum, beskidt og ubehagelig krig er i virkeligheden. Det ligner slet ikke de rekruteringsplakater, der førte ham ind i Marinen.

Broder Paul Proteus – erfaren soldat, der stadig drømmer om det civile liv. Mind ham om, at de drømme, han stadig har, ikke er umulige i modsætning til overlevelse på Crimea.

Broder Malachi Constant – Presset ind i Marinen af sin families stolte idealer og traditioner. Giv ham mulighed for at ”blive” en sand Marine, men hold samtidig muligheden åben for et sammenbrud.

Broder Rabo Karabekian – Den synske Marine, der har ubehagelig anelser om denne opgave. Lad ham få små glimt af hvad der kommer (som i de to cutscener) og giv ham eventuelt en edge i kamp – advar ham 3 sekunder før Tyraniderne bryder igennem væggen.

De fire scouts er bevæbnet med bolt guns, granater, knive og eventuelt en heavy bolter til deling.

Udover de fire scouts er der er tre andre deltagere. **Sergent Trout** er en hærdet veteran og en klippe som nye scouts kan støtte sig til. Gør ham så faderlig og sympatisk som muligt, så det bliver ekstra ubehageligt når han sendes i døden. **Overkommandoen** er officererne og lederne der sidder langt væk fra der krigen udkæmpes og snakker. De er udtryksløse, kyniske masker, der jonglerer rundt med Mariners liv som var de tabletop figurer i et spil. **Tyraniderne** er genetisk modificerede aliens, bestående hovedsageligt af tænder, pigge og kløer. De drager rundt i universet og høster genetisk materiale og dræber alt på deres vej. De er uforudsigelige, bad ass, ubehagelig og pisse farlige. Blandt de mest ubehagelige er typen Carnifex; 5-10 tons tænder, fråde og ønske om at flå en lille flok scouts i småstykker.

Scene 1 – Anslag

De fire scouts og deres Sergent befinder sig ved Tårnets ydre forsvarsværk. De sidder med ryggen op af den smadrede væg, der er forstærket med hurtigt opstillede plastpalisader og gammeldags sandsække. Området ude foran forsvarsværket er et øde no mans land, hvor rustne vrag af fjendtlige fartøjer ligger krøllet sammen mellem ligene af faldne tropper, pigtråd og bombekratere. Hen over gruppens hoveder oplyser beskydningen fra plasma- og laserkanoner himlen.

Sergent Trout snakker i sit intercom, imens han bjæffer ordrer ud, da en høj skærende lyd overdøver alt. Hvis nogen kigger op over muren, ser de et angrebsfartøj få meter fra muren. Ud strømmer væsener i hobetal, lige frem mod gruppens position.

Det er umuligt at overskue hvor mange væsener, men spilpersonerne kan godt holde dem stangen, under heftig opmuntring fra sergent Trout.

Lad spilpersonerne skyde løs og give den los med aktion og drama. Lad spillerne rykke rundt, fyre kampråb af, tænke taktisk og sørg for at der er masser af fjender at skille sig af med. Når det begynder at blive trivielt, lader du strømmen af fjender stoppe og stilheden brede sig over slagmarken. Ultra Marinerne har vundet… for nu.

Scene 2 – Præsentation

Under ledelse af sergent Trout, trækker gruppen sig tilbage til barak område 2. Her bliver de fire scouts beordret til at smække nogle hurtige forskansninger op og ellers grave sig ned og gøre sig klar til kamp. Samtidig kaster han sig igen over intercommen. Han råber ind i mikrofonen i sin hjelm, samtidig breder stilheden sig over området.

Sergent Trout kalder gruppen sammen. Han forklarer dem, at det ikke ser godt ud for tårnet. Han har lige talt med ”Overkommandoen”. Marinens scout kompagnier har observeret alt for mange fjender, og forstærkningen hjemmefra er alt for langt væk. Det er derfor besluttet, at Crimea skal rømmes. Samtidig er det vigtigt, at gruppen forbliver på deres nuværende position og holder fjenden tilbage for enhver pris. Hvert sekund som gruppen, sammen med andre taktisk placerede grupper, kan købe tårnet, vil være dyrebart og være med til at redde menneskeliv.

Samtidig er Trout blevet beordret til at bevæge sig ud i det tabte område for at hente ”noget” vigtigt, som er efterladt i en forpost. Forespørgsler om at gå med ham vil blive afslået, og han vil forlade de fire scouts med en kort peptalk. Fortælle de at de skal holde hovedet holdt, være stolte af hvad de allerede har opnået og forsikre dem om, at det hele nok skal gå og at de vil blive dekoreret, når de engang kommer tilbage.

Cutscene: Vi befinder os tilbage i fyrtårnet. En flok forhutlede civile bliver gennet ind i en mindre transporter, der kort efter vil løfte dem ud i rummet, væk fra Crimea. To Ultra Marines i deres store

blå rustninger, lukker døren bag dem og trykker på en knap, der sender transporteren af sted. En spøgelsesagtig stilhed breder sig igennem det stille Fyrtårn.

Scene 3 – Uddybning

De fire scouts er nu efterladt alene tilbage. Der er ikke længere en leder til at fortælle dem, hvad de skal gøre og til at berolige de flossede nerver, der endnu ikke automatisk bliver pumpet fuld af den rette kemiske kombination af adrenalin, smertestiller og beroligende kemi, som hos de rigtige marines.

Nu har de tid til:

- At snakke sammen.
    - Om det ansvar, der hviler på deres skuldre. Om missionen so far. Om det snart at være spacemarine, etc.
- Tilse de skader, de fik under den første træfning.
    - Scouts er ikke så armerede som rigtige Marines. De kan stadig føle smerte og frygt, når fjendens klosakse har flået igennem rustning og kød og blottet knogle.
- Tjekke området.
    - Landet omkring spilpersonerne er ren ødemark, med rygende ruiner, stinkende kratere, hvor fjendens bomber er faldet, og dele af både venner og fjender, der ligger smeltet sammen på den askegrå jord. Dog kan en tur

ud i området afsløre, at der et par kilometer væk, nær selve hovedbasen, i resterne af det, der engang var en transporterhal, står en næsten uskadt Aquila Lander. Hvis gruppen senere vælger at stikke af, er dette rum-gående fartøj deres bedste bud. Samtidig er hallen også noget nær den eneste stadigt stående bygning i området.

- Få opkald fra Tårnet
    - Overkommandoen kalder på et tidspunkt og beder om en opdatering på gruppens situation. Lad det gerne ske, imens eller lige efter spillerne er blevet presset, og sørg for, at Overkommandoen virker rigtig langt væk og ligeglad med gruppen. Hvad betyder fem liv over de mange, der skal reddes.
- Slå mindre grupper fjender tilbage.
    - Hvis der bliver for stille, kan der altid komme en Carnifex væltende igennem palisaderne eller bomberne begynde at falde omkring gruppen. Her må der gerne komme tvivl om, hvor bomberne egentlig kommer fra – er Overkommandoen allerede begyndt at bombe det område, gruppen befinder sig i?

Scene 4 – PONR (Kilgore Trout dør)

Pludselig, i en rolig stund, sker der noget over spillernes intercom. Et hæst brøl runger ud gennem den statiske forstyrrelse på radioen. Sergent Trouts stemme kan høres gennem skrattende intercom lyd og tung beskydning.

"xxxxx shit xxxx jeg er fanget xxxx der var ikke en skid herude xxxx hvad fanden tænkte de på xxxx drenge, I skal ikke xxxxxx de er væk. Jeg så dem forlade tårnet xxxx fuck fuck fuck xxx der er alt for mange xxxxxx"

Efterfulgt af tung blaster ild og en hæslig hvinen, både maskinel og dyrisk. Så bliver der stille igen. Lad de fire scouts diskutere, hvad de skal gøre, inden lyden af tunge krigsmaskiner begynder at komme tættere på.

CUTSCENE: Vi befinder os i på en Battlebarge, højt over Crimea. En mand i blå klædedragt vender sig bort fra et vindue og står ansigt til ansigt med en Marine. "Der er ikke noget at gøre – vi

får dem ikke væk i tide. Lad os komme væk herfra". To minutter efter sætte den enorme Battlebarge lydløst i bevægelse gennem rummet.

Scene 5 – Konflikoptrapning

(Spillerne trænges op i den endelige krog)

En otte ton tung Carnifex bryder igennem en væg og begynder at kæmpe sig ind til de fire scouts. Bag den kan man se hvordan store flokke af tyranider vælter frem imod spilpersonernes skanse. Tilbagetrækning er den eneste mulighed.

Hvis spillerne ikke føler sig klar til at trække sig tilbage, må der skrues op for ubehagelighederne. Lad ammunitionsniveauet gå kritisk lavt, lad en tyranid flå en arm eller et ben af en af spilpersonerne, beskriv det bølgen hav af fremstormende fjender.

Medmindre gruppen alligevel, uklogt, er enige om at lave et final stand her, kan de trække sig tilbage i retning af Tårnet.

Der er radiostilhed fra overkommandoen.

Scene 6 – Klimaks (Flugt eller)

De fire scouts er nu trængt op i en krog og med en stående ordre om at holde stand til det sidste. De monstrøse Carnifexer vælter frem, folk er sårede, blødende, måske døende. Alle menneskelige sanser i de fire scouts vil råbe på overlevelse, sikkerhed, flugt, imens de integrerede og biologiske Space Marine-dele i de fire scouts kroppe kører på højtryk og pumper adrenalin og smertehæmmer ud i systemet, imens alle organer og legemsdele kører på overdrive.

Der er dog intet at gøre mod en overmagt af tonstunge væsener, der bare vælter frem og flænser og æder alt de kommer i nærheden af. Der er ingen udvej.

Altså medmindre man springer ombord i den Aquila Lander, der står bagved/i nærheden. I så fald er man blot nogle få tryk på en knap væk fra monstre og dødsdømte planeter. Det er bare ikke at følge ordre og stemmer ikke så godt

overens med Ultramarinernes kampråb, *bravery and honor*.

Det er her den endelig konflikt skal stå. Ikke mellem marines og tyranids – det slag har tyraniderne for længst vundet. Kampen står mellem spillernes overlevelsesdrift og deres vilje til, og ønske om, at følge den ordre, der er udstukket.

Afslutningen afhænger af spillerne. Nogen vil sikkert vælge den stærke Space Marine-overbevisning og kæmpe til den bitre ende. Andre vil være drevet af ønsket om at overleve og stikke bolteren mellem benene. Som spilleder er det din opgave, at spille op imod begge overbevisninger. Hvis spillerne vælger den stålsatte Spacemarine-vej, så hold fast i, at planeten virker tom, at der intet er tilbage at forsvare udover tomme ruiner, Sergent Trouts sidste ord og lad eventuelt lyset øverst i tårnet slukke, ligesom den største Carnifex bryder igennem det allersidste forsvarsværk.

Hvis spillerne hurtigt vælger kujonvejen, så skru op for spacemarine patossen. Om alle de marines, der har ofret sig, deriblandt sergent Trout, om den ed alle Ultramarines sværger og om de mange generationer af helteblod, der flyder i deres årer, et blod, der ikke er blevet tyndere siden Roboute Guilliman kæmpede mod Slaneesh for århundrede siden, eller er det?

Det vigtigste er, at det ikke skal være en nem beslutning, lige meget hvilken beslutning, det er.

Scene 7 – Udtoning – To version (Død eller vanære)

Scenariet er slut. De fire scouts er enten døde eller stukket af. Men siden vi har at gøre med en dystopi, er der selvfølgelig et efterspil.

Hvis spilpersonerne kæmper til døden på Crimea…

Vi er tilbage på Macragge, Ultramarinernes hjemplanet. Vi befinder os i et dystert lokale med højt til loftet. Det eneste, der oplyst i rummet, er et enormt bord med et kort over The Imperium of Man. Kortet er fyldt med små brikker, der står placeret på kortet som en strategisk mosaik.

Omkring bordet står en flok alvorligt udseende mænd samlet. Nogen er iført tunge rustninger, imens andre blot er klædt i kåber og blå klædedragter. Ens for dem alle er, at de bærer Ultramarinernes mærke.

Brother Captain Lucan, øverstkommanderende for slaget på Crimea, rømmer sig, læner sig ind over bordet og tager ordet.

”Jeg kan kun beklage nederlaget på Crimea, men vi har jo hele tiden vidst at chancen for at beholde Crimea på Imperiets hænder, for nu, selvfølgelig, var lille. Jeg kan forsikre om, at vores tab var minimale, og vi mistede intet af stor værdi.”

En tjener begynder at fjerne modeller fra det store stjernekort midt i rummet. Den sidste brik han fjerne, er et lille blåt fyrtårn.

Hvis spilpersonerne stikker af fra Crimea…

Vi er ombord på en Space Marine Battle Barge, der svæver lydløst over en planet. En gruppe Marines står samlet og stirrer i stilhed ud af et panoramavindue. Nede på planeten skyder små røde og orange paddehatteskyer op. Vi hænger lavt nok til at se, at det er byer, der bliver bombet, byer i Imperiet.

De lydløse eksplosioner på overfladen dør langsomt ud, og de fem mænd i gruppen vender sig langsomt om og forlader bordet.

En tjener begynder at fjerne modeller fra det store stjernekort midt i rummet. Den sidste brik han fjerne, er et lille blåt fyrtårn.

The End

Bonusinfo: *Scenariet er inspireret af Alfred Lord Tennysons digt ”The Charge of the Light Brigade”, der omhandler Slaget ved Balaclava under Krimkrigen i 1854, hvor en gruppe engelske kavalerister blev beordret til at angribe en russisk kanonstilling, på trods af umulige odds, med 278 faldne som resultat. Ifølge historierne om slaget, skete udfaldet på ordre af en officer, der ikke brød sig om sin svoger, der var leder af kavaleristerne. Slaget ses som et klassisk eksempel på krig i sin mest heroiske, men også mest meningsløse form. Digtet i sin fulde længde kan læses her:*

http://www.nationalcenter.org/ChargeoftheLightBrigade.html.

Kristian Bach Petersen, Århus, januar 2010

Broder Billy Pilgrim

In my veins run the blood of the Ultramarines

The blood of Primach Roboute Guilliman

The first and finest

In my life and in my battles

I shall strive to honor this blood and bloodline

Bravery and honor

Bravery and honor

Jeg kommer fra Macragge, hjemplanet for de stolteste og mest ærværdige Space Marines, de blå Ultramarines. Fra jeg var helt lille, var det mit eneste ønske og største drivkraft i livet at blive en af disse menneskehedens mest berømte forsvarer og bolværker imod det kaos, som min mor fortalte om, når jeg blev lagt i seng eller min far truede med, når jeg ikke lystrede hans strenge stemme.

I dag, efter års hård fysisk træning, endeløse tests og prøvelser, står jeg her og spejler mig diskret i ruden på Thunderhawk transporteren, der vil bringe mig og mine brødre frem til Crimea – den første kampplads, hvor jeg vil kæmpe for den familie, jeg ikke har set, siden jeg blev hvervet og det liv, som millioner af mennesker lever rundt om i universet og Imperiet, det liv, som jeg selv sagde farvel til, da jeg lod mig hverve.

Pladerne i min scout armor består af kulstof og titanium og understøtter perfekt den tunge boltpistol i min hånd. Jeg kan høre sergentens stemme i mit intercom. Om et øjeblik vil vi ligge an til landing på Crimea.

Da jeg får øje på planeten langt nede under os, er det ligesom, der går en elektrisk strøm igennem mig. Mit sekundære hjerte begynder at banke, luften strømmer et kort øjeblik for hurtigt igennem mine nye multilunger, inden jeg får kontrol over min krop og alle dens nye funktioner.

Luften er tyk af røg, og selvom min hjelm og filtrene i min næse og mine lunger tager det meste, kan jeg stadig mærke røgen svide og den røde, jernagtige smag af blod i mit svælg. Hjelmen gør det muligt for mig at høre hvad sergenten galper, over det kaos af lyde, der vælter mig i møde, da jeg forlader Thunderhawken.

Civile med et frygtsomt blik i deres ellers døde øjne. Rigtige Marines, der tårner op i menneskemængden, som rolige metalliske bølgebrydere i et panisk menneskehav. Eksplosioner, død og ragnarok.

Mon ikke Primarch Guillman ville være stolt?

Broder Paul Proteus

In my veins run the blood of the Ultramarines

The blood of Primach Roboute Guilliman

The first and finest

In my life and in my battles

I shall strive to honor this blood and bloodline

Bravery and honor

Bravery and honor

Jeg kalder landbrugsplaneten Masali for min hjemplanet, selvom det efterhånden er mere end ti år siden, jeg har sat min bestøvlede fod der. Jeg glæder mig over dette. Det betyder, at Masali har været forskånet overgreb fra fjenden; fra kaos.

Det har jeg set mange andre planeter, der ikke har. Set hvordan horder af orker, eldars, tyranids og sågar faldne Marines har trådt al civilisation under fode, uden nåde og uden skånsel. Nu er jeg en del af den tynde blå forsvarslinje, der står imellem kaos og ødelæggelse og den civilisation, jeg elsker.

Det er dog ikke altid nemt. Jeg kan stadig huske smerterne, da jeg fik min Ossmudula indopereret, og pinslerne, da implantatet udvidede og styrkede knoglerne i mit bryst. Der var momenter, hvor jeg tvivlede på, om det virkelig var en gerning for mig.

Indrømmet, tvivlen dukker stadig op, ind imellem. Når vi ikke har været i kamp i lang tid og bare sidder tilbage på Macragge og venter. Venter og ser på, de civile og de almindelige styrker har liv at leve. Jeg har kun Marinen. Man påstår, at tvivlen forsvinder, når Det Sorte Panser bliver en del af mig, jeg bliver en del af min rustning, og jeg går fra scout til fuldbyrdet medlem af de bedste marines i Imperiet, Ultra Marines.

Nu er vi i aktion. Så går det hele nemmere. Vi er jo skabt til kamp, og det kommer efterhånden naturligt til mig. Efter kampe med dark eldars på fjerne planeter og angreb på fjendtlige fartøjer i rummet, er jeg efterhånden ét med min bolter. Jeg når knap nok at opfatte det, når mine nye dele får synapserne til af fyre i min rygsøjle, jeg skyder per instinkt.

Da transporteren sætter ned på Crimea, ryster jeg mig ud af den tilstand, der har erstattet søvn i mit liv. Lyden af bomber og metal imod metal skærer igennem skroget på det store fartøj. Jeg sad lige med Masali i tankerne, næsten som før i tiden.

Gad vide, om de andre også drømmer, når de er i stasis?

Broder Malachi Constant

In my veins run the blood of the Ultramarines

The blood of Primach Roboute Guilliman

The first and finest

In my life and in my battles

I shall strive to honor this blood and bloodline

Bravery and honor

Bravery and honor

Macragge, hjemplanet for Ultra Marines. Sådan har det været for din slægt i generationer. Jeg kan stadig huske det stolte blik i min faders øjne, da jeg kom igennem nåleøjet og fik mulighed for at træde ind i de stolteste geledder i Imperiet.

Jeg var også glad, ikke mindst for at kunne træde ud af min broders skygge. Han blev optaget i Ultra Marines fem år før mig, og derhjemme blev der ikke snakket om andet. Han var altid stærkere, hurtigere og bedre.

Det var han selvfølgelig også, og nu har han endnu engang hævet overliggeren og er blevet Brother Techmarine, en fornem og vigtig titel i Marinen. Men jeg skal vise dem, at jeg kan være en mindst lige så klog, skarp og dygtig Marine.

Udenfor kan jeg se Crimea. Planeten hvor min næste smag af kamp skal komme. Jeg lagde mærke til eksplosionerne og ruinerne nede på overfladen. Ødelæggelserne og så det store tårn. Synet skærpede mine sanser. Haemastamen-implantatet regulerer den hastighed, mit blod bevæger sig rundt med, og mit Lyman's Ear modvirker ethvert optræk til søsyge, men alligevel har jeg lidt kvalme, da fartøjets landingsstel får kontakt med jorden. Måske stopper den slags, når man har fået det sidste af de 19 implantater, der gør én til rigtig Space Marine.

Men får de også min nagende frygt til at forsvinde? Det håber jeg, for lige nu dukker den op på de mest besværlige tidspunkter og er som en stemme, der råber af mig, at jeg ikke hører til der. Men det gør jeg!

De andre omkring mig ser helt rolige ud. Som statuerne foran træningshallerne på Parmenio. Har de flere implantater end mig, eller er de bare skåret i samme blå stål som min ægte bror. Nu har jeg alle disse nye brødre, der virker lige så kølige og fokuserede. Folk med idealer, som jeg stadig ikke er klar over, om er mine egne eller min familiens.

Er Ultra Marine noget man er født til, eller noget man kan blive med tiden?

Broder Rabo Karabekian

In my veins run the blood of the Ultramarines

The blood of Primach Roboute Guilliman

The first and finest

In my life and in my battles

I shall strive to honor this blood and bloodline

Bravery and honor

Bravery and honor

Jeg er vokset op på Calth, en planet hvor alt liv befinder sig under jorden, dybt nede under en overflade, der ikke levner plads til, eller viser nogen for nåde overfor, liv. Det er den samme indgang mit broderskab, Ultra Marines, har. Vi viser ingen nåde og kæmper altid modigt og med ære.

Under overfladen lærte jeg også at bruge mine andre sanser. I de dårligt oplyste gange, spirede min sjette sans og ofte kunne jeg fornemme, hvad der ville ske, før det skete. Det gik ikke mine forældre eller omgivelser forbi, og da frygten for, at jeg var en skabning rørt af kaos, blev jeg sendt til Parmenio, for at træne blandt Ultra Marines, for måske at kunne udfylde positionen som psyker blandt de blåklædte marines.

Så langt er jeg ikke nået endnu, og jeg lever, tjener og adlyder som alle de andre scouts i mit kompagni. Men for hver nyt organ, jeg får implanteret, virker det som om, min forbindelse til Warpen bliver svagere. Jeg er ikke klar over, om jeg overhovedet kan tjene som psyker, og endeligt som Librarian, når mit nittende implantat, Det Sorte Panser, forbinder mig endegyldigt med min rustning.

Indtil da benytter jeg mig af mine evner, og de har tjent mig godt i mine tre år som scout. For det er bestemt en fordel at kunne fornemme, hvor bomberne falder, eller om der står en flok Ork Boyz og venter bag den næste bunke sandsække. Det har måske nok gjort mig lidt kæphøj, men samtidig gør det det ikke nemmere at være Marine.

For ære og mod handler sjældent om at gøre det smarteste. Det handler om at gøre det rigtige, også selvom det rigtige sender dig lige ind plasmastråler eller kanonild. Det har jeg svært ved at tackle. Der er stadig dele af mig, der holder igen, når lokummet brænder, og den isnende fornemmelse bevæger sig op af min rygrad, sideløbende med Omophagea-implantatet, der er placeret dybt inde i marven. Den fornemmelse, der har luret, lige siden transporteren landede på Crimea.

Er man en kujon, fordi man ønsker at overleve?

Malleus

Af Mads Brynnum og Kristoffer Rudkjær

Dæmonen tager mange former. Du må kende dem alle. Du skal kunne kende dæmonen trods hans forklædninger og uddrive ham fra hans gemmested. Stol ikke på nogen. Stol ikke en gang på dig selv. Det er bedre at dø forgæves end at leve som en abomination.
- Ordo Malleus: Første bog af Indoktrinering

Introduktion

Inkvisitør Drakenvald er død, forrådt af en af sine egne agenter til Kaos. De fire agenter, øjensynlig tro tjenere af Kejseren og Ordenen, er blevet fanget. Forhøret og deres beretning om den fejlslagne mission vil afgøre, hvem der lever, og hvem der dør.

Malleus er et scenarie, der både trækker på traditionelt intrigerollespil og fortællerollespil, men det er også et spil. Et spil, hvor der kåres vindere og tabere, og ikke mindst et spil, der har direkte indflydelse på den historie, der skabes undervejs.

Det ligger fast fra start af scenariet, at en af Drakenvalds agenter har forrådt ham til Kaos, men hvordan og hvem vil blive afgjort i løbet af spillet, omend forhørslederen måske aldrig finder sandheden.

Inkvisitionen og Ordo Malleus
Kejserens hellige Inkvisition består af tre grene, der hver især tager sig særlig farlige trusler mod imperiet.
Ordo Xenos bekæmper den udvendige trussel fra fremmede og unaturlige racer som de forræderiske Eldar.
Ordo Hereticus bekæmper den interne trussel fra mutanten, kætteren og den uautoriserede psyker.
Ordo Malleus bekæmper truslen fra hindsides, fra dæmonerne og deres herer, de unævnelige kaoskræfter.

De fire roller

Cortez er en stærk psyker, født og opvokset på en rogue trader, et illegalt handelsskib. Cortez' speciale er manipulation af sindet og kommandoer. Han er akavet og har svært ved at forstå andre mennesker.

Pris er tidligere bandemedlem fra Necromunda. Hun er en overlever, der har lært ikke at stole på andre end sin bande. Pris er en handlingens kvinde, der med sine to boltpistols kan skyde sig ud af de fleste vanskeligheder.

Victus er en aristokratisk snigmorder og mester i røgslør. Han foretrækker den subtile løsning og er en mester i at udnytte modstanderes svagheder. Victus ved, at bag den polerede overflade er vi alle bange og alene, ikke mindst ham selv.

Atella var Drakenvalds protege, og hun er et taktisk geni. Hun er tidligere arbitrator, en ordenshåndhæver, og er ambitiøs og retskaffen. På det sidste har Atella skaffet støtte til selv at blive Inkvisitør.

Fiktion og spil
Kort fortalt foregår Malleus i to tider, eller fiktionslag om man vil. Først og fremmest er der forhøret, hvor spillerne skal redegøre for den mislykkede mission og ikke mindst finde forræderen. Denne del af scenariet foregår i "nutiden" og minder meget om klassisk grupperollespil, og for overskuelighedens skyld vil vi referere til den som "forhøret". Målet er selvfølgelig at afdække hvem, der egentlig forrådte Imperiet på den skæbnesvangre mission, og det leder videre til det andet fiktionslag – "fortiden".

I forhørslokalet skal spillerne nemlig fortælle historien om hvad der mere præcist skete på missionen, og den del af scenariet – altså når spillerne fortæller om fortiden – afvikles som fortællerollespil. Spillerne skiftes til at fortælle dele af historien. Og selvom fokus først og fremmest er på at skabe en underholdende og spændende historie, har hver spiller også sin egen dagsorden, der skal fremmes undervejs. Fortælledelen bliver skabt gennem et simpelt kortspil som i øvrigt også, som antydet, har afgørende indflydelse på, hvem der bliver dømt af forhørslederen til sidst.

Undervejs vil der selvfølgelig blive skiftet mere eller mindre flydende mellem forhøret og fortællingen om missionen, så der er mulighed for at lade beskyldninger og andet flyve hen over bordet.

Missionen
Drakenvald sendte sine fire topagenter til Scintilla, sektorhovedstaden i den betydningsfulde Calixsektor, for at undersøge en pludselig tidobling i antallet af psykere. Missionen forløb umiddelbart succesfuld, på trods af flere forhindringer. Da kilden var lokaliseret, tilkaldte agenterne som Inkvisitøren selv. Men i det endelige opgør viste det hele sig at være et baghold og et kaosbæst dræbte Inkvisitøren….

Kort om spillet

Det spilmekaniske griber ind i alle dele af scenariet. I starten af spillet får en af spillerne nemlig hemmeligt rollen som forræder. Det er ham (eller hende), der har fraterniseret lidt for meget med kaoskræfterne og som er skyld i inkvisitørens død. Forræderen skal undgå at blive opdaget ved at frame en af de andre, mens de andre forsøger at afdække den rigtige forræder.

Men der er mere på spil end det. For ud over at være ramt af forræderi tyder meget på at missionen også gik galt på grund af simpel inkompetence. Og da den mest inkompetente også bliver henrettet, så gælder det om at fremstille sig selv som så kompetent som muligt.

Hvem, der er forræder, og hvem, der er mest inkompetent, afgøres gennem spillet, som altså også danner rammen for *hvordan* fortællingen skabes. Reglerne gennemgås senere, men grundlæggende handler det om at spille kort som både giver mulighed for at forme historien og giver hhv. kompetence- og korruptionspoint – de point som i sidste ende afgør, hvem der lever, og hvem der dør.

Spillederens rolle
Som spilleder af Malleus har du tre opgaver. For det første skal introducere spillerne til systemet. For det andet skal du spille rollen som forhørslederen, Inkvisitør Tyrell, og med hans spørgsmål og kommentarer styre spillet i forhørslokalet. For det tredje skal du styre fortællingen om missionen ved at assistere spillerne i deres brug af spillet.

Fortællingen

Fortællingen i Malleus er opdelt i to tider. Den ene fortælling foregår i nutiden, i forhørslokalet, og er en art rammefortælling om den anden fortælling foregår i fortiden, på planeten Scientilla, hvor de fire agenter forsøger at løse en mission. I dette afsnit vil vi kort ridse forløbet op i de to fortællinger.

<u>Forhøret</u>
De fire agenter er blevet fanget og ført til Inkvisitør Tyrells rumskib, der ligger i dok over Scientilla. Du kan med fordel lægge ud med at køre en kort introscene om overfarten til skibet, en beskrivelse af forhørslokalet og en opstartsmonolog af Tyrell. Tyrell var gammel ven af Drakenvald, og han er forhippet på at finde den skyldige og den inkompetente. Agenterne er ukampdygtige (dvs de har ingen våben, og Cortez har fået en sprøjte med et stof, som midlertidigt berøver ham for sine psykiske evner).

Tyrell kender overordnet baggrunden for missionen, stigningen i antal psykers, og han kender til de tre overordnede faser, samt Drakenvalds endeligt. Det han ikke ved er detaljerne, og dem skal han bruge til at finde den skyldige og den inkompetente.

Inkvisitør Tyrell
Engang var Tyrell Ordo Malleus mest feterede inkvisitør. Smuk, retskaffen og handlekraftig. Et forbillede for den imperielle borger. En beskytter. Men årene, ordnens evige magtkampe og de manger personlige tab har sat sine spor. Tyrell er nu gammel, kroget og bitter. Drakenvald var en af hans sidste, gamle venner, og Tyrell vil ikke sky midler for at finde en skyldig – inklusiv tortur.

Missionen
Det er spillernes opgave at fortælle missionen frem igennem spillet. Men der er en række faste punkter (som er gengivet ved akterne – se mere senere).

Missionen gik på, at undersøge hvorfor der var så mange psykers i Scientilla. Drakenvald sendte sine agenter til *Guvernørens bal* (akt 1), da noget tydet på at sektorens spidser havde noget med sagnen at gøre. Til ballet fik agenterne sneget sig ind i Guvernørens kontor, hvor de fandt beviser for, at Guvernøren havde opført et kaostempel som samtidig var en Warpport, en forbindelse til kaosriget. Inkvisitøren beordrede sine agenter til *kaostemplet* (akt 2) i paladsets kælder. Da agenterne havde skaffet sig adgang, mødtes de med Drakenvald. Men de var ventet, og Drakenvald blev dræbt af et kaosbæst. Den døende inkvisitør tilkaldte herefter inkvisitionens fremmeste krigere, space marinerne fra Grey Knight chapteret for at rense alt. Agenterne tog derfor *flugten* (akt 3) for at komme ud i tide.

Regler og forløb

Scenariet er bygget op omkring tre akter, der hver især handler om tre dele af missionen, der gik galt. Undervejs bliver der løbende vekslet mellem forhøret og fortællingen om missionen. Spillet gør brug af kort og brikker som du finder i antologiens bilag B.

Akterne

Hver akt er både en del af den mission det hele handler om, men også en spiltekniske opgave der skal løses. Helt konkret skal der i hver akt trækkes en række forhindringer (forhindringskort), som spillerne overvinder ved at spille løsningskort. Desuden kommer spillerne løbende til at trække brikker med de førnævnte kompetence- og korruptionspoint.

Hver akt er repræsenteret af en side, der angiver titel, overordnet sted, spillernes delmål (sitrep), forslag til bipersoner, en angivelse af, hvornår akten slutter og så et tal (sværhedsgrad), der viser hvor mange forhindringer, der skal overvindes, før aktens mål kan nås.

Til slutningen af akt 1 og 2 hører en mellemsekvens, du som spilleder skal formidle. Den angiver hvad der sker og hvordan spillerne kommer videre til næste akt.

Forræderen
Efter spillerne har læst deres roller men før spillet går i gang, trækker alle fire spillere et kort fra bunken af forræderkort. Der er ét forræderkort, og spilleren, som trækker kortet, er den agent, som har forrådt Inkvisitøren til kaos. Spilleren bestemmer selv, ud fra rollen, hvorfor vedkommende har forrådt Drakenvald. Du skal tjekke alle spilleres kort, så du ved, hvem forræderen er, men spillerne må ikke vise deres kort til hinanden.

Forhindringer
I hver akt er der en række forhindringer, der skal overvindes før spillerne når deres mål – altså kommer videre med missionen. De findes på kort som trækkes tilfældigt af spillederen (men hvis du mener, at have overskud til det kan du også trække tre og så vælge det der passer bedst). Det kan være småting som en låst dør, emsige vagter eller måske en "rød alarm". Men uanset hvad er det spillederens opgave at sætte scenen for den konkrete forhindring, så den passer ind i den tråd, der er i fortællingen på det givne tidspunkt.

Forhindringer overvindes ved hjælp af løsningskort. Hver forhindring har en farvekode (rød, blå, grøn og gul) og et tal. Farven eller farverne angiver hvilken type løsninger der dur. Tallet angiver hvor meget værdi løsningskortene tilsammen skal giver før den er overvundet. Desuden har alle forhindringer et lille tal i en firkant forneden. Dette tal angiver, hvor mange løsningskort der maksimalt må spilles på en forhindring før den giver negative kompetencepoint (se nedenfor).

Hver forhindring skal afsluttes før den næste trækkes.

Løsningskort

Løsningskort er markeret med farve (rød, blå, grøn og gul) samt et tal. Farven viser hvilken type løsning det er, og dermed også hvilke forhindringer det kan bruges mod, mens tallet angiver hvor god en løsning det er – jo højere jo bedre. Rød for vold og våben, blå for teknik og gadges, grøn er sociale færdigheder og endelig er gul alternative løsninger. Desuden har hvert kort en titel som fortæller lidt om løsningens art. Endelig er otte kort markeret med en kaos-stjerne. De symboliserer at man bruger kræfter/evner, der potentielt kan komme af at fraternisere med kaos. De præcise regler forklares nedenfor.

Kortene spilles dels for at overvinde forhindringer*, men også for at give spilleren rollen som fortæller.* Så hver gang man spiller et løsningskort, har man mulighed for at trække historien i den retning man selv foretrækker, dog med den begrænsning at man selvfølgelig skal tage udgangspunkt i kortets titel. Se mere om hvordan fortællingen skabes nedenfor.

Fiaskokort

Nogle gange går ting ikke helt som planlagt – det bliver i *Malleus* repræsenteret af fiaskokort. Fiaskokort kan spilles på alle forhindringer og har en negativ værdi. De har altså ikke nogen bestemt farve og heller ikke en titel. I stedet er tanken, at de fortællemæssigt knytter sig til det kort, der er blevet spillet umiddelbart før - altså at den sidste fortæller alligevel ikke løste opgaven med f.eks. *et offer*.

Fiaskokort gør det både sværere at klare forhindringen, men kan også have konsekvenser ift. kompetence og korruption.

Løgnerkort

Den sidste korttype er løgnerkort. Det er de eneste kort spillerne kan spille uden for deres egen tur. Når en spiller lægger et løsningskort og går i gang med fortællingen, kan en anden spiller spille et løgnerkort og dermed afsløre vedkommende i at pynte på sandheden. I stedet for at fortælle om hvordan løsningen hjalp mod forhindringen, bliver han nu nødt til at fortælle, hvordan det gik galt – og ikke mindst hvorfor han/hun valgte at lyve. Spilleren, som lagde løgnerkortet, må naturligvis gerne hjælpe undervejs, hvis "løgneren" er gået i stå.

Løgnerkort gør desuden at løsningskortet i stedet tæller som et fiaskokort. Det vil sige at dets værdi bliver negativ, og at spilleren, der lagde det – ligsom med fiaskokort – skal trække en korruptionsbrik.

Hvorfor spille negative kort?

Der er umiddelbart tre grunde til at spille fiasko- og løgnerkort; nød, spiltekniske årsager og af hensyn til fortællingen.

Nød handler ganske enkelt om, at man *skal* spille et kort, når man har tur (se oversigt over turen nedenfor). Så hvis man kun har fiaskokort på hånden, er der ikke andet at gøre end at spille et. Det spiltekniske knytter sig især til rollen som forræder – han eller hun kan have god gavn af at fremstille de andre som så inkompetente som muligt – men det kan også være fordi et fiaskokort gør det sværere for en rival at få kompetencepoint eller lignende.

Endelig er der hensynet til fortællingen. Det er en lidt diffus "regel", der handler om, at man som spiller ikke bare skal spille spillet, men også skabe fortællingen. Så hvis en spiller føler, at et fiaskokort gør vedkommende bedre i stand til at brygge videre på historien, så er det dét der skal spilles. Det kan godt være det stiller spilleren dårligere i sidste ende, men hvis historien bliver bedre af det, vinder alle.

Før spilstart

Bland alle løsningskort, fiaskokort og løgnerkort sammen i en bunke midt på bordet. Forhindringerne blandes også og placeres i nærheden af dig.

Læg kompetencebrikkerne med -1 i en bunke for sig. Bland alle korruptionsbrikker og placer dem i en pose eller lignende. Gør det samme med de resterende kompetencebrikker.

Giv herefter alle spillere et forræderkort og fire kort fra bunken med løsninger. Sæt scenen for første akt, træk den første forhindring og gå i gang.

Turen

Den del af scenariet der handler om missionen – altså fortiden – foregår over en række ture, hvor hver spiller skiftes til at have rollen som fortæller. Men i mellem og under hver spillers tur kan der frit skiftes tilbage til forhøret, hvis for eksempel forhørslederen (SL) har opklarende spørgsmål eller noget.

I hver akt har Atella første tur. Herefter går turen med uret.

En spillers tur består af følgende punkter.

1. Kasser et kort (valgfri). Hvis spilleren vil, må han kassere et Løsningskort, der ikke matcher den nuværende forhindrings farve(r) og med det samme trække et nyt kort. Alle kort kasseres med forsiden nedad.
2. Spille et kort. (Tvungen) Spilleren *skal* spille et kort i vedkommendes tur. Hvis spilleren ikke kan spille et kort (fordi han kun har løsningskort der ikke matcher forhindringens farve(r)) skal spilleren vise hele sin hånd til de andre spillere. Herefter må spilleren kassere ét kort.
3. Spilleren skal træk op, så han har 4 kort på hånden (tvungen).
4. Giv turen videre til næste spiller med uret.

Om at fortælle

Når en spiller spiller et Løsnings- eller Fiaskokort, er det vedkommendes ansvar at fortælle, hvad der helt præcist skete. Det er altså ikke nok bare at spille kortet "dødelig vold" og så give turen videre – han skal opridse, hvad der skete, hvorfor det var en god løsning, hvordan det var lige ved at gå galt osv.

Som fortæller har spilleren magt over historien. Det vil sige, at vedkommende på ingen måde er begrænset til kun at fortælle om sin egen rolle, men må inddrage bipersoner (også nogle der ikke står opført på akt-kortet), fortælle om de andre spilpersoner osv. Dog er der to vigtige regler, som gælder når spilleren fortæller: For det første skal han respektere den del af fortællingen, der allerede er blevet skabt, og for det andet må man ikke direkte fortælle, hvad de andre spilpersoner tænker og føler.

Den første regel er i virkeligheden mere en guideline. Det betyder bare, at selvom spilleren selvfølgelig gerne må (og i nogen grad skal) udfordre det billede de andre spillere maler af sig selv når *de* fortæller, så skal spilleren prøve at undgå modsigelser ift. hvad der helt præcist skete. Så hvis en spiller først i akten har fortalt at gruppen kom ind af bagdøren ved at dræbe vagten, så kan en anden spiller efterfølgende ikke pludselig sige, at de kom gennem hoveddøren, og at vagten i øvrigt stadig er i live. Hvis spilleren vil ud i den slags, må han bruge løgnerkortene som skitseret tidligere.

Den anden regel handler om at spilleren i princippet kun kan fortælle om ting som spilpersonen formodes at vide. Så Victus må altså ikke sige "Cortez var bange for at gå i ildkamp", men han må gerne komme med formodninger såsom "Cortez holdt sig i baggrunden – jeg tror han var bange", ligesom spillerne selvfølgelig gerne må bede en af de andre spillere supplere. For eksempel ved at sige en ting som "Cortez holdt sig i baggrunden – hvorfor egentlig det?".

Endelig er det vigtigt at understrege, at de spillere som ikke har tur også har ansvar for fortællingen. Det er meningen at spillerne skal supplere og hjælpe hinanden.

Korruptions- og kompetencepoint

Til at finde ud af hvem der – for at sige det lige ud – har været den største idiot under missionen, og ikke mindst for at afsløre forræderen, tæller man hver enkelt spillers kompetence- og korruptionspoint. Når spillet slutter, bliver den med færrest kompetencepoint elimineret, og det samme gælder den med flest korruptionspoint.

Man får begge typer point ved at trække brikker undervejs i spillet – brikker som vi, meget originalt, har valgt at kalde hhv. korruptions- og kompetencebrikker.

Korruptionsbrikker
I bunken med korruptionsbrikker er blanke brikker og brikker med en, to eller tre kaos-stjerner. Hver stjerne tæller for et korruptionspoint. Spillerne skal trække en korruptionsbrik hver gang, de spiller et fiaskokort, hver gang de spiller et løsningskort med en kaos-stjerne på, og hver gang en anden spiller spiller et løgnerkort på dem.

Kompetencebrikker
Bunken med kompetencebrikker rummer flere forskellige brikker. Dels er der brikker med et tal (de angiver mængden af kompetencepoint man får), dels brikker med kaos-stjerner (de giver korruptionspoint), og endelig er der brikker med specielle regler – f.eks. at man skal trække en brik fra korruptionsbunken.

Spillerne skal trækker en kompetencebrik, hver gang de spiller et løsningskort med en værdi på 5, eller hvis de spiller det løsningskort, der overvinder en forhindring. Så de kan altså potentielt trække to brikker på baggrund af et kort. Desuden trækker de en kompetencebrik, når de spiller et løgnerkort. Bemærk, at hvis der bliver spillet et løgnerkort annullerer det eventuelle kompetencebrikker "løgneren" ellers skulle have trukket.

Bemærk, at der også er en bunke kompetencebrikker med negativ værdi. De bliver delt ud til alle spillere, hver gang en forhindring ikke løses inden for den allokerede tid (x antal kort som angivet på forhindringskortet), og hver gang den samlede værdi af løsnings- og fiaskokort på en forhindring går i minus. Førstnævnte straf kan kun gives en gang per forhindring, mens den anden sagtens kan nås flere gange – dog kun hvis man går fra 0 eller positiv værdi til minus (at lægge negative kort på en forhindring der allerede er i minus giver altså ikke yderligere straf). Disse kompetencebrikker tæller som negative point for alle, *undtagen forræderen når han/hun bliver afsløret.*

Den gyldne regel
Formålet med *Malleus* er at skabe en interessant og gerne dramatisk historie. Spildelen – kompetencepoint, løsningskort, vindere og tabere osv. – er kun lavet for at nå det mål. Så derfor er det vigtig at gøre det klart for spillerne, at det er fortællingen og ikke spillet, som er er i fokus. Og skulle der være tvivl om noget i reglerne, så skal I altid vælge den fortolkning som giver jer den bedste historie. Dette betyder, at hvis du vurderer at en akt med fordel kan slutte med færre forhindringer end planlagt, så gør du bare det.

Eksempel på spillet i praksis

Først sætter spillederen scenen. Forklarer hvad målet for akten er og hvordan situationen er lige nu. Herefter trækker han den første forhindring og sætter scenen for den. Det er "Vagt", som har en værdi på 5, og spillederen forklarer, at vagten står foran den bagindgang, de har valgt. Der må kun spilles røde kort på den, og den skal klares med to løsningskort, hvis spillerne ikke skal få minus-kompetence.

Atella har første tur. Atella har ingen røde kort og vælger at kassere et blåt kort (for at kunne trække flere kort i slutningen af turen.) Herefter skal hun spille et, men hun har heller ingen fiaskokort og må derfor passe. Hun har ret høje kort og vælger ikke at kassere et kort mere. Til sidst trækker hun et kort op, så hun har fire på hånden og giver turen videre.

Cortez er næste spiller. Han kasserer ingen kort, og spiller så det røde kort "Dødelig vold" og fortæller hvordan Cortez sniger sig ind på vagten og koldt skærer halsen over på ham. Desværre har kortet kun en værdi på 1, så de er ikke meget tættere på at have overvundet forhindringen. Cortez trækker et kort og giver turen til Pris.

Pris er forræder. Til at starte med kasserer hun en gul 3'er ("En vanvittig idé"). Hun siger så, at hun ingen røde kort har og spiller et fiaskokort på minus 2 og forklarer hvordan vagten ikke er helt død og når at råbe. Forhindringen går nu i negativ og derfor tager alle en -1 kompetencebrik. Fiaskokortet gør, at Pris skal trække en korruptionsbrik, men

heldigvis er det en blank. Til sidst trækker Pris to nye kort.

Victus er sidste spiller. Han spiller "En ækel løsning" – værdi 4. Han fortæller så hvad den ækle løsning helt præcist er. Det gør at forhindringen nu er på +3, men desværre er der en kaosstjerne på kortet, så han må trække en brik. Der er to kaosstjerner på. Han trækker til sidst et kort.

Atella har nu trukket "Overdreven brug af vold" – en rød 4'er med en kaosstjerne på. Hun skal spille det, da hun ikke har andre kort som passer (heller ingen fiaskokort). Forhindringen er nu overvundet, men da der er spillet flere løsningskort på forhindringen end tallet nederst på kortet tillader trækker alle en -1 kompetencebrik. Atella trækker også en kaosbrik (som heldigvis er blank), og en kompetencebrik fordi hun placerede det afgørende kort på forhindringen. Men hun er uheldig og trækker den ene brik som giver hende en -1 brik til og endnu en korruptionsbrik som dog også er blank.

Akten fortsætter med næste forhindring, men hvis spillet sluttede nu ville stillingen være som følger:

<u>Kompetence:</u>
Atella – minus 3
Cortez – minus 2
Victus – minus 2
Pris – 0 (fordi brikkerne med -1 ikke tæller for forræderen).

<u>Korruption:</u>
Atella – 0
Cortez – 0
Victus – 2
Pris – 0

Altså ville Atella blive henrettet for sin incompetence og Victus som forræder.

Spillets slutning

Når spillet slutter – altså når den sidste akt er gennemført – tælles pointene sammen. Den med flest korruptionspoint bliver erklæret som forræder og bliver henrettet. Den med færrest point kompetencepoint bliver også henrettet. Det er også her den rigtige forræder afslører sig (men kun i spillokalet ikke i fiktionen), og her er det vigtigt at huske, at de brikker med minus-kompetence spillerne kan få som straf undervejs ikke tæller for forræderen.

Hvis den rigtige forræder er blevet henrettet – hvis han/hun har flest korruptionspoint og/eller færrest kompetencepoint – er historiens morale, at Imperiet vandt til sidst. Hvis ikke er det endnu en sejr for kaos.

Som spilleder bestemmer du selv, hvordan du vil have at afslutningen er i fiktionen. Måske får forræder og den inkompetente bare en kugle for panden. Måske bliver de torteret til døde – du fortæller bare, som du synes er fedest.

Valgfri regel: At trække kort

Hvis du vil give forræderen lidt mere mulighed for at påvirke missionen, kan du bruge følgende regel når der trækkes kort. Bemærk, at den kan virke en smule kringlet, så du skal kun bruge den, hvis du fornemmer, at gruppen er rimeligt god til at håndtere regler.

Når spillerne skal trække kort sker det ikke bare fra bunken med alle løsnings-, fiasko- og løgnerkortene blandet sammen. I stedet fungerer det sådan at alle spillere før hver akt begynder trækker 5 kort og hemmeligt udvælger tre som lægges til side. De sidste to bliver lagt nederst i hovedbunken. Herefter blandes de tolv udvalgte kort sammen med tre kort trukket øverst fra bunken. Denne (mindre) bunke placeres på midten af bordet og det er herfra spillerne trækker kort i løbet af spillet. Når denne bunke er tom laves med det samme en ny efter samme system. Spillerne trækker altid kort fra den lille bunke.

På den måde kan forræderen udvælge dårlige kort og dermed øge chancen for, at det går skidt med missionen.

Cortez – Det hemmelige våben

"I har slagtet mine disciple, brændt mine bøger og jagtet mig tværs over sektoren" Jaffe smilede sygeligt. "Men nu, nu er det min tur, smid jeres våben" Ti brutale lejesvende pegede deres lasrifler på Inkvisitør Drakenvalds fire agenter. "I har skuffet jeres Inkvisitør, I har skuffet jeres elskede kejser, I vil.." Atella rømmede sig, og Cortez håbede de ændre kunne huske signalet, mens han spredte sin bevidsthed ud i baren. "SKYD HAM!" ti lasrifler ramte Jaffe samtidig og helvede brød løs.

Cortez er sky og akavet, hyper intelligent og ufattelig farlig. For Cortez er psyker, klassifikation epsilon, med speciale i manipulation af sindet. Han blev født i voiden, i intetheden, stedet mellem steder. Hans forældre var besætning på en rogue trader, et illegalt fragtskib. De opdagede deres søns evner tidligt og besluttede sig for aldrig at lade ham komme væk fra skibet, for at beskytte ham, for at undgå at han blev endnu en psyker med grum skæbne. Skibet blev Cortez' fængsel, og hans eneste fornøjelse de sjældne passagerer med deres skumle hemmeligheder og minder, som var så nemme for ham at læse og manipulere. Indtil for fire år siden hvor Inkvisitør Igor Drakenvald, som selv var en psyker med betydelige evner, straks opdagede Cortez' sande væsen, og besluttede sig for at rekruttere ham til at tjene som sin agent i kampen mod kaos. Cortez er gået til opgaven med stor ildhu. Han nyder endeligt at kunne være ude blandt folk, om end det også kan være skræmmende til tider. Desuden er han faldet godt til i Drakenvalds inderkreds af agenter, som sætter pris på Cortez' evner. Han har endda indledte en affære med den bramfri Pris, som er tidligere ganger fra Necromunda. Cortez har dog ikke turde at fortælle Pris eller de andre om de pludselig og meget kraftige hovedpiner, han har haft på det sidste.

Alt var gået galt, frygteligt galt. Inkvisitør Drakenvald havde sendt jer til Scientillas hovedhive for at undersøge en tidobling i antallet af psykers. Undersøgelserne havde været svære og udfordringerne mange, men I, hans fire bedste agente, havde i sidste ende lokaliseret kilden, og Inkvisitøren selv havde lavet planetfald for at udrydde truslen i kejserens navn. Alt gik efter planet da kaosvæsnet, det ubeskrivelige, materialiserede sig og dræbte Drakenvald. Hvad kunne I gøre andet end at tage flugten? Først fra bæstet, siden for inkvisitionens vrede. Men de fandt jer, selvfølgelig fandt de jer. Forhøret vil afgøre jeres skæbne... I vil ikke alle være i live i morgen.

Ordos Malleus personeloplysninger
Navn: Cortez
Køn: Mand
Homeworld: Født i voiden
Baggrund: Rogue trader
Specialer: Delta grade psyker, sjette sans, kender til voiden og derigennem kaos, manipulation af hukommelse, kommandoer
År med Inkvisitør Igor Drakenvald: 4
Note: Psykopati - Om end Cortez er i stand til at manipulere den menneskelige psyke, er han ude af stand til at forstå den. Hans begrænsede interaktion med andre i hans opvækst og store kontakt med voiden har gjort ham fjern, antisocial og følelsesmæssig afstumpet.

En forræder i jeres midte
Jeres Inkvisitør er blevet dræbt af et kaosbæst. Væsnet kunne ikke være kommet til verdenen på det tidspunkt uden hjælp fra en i jeres gruppe. Forhørslederen vil finde en forræder. Måske vil den skyldige blive opdaget. Måske vil en anden tage faldet. Men Inkvisitionen vil finde sin skyldige.
Rent teknisk vil I ved spilstart trække hemmeligt lod, om hvem der er forræderen. Hvis det ikke bliver dig, har din rolle umiddelbare bud på en forræder (se nedenfor), som du kan spille på. Hvis du er forræderen, kan du spille på at kaste mistanken over på de to, som du bedømmer som plausible forrædere.

De andre

Pris – Du er forelsket i Pris. I er som ild og vand, men alligevel kan du ikke holde dig væk. I har haft en affære i nogle år nu, men med dine evner ved du godt, at hun er mindre engageret end du selv, men du håber det kan udvikle sig. Under forhøret vil du forsøge at beskytte hende efter bedste evne.

Victus – Lejemorderen minder dig om mange af jeres passagerer igennem tiden. På overfladen er han beleven og venlig, men nedenunder er han selvhøjtidelig, egoistisk og bange. Du bryder dig heller ikke om hans tætte forhold til Pris. Du ser Victus som den mest oplagte kandidat til forræderen.

Atella – Den tidligere opdager er en god og ambitiøs leder. Hun er retfærdig og velovervejet og lidt af et taktisk geni. På det sidste er der dog noget, der trykker hende. Drakenvald har forbudt dig at læse de andres tanker, men du har ikke kunne undgå at læse, at hun har gjort noget, som hun ikke er stolt over. Derfor er hun også et bud på forræderen, om end du tror mere på Victus.

Pris – Overleveren

Det ovale kammer var fyldt til bristepunktet med adelige i hvide rober. Kun få havde en passende alvorlig mine i forhold til, hvad der skulle til at foregå, resten stod småsnakkende og fnisende som små børn, der er på vej til at gøre noget, de godt ved er forbudt. Rige tåber, tænkte Pris. Ritualet gik i gang. Rummet blev mere og mere mørkt. Og folk mere og mere nervøse, men det var først da kultlederens krop gik i spasmer og pludselig udvidede sig unaturligt, at fjolserne trak mod udgangen. Eller var det synet af Pris, der lod forklædningen falde og lyden af hendes to boltpistols der bragede løs mod abonimationen, der fik dem på bedre tanker?

Livet i kejserens imperium er en lang kamp, med mindre du tilhører den heldige promille af en promille blandt billioner. Men nogen må kæmpe endnu mere end andre. Mennesker som Pris. Pris blev født i Nekromundas berygtede underhive. Blandt de syge, de fattige og de udstødte. I landet hvor banderne hersker. Hendes forældre døde i et skudopgør i en snusket bar, og Pris måtte overleve på gaden. Som tolvårig var hun så hærdet, at hun klarede optagelsesritualet til banden "De Blå Valkyrier". Hos Valkyrierne steg hun hurtigt i hierarkiet, godt hjulpet på vej af en imponerende fysik og veludviklet kynisme. For godt 15 år siden kom kaos til underhiven. Først i det skjult, senere mere åbent. Pris fornemmede med det samme faren, og overtalte Valkyrierne til at slå hårdt ned på bander, der allierede sig med de mørke kræfter. Så da Inkvisitør Drakenvald kom til Necromunda, fandt han en allieret i form af en blåhåret nådesløs krigsgudine. Og da truslen var udryddet tog Drakenvald Pris med sig. Siden da har Pris tjent inkvisitionen. I Drakenvalds inderkreds er hun jernnæven, der slår til, når sensibiliteterne er overstået. Pris' liv er fortsat fyldt af farer, men nu lever hun i det mindste med visse privilegier. Fortiden har hun dog ikke helt kunne slippe, for Valyrierne har flere gange bedt om hendes hjælp, faktiske i sådan en grad, at Pris har været nødsaget sig til at forgælde sig for at skaffe dem nye våben til sine søstre.

Alt var gået galt, frygteligt galt. Inkvisitør Drakenvald havde sendt jer til Scientillas hovedhive for at undersøge en tidobling i antallet af psykers. Undersøgelserne havde været svære og udfordringerne mange, men I, hans fire bedste agenter, havde til sidst lokaliseret kilden, og Inkvisitøren selv havde lavet planetfald for at udrydde truslen i kejserens navn. Alt gik efter planet da kaosvæsnet, det ubeskrivelige, materialiserede sig og dræbte Drakenvald. Hvad kunne I gøre andet end at tage flugten? Først fra bæstet, siden for inkvisitionens vrede. Men de fandt jer, selvfølgelig fandt de jer. Forhøret vil afgøre jeres skæbne.. I vil ikke alle være i live i morgen.

Ordos Malleus personeloplysninger
Navn: Pris
Køn: Kvinde
Homeworld: Nekromunda - underhive
Baggrund: Ganger
Specialer: Sprængstoffer, to boltpistols, intimidering, et voldsomt cirkelspar
År med inkvisitøren: 12
Note: Pris skylder et anseeligt beløb til lånehajer på Scientilla. Pengene er gået til våben til hende gamle bande.

En forræder i jeres midte
Jeres Inkvisitør er blevet dræbt af et kaosbæst. Væsnet kunne ikke være kommet til verdenen på det tidspunkt uden hjælp fra en i jeres gruppe. Forhørslederen vil finde en forræder. Måske vil den skyldige blive opdaget. Måske vil en anden tage faldet. Men Inkvisitionen vil finde sin skyldige.
Rent teknisk vil I ved spilstart trække hemmeligt lod, om hvem der er forræderen. Hvis det ikke bliver dig, har din rolle umiddelbare bud på en forræder (se nedenfor), som du kan spille på. Hvis du er forræderen, kan du spille på at kaste mistanken over på de to, som du bedømmer som plausible forrædere.

De andre

Cortez – Psykeren er ulig alle andre Pris nogen sinde har mødt. Han er nærmest ikke af denne verden, født mellem stjernerne. Pris er tiltrukket af ham, og de har indledt et forhold – men Pris er mere fascineret end forelsket. For Cortez er farlig, og særligt frygter Pris baggrunden for de pludselig hovedpiner, han forsøger at skjule fra hende. Pris kan ikke lade være med at overveje, om Cortez bevidst eller ej er forræderen.

Victus – Victus er en elegant assasin med adelig baggrund. Han er velartikuleret, glat og charmerende. Egentlig er Pris og Victus meget forskellige, men de mange missioner har smedet dem sammen. Pris betragter Victus som hendes eneste ven og fortrolige uden for Valkyrierne.

Atella – Måske er det Atellas baggrund som en del af Scientilla Arbitors – ordensmagten – der gør at Pris aldrig har stolet på hende? Pris fortæller sig dog, at det er mere end det. For Atella er både ambitiøs og dygtig. En farlig kombination. Atella er derfor Pris bedste bud på en forræder.

Victus – Elegantien

Victus kunne tværs gennem selskabet se, at Pris var ved at blive mere og mere utålmodig. Victus fandt aftenens vært Niebelheimer og bad om et ord i et tilstødende lokale. Vel vidende at den nyrige slavehandler ville gøre alt for at blive accepteret blandt spirernes adel, spillede Victus rollen som depraveret adelsmand. Tid til trumfkortet. En ganske særlig interesse, eldar kvinder, udsøgte men svære at få fat i. Niebelheimer lyste op i et bredt smil. Den kunne han skam fikse. Victus gengældte med sit eget rovdyrsmil og fremdrog Drakenvalds inkvisitoriske rosette, tegnet på at Victus var en inkvisitørs agent. Niebelheim blev ligbleg og begyndte at ryste. "Kære vært, tsk, tsk handel med ulovlige væsner. Det tror jeg, min herres gode kollegaer i Ordo Xenos vil være særdeles interesseret i." Victus holdt en dramatisk pause, "men den slags viden kan jeg jo nemt komme til at glemme, hvis du kan fortælle mig noget om det, jeg egentlig er interesseret I: Hvem er det. som sælger kopier af Lieber Demonicus på det sorte marked?".

Victus er en bluffmager. En veluddannet, forfinet og sofistikeret bluffmager. Født blandt Scientillas spires, fandt han tidligt ud af at titler og såkaldt god opdragelse alt sammen er overflade. Når folk bliver presset hårdt nok, og det de holder af er i fare, så reagerer høj som lav ens: de forsøger at forhandle. Victus kan læse folk, afdække deres smålige følelser og behov. Han gjorde en karriere ud af svindel og bedrag. Og han var god til det, så god til det at han kunne sælge sine ydelser til Scientillas underverden. Med årene skiftede Victus metier fra bedrag til mord, og også her udviklede han sin egen stil. Mindre brutalt og mere elegant end nogen anden. Det gik strygende for Victus indtil den dag, hvor hans klienter bad ham fjerne en ny konkurrent. Ikke så snart ofret havde tabt sit forgiftede vinglas, gik det op for Victus, at han havde dræbt en inkvisitør under cover. Victus var blevet snydt, han var blevet udnyttet, hans intuition havde fejlet. Det tog Victus fem år at optravle komplottet og afdække sammenhængen mellem prominente kriminelle og kaos. Da Victus endelig fandt sin sande fjende, var han blevet slået på målstregen af Inkvisitør Drakenvald, der dog var så importeret over Victus bedrift at han tilbød ham et job på stedet. Victus tog imod og svor at han aldrig ville lade sig snyde af Kaos igen.

Alt var gået galt, frygteligt galt. Inkvisitør Drakenvald havde sendt jer til Scientillas hovedhive for at undersøge en tidobling i antallet af psykers. Undersøgelserne havde været svære og udfordringerne mange, men I, hans fire bedste agenter, havde til sidst lokaliseret kilden, og Inkvisitøren selv havde lavet planetfald for at udrydde truslen i kejserens navn. Alt gik efter planet da kaosvæsnet, det ubeskrivelige, materialiserede sig og dræbte Drakenvald. Hvad kunne I gøre andet end at tage flugten? Først fra bæstet, siden for inkvisitionens vrede. Men de fandt jer, selvfølgelig fandt de jer. Forhøret vil afgøre jeres skæbne... I vil ikke alle være i live i morgen.

Ordos Malleus personeloplysninger
Navn: Pris
Køn: Mand
Homeworld: Scintilla (sector capital)
Baggrund: Adelig som blev lejemorder
Specialer: Giftmord, forklædninger, frame ups, skygge, riflen (men kun nødigt)
År med inkvisitøren: 8
Note: Victus blev engang manipuleret af koaskræfter til at dræbe en inkvisitør.

En forræder i jeres midte
Jeres Inkvisitør er blevet dræbt af et kaosbæst. Væsnet kunne ikke være kommet til verdenen på det tidspunkt uden hjælp fra en i jeres gruppe. Forhørslederen vil finde en forræder. Måske vil den skyldige blive opdaget. Måske vil en anden tage faldet. Men Inkvisitionen vil finde sin skyldige.
Rent teknisk vil I ved spilstart trække hemmeligt lod, om hvem der er forræderen. Hvis det ikke bliver dig, har din rolle umiddelbare bud på en forræder (se nedenfor), som du kan spille på. Hvis du er forræderen, kan du spille på at kaste mistanken over på de to, som du bedømmer som plausible forrædere.

De andre

Cortez – Mens Victus bluffer og forsøger at læse folk, er Cortez den ægte vare. Som psyker kan han læse folks tanker og manipulere dem. Victus både beundrer og frygter Cortez. Når han selv kan nå så langt med bluff, hvad er Cortez så ikke i stand til med ægte viden? Cortez er Victus bedste bud på en forræder.

Pris – Pris er en tidligere ganger fra Necromunda. Smuk og dødsens farlig, men også lidt naiv. Pris stoler på Victus og fortæller ham alt, blandt andet om hendes forhold til Cortez og om de penge hun skylder, fordi hun har måtte hjælpe sin gamle bande med at skaffe våben. Pris kunne også være forræderen, men Victus tvivler.

Atella – Atella var Drakenvalds protege og med god grund. Den tidligere ordenhåndhæver er et taktisk geni. Victus har stor respekt for Atella, der ligesom ham tror på præcision og omtanke frem for rå styrke. Såfremt det lykkedes dem at komme helskindet igennem, vil Victus gerne fortsætte med at arbejde med eller for Atella.

Atella – Taktikeren

Begravelsesprocessionen rundede hjørnet. Atella talte ned fra sin udkigspost foran cafeen. Femogtyve... fireogtyve... treogtyve. Præcis på sekundet ramte Victus' skud arvingen forrest i følget, og panikken og virvaret slog ind. Atellas ordnede virvar. Cortez beordrede med sine psykerevner de 15 vagter fra husgarden til at smide våbene, mens Atella, som planlagt, satte i let løb. Nitten... atten... Fra en gyde kom Pris i spil med trukne pistoler. Atellas løb blev til sprint mod kisten, mens Pris og Cortez gennede vagterne væk. Ni... otte... Arvingens bror spærrede pludselig hendes vej, men endnu et skud fra Victus på tagryggen fældede problemet. Atella sprang op på vognen og åbnede kisten. Den "døde" hvæsede i sollyset og forsøgte at række ud efter hende, men Atella var forberedt og kastede bomben i kisten, lukkede til og satte i løb. Fem… fire... tre... to... EN. Braget kunne ikke overdøve bæstets skrig.

Atella er et taktisk geni, som brænder for at tjene kejseren. Hun er korrekt, retfærdig og ambitiøs. Atella kommer fra en middelklasse familie, der lagde vægt på hårdt ærligt arbejde. Hun søgte ind i Arbitratorene, ordensmagten, og startede fra bunden som gadebetjent. Under et oprør, hun først mange år senere fandt ud af var kaos instigeret, tog hun teten i at holde masserne tilbage, da hendes overordnende blev såret i et baghold. Ene kvinde fik hun dirigeret hendes kollegaer til sikkerhed. Den dag fik hun en hemmelig mæcen, Inkvisitør Drakenvald, der befandt sig i skjul i oprøret. Inkvisitøren sørgede for at forfremme sin protege fra afdeling til afdeling, så Atella lærte alt, hvad Arbitratorene kunne tilbyde hende. For ti år siden opsøgte Drakenvald Atella og rekrutterede hende, som hans leder i feltet. Siden da har Atella tjent Drakenvald og jagtet kaos i Calix sektoren. Omgivet af tre superspecialister sørger hun for at få det optimale ud af inkvisitorens ressourcer. Og det går godt, så godt at der er tale om, at Atella selv snart vil kunne blive inkvisitor. Atella er derfor med Drakenvalds velsignelse begyndt at indsamle støtte til hendes kandidatur hos andre inkvisitorer. Hvad Drakenvald dog ikke ville bifalde er, at Atella har indledt et forhold til Inkvisitør Ruthger, som Drakenvald afskyr for hans hårdhændede metoder. Atella skammer sig over affæren, men er forelsket i Ruthger.

Alt var gået galt, frygteligt galt. Inkvisitør Drakenvald havde sendt jer til Scientillas hovedhive for at undersøge en tidobling i antallet af psykers. Undersøgelserne havde været svære og udfordringerne mange, men I, hans fire bedste agenter, havde til sidst lokaliseret kilden, og Inkvisitøren selv havde lavet planetfald for at udrydde truslen i kejserens navn. Alt gik efter planet da kaosvæsnet, det ubeskrivelige, materialiserede sig og dræbte Drakenvald. Hvad kunne I gøre andet end at tage flugten? Først fra bæstet, siden for inkvisitionens vrede. Men de fandt jer, selvfølgelig fandt de jer. Forhøret vil afgøre jeres skæbne... I vil ikke alle være i live i morgen.

Ordos Malleus personeloplysninger
Navn: Atella
Køn: Kvinde
Homeworld: Scintilla
Baggrund: Arbitrator
Specialer: Efterforskning, fotografisk hukommelse, taktik, holde hoved koldt, nærkamp
År med inkvisitøren: 10
Note: Atella er en mulig fremtidig Inkvisitør, men udviser manglende dømmekraft i det hun har indledt en affære med Drakenvalds rival Ruthger, som bruger hende til at skaffe oplysninger om Drakenvald.

En forræder i jeres midte
Jeres Inkvisitør er blevet dræbt af et kaosbæst. Væsnet kunne ikke være kommet til verdenen på det tidspunkt uden hjælp fra en i jeres gruppe. Forhørslederen vil finde en forræder. Måske vil den skyldige blive opdaget. Måske vil en anden tage faldet. Men Inkvisitionen vil finde sin skyldige.
Rent teknisk vil I ved spilstart trække hemmeligt lod, om hvem der er forræderen. Hvis det ikke bliver dig, har din rolle umiddelbare bud på en forræder (se nedenfor), som du kan spille på. Hvis du er forræderen, kan du spille på at kaste mistanken over på de to, som du bedømmer som plausible forrædere.

De andre

Cortez – Cortez er psyker, Epsilon grad psyker med speciale i mental manipulation. Cortez er sky og akavet, men en uvurderlig agent for kejseren. Mange stoler ikke på psykers, men Atella stoler på Cortez' viljestyrke og retskaffenhed.

Pris – Pris er tidligere ganger fra Nekromunda. Hun er stærk og effektiv, og gør sit job fint. Men Atella har bange anelser. En gang forbryder altid forbryder, særligt hvis hun bliver presset. Pris er Atellas bedste bud på en forræder.

Victus – Victus er beleven og fornuftig. Han er en dygtig agent med speciale i røgslør, afpresning og snigmord. Atella er dog usikker på, om Victus manipulerer med hende, ligesom han manipulerer med fjenden og alle der står i vejen? Ruthger har endvidere fortalt Atella, at Victus engang har dræbt en Inkvisitør. Victus kunne måske også være forræderen?

Akt 1 – Guvernørens Bal

Sted
Guvernørens palæ er placeret i Scintilla hivens højeste spir. Hovedindgangen er en gigantisk søjlegang med en enorm, rød løber hvor de fornemme gæster kan paradere.
Spiret har hundredevis af rum, og festen spreder sig over indtil flere balsale, ligesom der er talrige former for underholdning og ikke mindst mere private områder hvor gæsterne kan blive fristet af mere eller mindre lovlige fornøjelser.

Akten starter foran indgangen, hvor spillerne skal tage den endelige beslutning om, hvordan de helt præcist vil komme ind.

Sitrep
Guvernøren holder sig årlige bal. Jeres opgave er at nå frem til guvernørens kontor. Her håber man at finde afgørende beviser, som kan danne bund for en senere og mere hårdtslående aktion mod guvernøren.

Pesoner
Tjener som er agent for inkvisitøren
Snigmorder fra bande – har egen agenda
Guvernørens kone – en femme fatale
Kommandøren fra The Imperial Guard. Muligvis korrupt.
Spidsborgere – både dem som er uvidende om guvernørens nye herre og dem som håber at komme med i klubben.
Kultister – kun dem med små eller ingen mutationer så de kan blende med de andre gæster og være vagter i det skjulte.

Afslutning
Akten slutter, når I når frem til kontoret, der – ikke overraskende – ligger i toppen af palæet.

Sværhedsgrad
5

Akt 2 – Kaos Templet

Sted
Kældrene under guvernørens palæ er gennemhullet af katakomber, glemte bygninger og halvt eller helt sammenstyrtede rum.

Det er her – dybt under palæet – at guvernøren har sit uhellige tempel – en endnu ikke helt færdiggjort warpgate. Men det er også her han gemmer alle de kultister, som ikke tåler dagens lys, ligesom bunden af enhver hive er der, hvor samfundets absolutte tabere og mest hardcore bander samles.

Sitrep
Den indsamlede information kræver øjeblikkelig handling. I skal finde guvernørens tempel, hvor I mødes med inkvisitør Drachenwald. Sammen kan I likvidere guvernøren, inden han får gennemført kommunion med sin urene herre.

Personer
Kultister
Bander
Udstødte, deforme, psykisk syge, kriminelle og andre som ikke har andre steder at være.
Fanger – Mest fra samfundets bund, men også de usamarbejdsvillige fra adelen eller måske dem der ved for meget.

Afslutning
Akten slutter når I når frem til templet, hvor Drachenwald møder jer inden det endelige opgør.

Sværhedsgrad
3

Akt 3 – Flygt!

Sted
Hiven under guvernørens palæ og selve palæet.

Kampen i templet har gjort at underhiven koger, og oppe i palæet er festen ved at toppe. Det betyder der bliver skruet op for dekadencen og desperationen, men samtidig er guvernørens soldater og kultister begyndt udrensningen af de ikke-indviede. For nu er warpgaten åben, og den virkelige herre gør klar til at herske over planeten.

Sitrep
Drachenwalds død og kaosbæstets ankomst har alarmeret de grå riddere. I skal slippe ud inden de ankommer, hvis ikke I vil "udrenses" sammen med alle andre, der har været i nærheden af warpgaten. Og det vil også sige alle gæsterne i palæet, for når det gælder kaos, er der ikke råd til at skille fårene fra bukkene.

Personer
Samme som i de andre akter. Plus et kaosbæst.

Sværhedsgrad
4

Mellemscene - Akt 1 – Afslørende oplysninger

I forhørslokalet fortæller Inkvisitør Tyrell, at han er I besiddelse af det opkald gruppen foretog til deres herre. Han afspiller lydfilen:

statisk støj…
Atellas: *Atella her*
Inkvisitør Drakenvald: *Sig frem Atella*
Atellas: *Herre vi er inde I Guvanørens kontor. Den er helt gal. Det er guvernøren, der står bag det hele. Victus sender dig tegningerne over et kaostempel, som han har fået opført under spiret*
Inkvisitør Drakenvald: *Giv mig Cortez*
Statisk støj…
Cortez: *Cortez her*
Inkvisitør Drakenvald: *Hvad er det?*
Cortez: *Det er ikke blot et tempel. Det er en port til Warpen. Den er næsten færdig. Det er derfor, der er så mange psykers I Scientilla. Warpen siver ud I byen. Det her er rigtig slemt.*
Inkvisitør Drakenvald: *Vi handler nu. Infiltrer lokationen og lokaliser templet. Jeg møder jer der. Denne pestbyld skal udryddes. Kejseren beskytter.*
Optagelsen sluttes

Mellemscene – Akt 2 - Inkvisitørens sidste handling

I forhørslokalet tænder Inkvisitør Tyrell endnu en gang for sin audioafspiller. ”Dette er Inkvisitør Drakenvalds sidste ord”:

statisk støj… der går over i kamplarm. Eksplosioner og smerteråb. Et eller andet dyriske brøler i baggrunden.
Inkvisitør Drakenvald: *Drakenvald, Invkivistør af Ordo Malleus. Dette er mine sidste ord. Jeg er blevet forrådt. Guvernøren og hans herre vidste, at jeg kom. Der var et kaosbæst, jeg var ikke stærk nok. Warpporten må og skal lukkes. Jeg aktivere hermed kode rød, send Grey Knights. Alt skal renses i de hellige flammer. Forræderen er i blandt mine agenter og er inficeret af kaos. Fang den skyldige…. Kejs… Kejseren beskytter!*

Kommissær

Et studie i en mand og hans ofre.

Af Uffe Thorsen

Kommissær

Et studie i en mand og hans ofre.

Introduktion til afvikler

Tak fordi du har lyst til at køre Kommissær. Det er ikke et spil der kræver mere af dig som afvikler end af dine medspillere. Faktisk er denne side det eneste, der adskiller dig fra dem.

Med andre ord har Kommissær ingen spilleder, i stedet læser I undervejs scenariets materiale og hjælper hinanden.

Dine ekstra funktioner er:

- at trykke scenariet (der er 21 sider, 4 til hver spiller, hvoraf de to midterste skal klippes lodret så der bliver 6 ark (en for hver scene) samt den side du læser nu),
- fordele rollerne (du er spiller 1, personen til venstre for dig spiller 2, etc.),
- og at medbringe et blankt stykke papir til fælles noter og skriveredskaber til alle.

Hvis du derudover vil forberede dig, så læs gerne første side til spiller 1, orienter dig eventuelt i de næste tre sider for spiller 1. Læs ikke i de andre spilleres hæfter eller de sidste par sider i dit eget.

Frem for alt skal du nyde spillet, ligesom de andre.

Uffe Thorsen

Kommissær

Peace? There cannot be peace in these times.

Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken.

I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

Spillets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner, der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.
Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.
Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.
Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren.
Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.
Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.

Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!

Spiller 1: Første scene – Kommissæren

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret, er det din pligt at henrette et af dem.
• Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.

• Inkluder så mange detaljer som muligt og dvæl ved øjeblikket, hvor du skyder.

• Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer, du vælger.

Hvis du ikke kan vælge eller nægter at vælge, skal du vide, at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren, hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

• Du er ikke til stede i scenen. Hjælp med beskrivelser og forslag.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt

Spiller 1: Anden scene – andet Offer

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den anden kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback, der handler om offeret.

• Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

Pain is temporary, Honour is forever.

Spiller 1: Tredje scene – Krigen

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder, der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

• Beskriv den store træfning. Det afgørende tidspunkt i slaget hvor vinderen afgøres.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive, hvad han mister som følge af sin svaghed.

• Vælg en ting fra listen I skrev i starten.

• Sæt en scene, hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

For a warrior the only crime is cowardice.

Spiller 1: Fjerde scene – første Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den første kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.

• Offeret spiller en mindre rolle.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no right or wrong in our profession.
The present changes the past from moment to moment.
Only pray for the future to vindicate your actions.

Spiller 1: Femte scene – tredje Offer

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv et offer, der er nedskrevet, som noget kommissæren har kært i starten.

• Prøv at beskrive et offer, der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.
Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte

• Scenen handler om kommissæren og hans en scene der handler om offeret.forhold til sine egne gerninger.

• Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.

• Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.

• I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver, henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Kommissær

Peace? There cannot be peace in these times.

Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken.

I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

Spillets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner, der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.
Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.
Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.
Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren.
Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.
Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.

Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!

Spiller 2: Første scene – første Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den første kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.

• Lad gerne scenen handle om noget, der gør det ulykkeligt at offeret døde.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt

Spiller 2: Anden scene – tredje Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

Pain is temporary, Honour is forever.

Spiller 2: Tredje scene – Kommissæren

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret, er det din pligt at henrette et af dem.

• Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.

• Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket, hvor du skyder.

• Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer, du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du vide, at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren, hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

Du er til stede i scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

For a warrior the only crime is cowardice.

Spiller 2: Fjerde scene – andet Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den anden kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.

• Offeret spiller en mindre rolle.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no right or wrong in our profession.
The present changes the past from moment to moment.
Only pray for the future to vindicate your actions.

Spiller 2: Femte scene – Krigen

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af kommissærens hjemplanet. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

• Krigen er slut. Kommissæren er kommet hjem på orlov.

• Beskriv hvordan hjemplaneten føles for kommissæren.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive hvad han mister som følge af sin svaghed.

• Sæt en scene hvor kommissæren dræber sig selv.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

Kommissær

Peace? There cannot be peace in these times.

Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken.

I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

Spillets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner, der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.
Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.
Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.
Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren.
Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.
Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.

Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!

Spiller 3: Første scene – andet Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den anden kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback, der handler om offeret.

• Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.

• Lad gerne scenen handle om noget, der gør det ulykkeligt at offeret døde.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt

Spiller 3: Anden scene – Krigen

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.
• Beskriv i glimt hvordan de to hære har deres første større træfning.

• Beskriv fjenden.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive, hvad han mister som følge af sin svaghed.

• Vælg en ting fra listen I skrev i starten.

• Sæt en scene, hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting, han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

• I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

Pain is temporary, Honour is forever.

Spiller 3: Tredje scene – første Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den første kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Både offer og kommissæren er med i scenen.

• Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

For a warrior the only crime is cowardice.

Spiller 3: Fjerde scene – tredje Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en gammel ven, en elskerinde eller et familiemedlem.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Scenen handler om kommissæren. Han er i scenen og klart i fokus.

• Offeret spiller en mindre rolle.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no right or wrong in our profession.
The present changes the past from moment to moment.
Only pray for the future to vindicate your actions.

Spiller 3: Femte scene – Kommissæren

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

• Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.

• Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.

• Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer, du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du vide, at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren, hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

• Du er til stede i scenen. Scenen fokuserer udelukkende på dig.

Kommissær

Peace? There cannot be peace in these times.

Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken.

I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

Spillets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner, der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.
Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.
Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel – Ofrene introducerer potentielle ofre.
Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren.
Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.
Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.

Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!

Spiller 4: Første scene – tredje Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en almindelig soldat eller civilist. Du behøver ikke gøre ham/hende sympatisk.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes skal du sætte et flashback, der handler om offeret.

• Kommissæren må ikke være i scenen, og scenen skal primært handle om offeret.

• Lad gerne scenen handle om noget, der gør det ulykkeligt at offeret døde.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt

Spiller 4: Anden scene – Kommissæren

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret, er det din pligt at henrette et af dem.

• Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.

• Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket hvor du skyder.

• Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer, du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du vide, at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren, hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

• Du er til stede i scenen, men kun som en bifigur. Fokus er på offeret.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

Pain is temporary, Honour is forever.

Spiller 4: Tredje scene – andet Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den anden kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback, der handler om offeret.

• Både offer og kommissæren er med i scenen.

• Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

For a warrior the only crime is cowardice.

Spiller 4: Fjerde scene – Krigen

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder, der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

• Beskriv jagten på de midlertidigt overvundne fjender.

• Beskriv udrensningen blandt de civilister, der ikke støttede kampen.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive, hvad han mister som følge af sin svaghed.

• Vælg en ting fra listen I skrev i starten.

• Sæt en scene, hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting, han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no right or wrong in our profession.
The present changes the past from moment to moment.
Only pray for the future to vindicate your actions.

Spiller 4: Femte scene – første Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den første kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv et offer, der er nedskrevet, som noget kommissæren har kært i starten.

• Prøv at beskrive et offer, der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte en scene, der handler om offeret.

• Scenen handler om kommissæren og hans forhold til sine egne gerninger.

• Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.

• Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.

• I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Kommissær

Peace? There cannot be peace in these times.

Spiller 1: Indledning

Velkommen til Kommissær, et novellescenarie om en af de mest ikoniske figurer i Warhammer 40.000 universet: Imperial Army kommissæren. Mænd bevæbnet med pistoler, kodeks og ideologi, hvis primære formål er at holde moralen oppe ved at henrette kujoner og desertører på slagmarken.

I Kommissær skal I spille historien om en af disse ideologiens krigere.

Spillet varer 1½-2 timer og der er ingen spilleder.

Denne side er en generel introduktion til spillet. De næste fem sider er vejledninger til hver af scenariets fem scener. Gå først til næste side når I skal til at starte en ny scene.

Spillets form

Der er kun én kommissær. I spiller ham på skift. I løbet af fem scener og fem henrettelser vil I nærme jer hovedpersonen i scenariet og nå ind bag hans panser af uniform og ideologi.

I spillet er der tre funktioner, der går på skift mellem jer. Én spiller Kommissæren, én spiller Krigen, og de sidste tre spiller Ofre.
Krigen indleder hver scene med en beskrivelse af krigens gang samt hvilket militært problem kommissæren står over for – Krigen beskriver de ydre rammer.
Derefter beskriver de tre Ofre på skift en kandidat til henrettelse hver. Hver af disse beskrives kort, og alle tre er mulige ofre for kommissærens behov for at statuere et eksempel –Ofrene introducerer potentielle ofre.
Kommissæren vælger et af de tre potentielle ofre og henretter dette – Kommissæren vælger. Hvis han ikke kan beslutte sig, vælger Krigen noget langt værre.

Derefter udspilles et flashback om det valgte offer og kommissæren.
Kommissæren spiller sig selv, og Ofret sin kandidat. De andre spiller bipersoner efter behov.
Alle kan afslutte en scene, men først når den føles færdig. Tag jer god tid før I går i gang med en scene, snak sammen kort, sæt scenen og tag jer tid til at spille den.

Derefter skifter rollerne.

På de næste sider vil begrebet "sæt en scene" blive brugt flere gange. At sætte en scene betyder at man forklarer hvor scenen foregår, hvem der er til stede og hvad scenen handler om. Andre spillere kan hjælpe med indspark før og under scenen.

Kommissæren

Begynd nu spillet med at definere kommissæren.

- Tal sammen om ting I forbinder med kommissærer. Hvad ved I, og hvad forestiller I jer?
- Giv kommissæren et navn. Skriv det ned på et fælles ark papir midt på bordet.
- Find på ting kommissæren har kær og kæmper for, det kan være konkrete ting og personer eller abstrakte begreber og tilstande. Begynd med at skrive "Rang" og "Kejseren" på jeres fælles papir, og skriv derefter hver en ting han har kær.

Når kommissæren er skabt, gå til næste side og start første scene.

On the charges of Cowardice, you are hereby sentenced to death!

Spiller 5: Første scene – Krigen

Din funktion er at indlede scenen med en beskrivelse af de begivenheder der tvinger kommissærens hånd. Start scenen med en stemningsfuld beskrivelse af hvordan krigen raser, og hvordan moralen falder. Læg fokus på sanseindtryk og ydre ting, ikke personer.

• Beskriv indledningen til et større slag, hvordan soldaterne samles og alle er nervøse.

• Undlad at beskrive fjenden direkte, men beskriv gerne moral- og andre problemer i den imperiale garde.

Hvis Kommissæren ikke kan beslutte sig for et af de tre ofre, eller nægter at henrette nogen af dem, skal du beskrive, hvad han mister som følge af sin svaghed.

• Vælg en ting fra listen I skrev i starten.

• Sæt en scene, hvor det etableres hvordan kommissæren mister denne ting, han kæmper for. Vær så barsk som mulig.

I flashbacks spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no such thing as innocence. Only degrees of guilt

Spiller 5: Anden scene – første Offer

Når Krigen har introduceret scenen skal du foreslå den første kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en god soldat. En soldat kommissæren værdsætter, enten fordi han er dygtig eller på grund af hans moralfremmende personlighed.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Kommissæren er i scenen, men er en bifigur. Scenens centrale person er offeret.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

Pain is temporary, Honour is forever.

Spiller 5: Tredje scene – tredje Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den tredje kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv en soldat eller civilist kommissæren holder af. Gerne folk han har et særligt ansvar for.

• Offeret må ikke være nedskrevet på listen over ting, kommissæren har kært.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte et flashback der handler om offeret.

• Både offer og kommissæren er med i scenen.

• Scenen skal handle om kommissærens og offerets forhold.

• I flashbacket spiller du offeret.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

For a warrior the only crime is cowardice.

Spiller 5: Fjerde scene – Kommissæren

Når Krigen har introduceret scenen, og de tre ofre er præsenteret er det din pligt at henrette et af dem.

• Beskriv hvordan du hæver dit våben og placerer en kugle i hovedet af det valgte offer.

• Inkluder så mange detaljer som muligt, og dvæl ved øjeblikket, hvor du skyder.

• Hold gerne din hånd frem i luften i retning af det offer, du vælger.

Hvis du ikke kan vælge, eller nægter at vælge, skal du vide, at så tager Krigen over.

I flashbacks spiller du kommissæren, hvis han er til stede. Afvis at spille bipersoner, men kom gerne med beskrivelser og forslag til scenen.

• Du er til stede i scenen. Scenen fokuserer altovervejende på dig.

Alle kan afslutte en scene. Når scenen er slut gå til næste side.

There is no right or wrong in our profession.
The present changes the past from moment to moment.
Only pray for the future to vindicate your actions.

Spiller 5: Femte scene – andet Offer

Når Krigen har introduceret scenen, skal du foreslå den anden kandidat til offer.

• Beskriv personen kort, men hægt en beskrivelse på så vedkommende ikke udelukkende er et navn eller en funktion.

• Beskriv et offer, der er nedskrevet, som noget kommissæren har kært i starten.

• Prøv at beskrive et offer, der er umuligt for kommissæren at vælge. Gå så langt som muligt.

Hvis din kandidat henrettes, skal du sætte en scene der handler om offeret.

• Scenen handler om kommissæren og hans forhold til sine egne gerninger.

• Det er ikke et flashback, men foregår efter krigen.

• Bipersoner forekommer kun som minder eller lignende og er ikke til stede.

• I scenen kommer du med beskrivelser eller spiller minder.

Hvis en anden kandidat bliver henrettet, spiller du bipersoner, hjælper med beskrivelser og kommer med forslag til scenen.

Space Hulk: Hendes mørke skønhed

Af Morten G. Petersen

Space Hulk: Hendes mørke skønhed

Fire terminatorer kæmper sig i et kapløb med tiden gennem et ældgammelt rumskib for at tilbageerobre deres forfædres relikvie, som ligger tabt i rumskibets mørke haller erobret af genestealere.

Dette er et novellescenarie for fire spillere og en spilleder. Scenariet er en hyldest til det 20 år gamle Games Workshop-brætspil Space Hulk, hvor Space Marine Terminators er i dødelig kamp med Genestealere.

Oliver Nøglebæk har leveret illustrationer til blips og blip-genestealer-tavlen, en stor tak.

Illustrationer er hentet fra DeviantART.com med al respekt for kunstnerne. En tak Kristoffer Rudkjær, Elias Helfer og Uffe Thorsen for feedback, en tak til spiltesterne på Con2.

Baggrund

"Hendes mørke skønhed" er navnet på en ældgammel Space Hulk, der sidste gang blev set i det kendte rum for 500 år siden. Dengang resulterede det i, at alt liv på seks planeter måtte udryddes med virusbomber, da nysgerrige skattejægere havde bragt genestealer-plagen med tilbage til deres hjemverdener.

Det blev dengang opdaget, at et af de mange rumskibsskrog, der udgør space hulken, er Himmelsmedjen, som er et Salamander Chapter-rumskib, der forsvandt for mere end 2600 år siden. Himmelsmedjen tilhørte Salamanders mestersmeden Vesuvus, der endnu havde en vag erindring om sit møde med Chapterets primarch Vulcan. Ombord på Himmelsmedjen er Vesuvus' Power Armor, et skattet artefakt, som Salamander har manglet i mere end 2600 år.

For nyligt dukkede Hendes mørke skønhed atter op, denne gang med kurs imod Gemi-solsystemet, der rummer ni tætbeboede agri-verdener med mere end 37 milliarder indbyggere i alt. Slipper genestealer-pesten løs over disse verdener, vil genestealerne i løbet af tre generationer have infiltreret indbyggerne indefra. Til den tid vil Imperiets løsning alene være at udrydde alt liv med virusbomber. Imidlertid står Chapter Salamander klar. De har sendt rumskibet Himmelløberen. Missionen er at destruere Hendes mørke skønhed, og Himmelløberen ligger klar med en stod ladning nukleare missiler til at destruere space hulken. Men inden dette kan ske, er Salamander nødt til at tilbageerobre Vesuvus' Power Armor.

Fra Himmelløberen foretages et frontalangreb med bordingsraketter, hvor massevis af space marines angriber Hendes mørke skønhed for at lokke genestealerne bort fra den sektor af Hendes mørke skønhed, hvor skroget af Himmelsmedjen ligger. I al hemmelighed teleporteres en deling terminator space marines, deling Lucius, direkte ind i Himmelsmedjen, hvor deres opgave er at finde Vesuvus' power armor og derefter kontakte Himmelløberen og blive teleporteret tilbage. Det er et kapløb mod tiden, da terminatorerne er nødt til at finde rustningen, inden genestealerhorden opdager dem, inden genestealerne får slået frontalangrebet tilbage, inden Hendes mørke skønhed er så tæt på de beboede planeter, at genestealerne kan invadere dem, inden at Himmelløberen er nødt til at destruere Hendes mørke skønhed, og rustningen går tabt.

Scenariet handler om deling Lucius' kamp for at nå gennem Himmelsmedjen inden tiden rinder ud og om deres mange konfrontationer med genestealere undervejs.

Spillets form

Spillerne besøger de forskellige missionsmål for at finde Vesuvus' power armor, og undervejs bliver de angrebet af genestealere, end i form af baghold mellem missionsmålene eller ved selve missionsmålene. Undervejs aktiveres fire specielle scener, som resulterer i, at terminatorerne opnår rustningen, hvis de stadig er i live til den tid. Alt dette skal gøres på tid, da space hulken nærmer sig beboede verdener, og er terminatorerne for lang tid om det, vil milliarder af mennesker omkomme.

Der er en række mekanikker og elementer, der former spillet:

<u>Blips</u>
Et blip på scanneren er tegn på, at der er genestealere i nærheden, hvert blip dækker over et til tre genestealere. I scenariet er

blips en ressource for spilleder til at planlægge baghold og angreb med.

Tavshed
Genestealerne tiltrækkes af støj, og det symboliseres ved, at hver gang spilleder 'hører' spillerne, så får han en blip. Hver gang en spiller hæver stemmen til mere end høj hvisken, kan genestealerne høre terminatoren, og en ekstra blip dukker op. Når terminatorerne kommer i kamp, er reglerne anderledes: Kamp støjer, og det tiltrækker automatisk en blip, men derefter kommer der ikke flere blips, og spillerne kan frit støje i kamp-scenerne.

Larm og litanier
Støjende lydeffekter af storm bolters og assault cannons, der sprøjter død over fjenden, øger terminatorens chance for at ramme. At recitere litanier øger en terminators chance for at ramme – og hvis hele gruppen reciterer litaniet, øges chancen yderligere. Der er en række litanier på spillerarkene, de er alene til inspiration. Spillerne må meget gerne improvisere deres egne. Når medspillerne bidrager til litanien, behøver de ikke gengive den ordret, de skal bare messe med eller 'svare' på omkvædet og andre højdepunkter.

Kapløb med tiden
Missionen kører på tid, og der er en tidstavle, der viser hvor lang tid terminatorerne har tilbage, inden de de ni agri-verdener er i fare. Hvis terminatorerne er langsomme, er det op til spillerne at afgøre, hvor mange verdener, de vil udsætte for genestealer-faren for at få fat i Vesuvus' power armor.

Tempo tempo tempo
I har travlt. I skal nå en god mængde scener på kort tid. Hold tempoet oppe, hold jer til det storladne, sigt imod at kampe handler om larm, litanier og voldsomme beskrivelser. Tanker om taktiske valg gælder det ikke om. Kast en masse baghold ind mod terminatorne. Brug en masse blips. Tempo tempo tempo.

Spilpersonerne
De fire spilpersoner er terminatorer af Chapter Salamander. De er sammen i deling Lucius under sergeant Gideon. Deres navne er Markus, Nathaniel, Matthias og Noel. De er alle erfarne soldater og veteraner fra mange kampe. De er bevæbnet med storm bolters, power gloves og terminator-armor.

Det andet hjerte, selvopofrelse og skæbneløs
Hver terminator har et helbredspoint og to rustningspoint. Når terminatoren har mistet dem, falder han død om ... næsten. Øjeblikket efter sætter hans andet hjerte igang, og sammen med terminator-dragtens helbredssystemer vækkes han til live igen. Hver terminator kan vækkes til live igen en gang i løbet af spillet, men det har en pris. Når terminatoren vækkes, får han to helbredspoint og et rustningspoint, samt en ny evne – *selvopofrelse* – og en ny begrænsning – *skæbneløs*. Selvopofrelse betyder, at terminatoren i en kampscene kan ofre sit liv i kamp mod genestealenre og afslutte scenen sejrrigt for terminatorerne. Skæbneløs betyder, at terminatoren ikke kan gennemføre de mytiske dele af missionen, og han er derved ude af stand til at gennemføre missionen. Han kan derimod ofre sit liv for, at andre terminatorer kan gennemføre missionen. Er alle fire terminatorer skæbneløse, har de fejlet deres mission.

Den mytiske del af missionen
Der er et magisk element i spillet. Jagten på Vesuvus' power armor har ligheder med en gralsfærd (omend langt mere simpel), og for at afspejle dette flettes der fire scener ind mellem missionsmålene, hvor der sker overnaturlige ting. De overnaturlige ting kan kun opleves af terminatorer, der ikke er skæbneløse.

Missionsmål
Missionsmålene er udpeget af ordenens analytikere og historikere, som steder, hvor man kan forvente at finde Vesuvus' power armor. På spillernes kort over space hulken er der ni missionsmål, som de kan kæmpe sig hen til for at finde Vesuvus' power armor. Rækkefølgen er fri, og den fastsættes af spillerne. Ideelt set finder terminatorerne rustningen et sted mellem femte og ottende missionsmål. På færden mellem missionsmålene kan spilleder aktivere baghold ved brug af sine blips.

Scenariets forløb

Scenariet er bygget op over et simpelt hændelsesforløb, hvor spillerne fører deres spilpersoner fra missionsmål til missionsmål. Mellem missionsmålene ryger de i baghold, og ved missionsmålene søger de ledetråde, som åbner op for 'mytiske'

scener, som gør det muligt for dem at erobre Vesuvus' rustning. De skal holde øje med tiden undervejs for jo længere tid, de er om at erobre rustningen, des flere menneskers liv sætter de på spil for den.

Intro

Der er en relativt lang intro-del, hvor spillerne ikke har meget at gøre. Det er en lav-tempo del af fortællingen, hvor alle brikkerne gøres klar. Brug ikke for megen tid her. Forklar kort spillerne baggrundshistorien, og derefter gennemløb det indledende handlingsforløb, hvor deling Lucius gør ser frontalangrebet, går ind i teleporteren, ankommer og opdager, at noget er gået galt.

Space Hulken Hendes mørke skønhed er dukket op igen, og en del af skroget består af rumskibet Himmelsmedjen, som menes at rumme Vesuvus' Power Armor. Space Hulken rummer en masse genestealere, hvis intention er at infiltrere det lokale stjernesystem, Gemi-systemet, og det gælder derfor for Chapter Salamander, at tilbageerobre rustningen, inden det bliver nødvendigt at skyde hulken i smadder med nukleare våben. For at lokke alle genestealere væk, foranstalter Chapter Salamander et frontalangreb, hvor mange marinere vil ofre deres liv, for at man ubemærket kan teleportere deling Lucius ind i Himmelsmedjen, hvor de i al hast skal finde rustningen og komme ud igen.

Deling Lucius

Deling Lucius anføres af sergeant Lucius. Han fører sine fire fæller til teleporter-kammeret på Himmelløberen. På store skærme kan delingen følge frontalangrebet på Hendes mørke skønhed. Massevis af bordingsraketter fyldt med marinere bevæger sig direkte mod space hulken, nogle når aldrig frem, mens andre havner ankommer til baghold, hvor de flås i stykker af de ventende genestealere, men langsomt får de fodfæste og horder af genestealere tiltrækkes af kamplarmen.

Teleporter-ulykken

Deling Lucius stiller sig klar i teleporteren. Mystike energiudladninger summer omkring dem. De har prøvet det før, men at blive kastet gennem universet på denne måde er altid en ubehagelig oplevelse. Så ankommer de. De står pludselig midt en smal korridor, der er dannet af sammenføjningen af to rumskibe. Det ene er Himmelsmedjen.

Til at begynde med er sergeant Lucius ikke til at få øje på. Først efter en kort søgen, finder de ham sammensmeltet med en sektion af Himmelsmedjens skrog. Hans teleporter er gået fejl, og han er døende. Med sine sidste ord beordrer han delingen at finde rustningen, *koste hvad det vil*, og teleportere tilbage Himmelløberen. Så dør han, og de fire terminatorer må løse opgaven selv.

At bevæge sig fra mål til mål

Giv spillerne oversigten over de ni lokationsmål. De ni steder er sådan fordelt, at der er omtrent 'lige langt' imellem dem, og rækkefølgen af steder, de opsøger er derfor fri. Lad spillerne vælge, hvor de vil hen, hvis de nøler tager du en blip, og hvis de støjer, tager du en mere.

Når et sted er gennemsøgt, genestealere bekæmpet og evt. ledetråde opsamlet, vælger spillerne det næste sted og så fremdeles. Ledetrådene udløser mytiske scener, som er nogle særlige sekvenser, du sætter ind i scenariet. Den sidste mytiske scene afslutter scenariet, og slutscenen er beskrevet der.

Baghold

Du kan aktivere et baghold mellem hvert missionsmål. Baghold er genestealer-angreb, som pludselig finder sted. Sådanne angreb sker ofte i smalle gange og lignende klaustrofobiske steder. Det er nu, du skal kanalisere de bedste øjeblikke fra alien-filmene og Space Hulk-brætspillet. Baghold er mindre kampe, end dem, der finder sted, ved selve misisonsmålene. Det anbefales, at du bruger 8 blips, som udgangspunkt, men ikke nødvendigvis anvender dem alle.

Abort mission!

Terminatorerne kan til hver en tid vælge at opgive deres misison og tage kontakt til Himmelløberen og blive teleporteret tilbage. Det er op til spillerne, hvor mange milliarder mennesker, de vil ofre for at finde rustningen. Derefter destrueres Hendes mørke skønhed med nukleare missiler, og Salamander har fået en plet på deres ære.

Missionsmål

Ved hvert missionsmål er det spillernes opgave at gennemsøge stedet, og ved hvert mål kan genestealerne lave et angreb.

1) Beskrive stedet

2) Lad spillerne søge stedet (3a) eller lav et angreb (3b)

3a) Overlad ordet til spillerne, og lad dem beskrive gennemsøgningen - gå til gennemsøgning.

3b) flyt blips fra "Støj i det fjerne" til "[fjender]" (tag 8-16 styk) og gå til kamp.

4) Efter kamp gå til eftersøgning eller vice versa. Du kan evt. afbryde spillernes gennemsøgning med kamp og lade dem genoptage eftersøgningen efter kampen (husk at optjente terninger fra før og efter kampen tæller).

5) Ryk et felt frem på tidstavlen.

At gennemsøge stederne

Denne mekanik fungerer på samme måde som kamp, men i modsætning til kamp har spillerne ingen basis-terning, og der skal kun rulles en gang i alt for hele stedet.

1) Spillerne udpeger en til at rulle terningerne.

2) Spillerne opbygger deres terning-pulje ved på skift at beskrive, hvorledes de gennemsøger stedet, og de kan købe ekstra terninger ved at støje eller bruge tid.

3) Terningerne rulles, og det afgøres om de finder en ledetråd eller ej.

At opbygge puljen
Lad spillerne på skift eller i løbende dialog med hinanden beskrive, hvorledes de gennemsøger stedet (helst i første person) med hviskende stemmer (ellers får du en blip). For hver spiller, der deltager i gennemsøgningen ved at beskrive søgningen, optjener spillerne en terning (op til 4d6).

At købe ekstra terninger
Hvis spillerne bevidst støjer (lader ting falde ned, råber højt, teler højtlydt i telecom med Himmelløberen etc.), får de en ekstra terning, og du får en blip.

Hvis spillerne vælger at rykke tidsmarkøren et felt frem, får de automatisk en succes. Dette må de vælge at gøre *efter,* at de har rullet terningerne.

At rulle terningerne
4,5 og 6 på en terning er en succes.

- 0-2 succeser: ingenting
- 3+ succeser: ledetråd

Ledetråde

Ved første ledetråd finder terminatorerne en **datapad**. Den indeholder en række digitale kort over Himmelsmidjen. Med kortene kan terminatorerne bevæge sig mere effektivt videre – der er batteri nok til at kortene kan anvendes en gang – og terminatorerne kan enten vælge at undgå et baghold mellem to missionsmål eller komme hurtigt frem, så tidsmarkøren ikke skal rykkes en frem.

Ved anden ledetråd er **en gammel tekst**, der handler om Vesuvus' leveregler ombord på Himmelsmedjen. En af instrukserne hedder, at rustningen skal flyttes fra Valfaders smedje til bedre lokaler, og at Himmelsmedjens våbenmester opbevarer en oversigt over alle rustninger i [Våbenlageret eller et endnu ubesøgt sted].

Ved tredje ledetråd finder terminatorerne et **mummificeret lig** af den tjenerslægt, der passede power armorne på Himmelsmedjen. Liget er iklædt de mørnede klæder af Vesuvus' personlige stab, og mellem hans forvitrede fingre er et **segl med Vesuvus' mærke**. Seglet henviser til [Vestiarium vii eller et endnu ubesøgt sted]. *Da terminatorerne kommer til stedet, finder de det aflåst, men seglet åbner døren, og de går nu videre til den sidste mytiske scene*.

De mytiske scener

Hjælperen
Dette missionsmål spilles normalt, indtil kampen går i gang.

Efter spiller nr. 2 har rullet terninger, sker følgende: Terminatorerne ser en skikkelse bevæge sig ude i mørket bag genestealernes rækker. Han bærer kapitlets grønne rustning, og han kunne godt ligne en terminator - men der skulle ikke være andre i denne sektor! Hvis spillerne kalder på den mystiske skikkelse, f.eks. over deres radioer, hører de en mystisk hvid støj og i

den hvide støj, hører de en stemme, der lyder som afdøde sergeant Lucius' stemme.

Terminatorer, der i kamp, kalder på skikkelsen får +1d6 til deres kamprul.

Efter kampen, eller hvis skikkelsen ikke når at dukke op i kampen, sker følgende: Skikkelsen holder sig i udkanten af synsfeltet. Skjult af mørket er det ikke muligt at identificere den fremmede Salamander-terminator – men det kunne godt være Lucius. Skikkelsen begynder at gå i en retning mod næste Missionsmål – *hvis terminatorerne følger efter*, vælger spilleder næste Missionsmål, men der finder ingen baghold sted undervejs. Skikkelsen forsvinder ved næste missionsmål. *Hvis terminatorerne ikke følger efter med*, må de selv vælge næste missionsmål, og du må foretage et baghold.

I hvalens bug

Den anden ledetråd fører terminatorerne til [Våbenlageret]. Der er ikke nogen kamp mod genestealere eller noget behov for at gennemsøge missionsmålet.

Knapt er terminatorerne trådt ind i kammeret/hallen etc., da ældgamle alarmer springer til live. En rumlen ekkoer gennem skibet, og voldsomme rystelser får ting til at vælte ned fra vægge og hylder. En voldsom knagen lyder, da gulvet kollapser, og alle fire terminatorer styrter i afgrunden. De lander med rungende brag i oversvømmede korridorer [*Husk, at tage en blip for larmen*]. Vandet går dem til knæene, og stedet er kun oplyst af deres rustningers lygter. Alt er hyldet i skygger, og sælsomme mosser får næring af det beskidte vand og klæber sig til alle væggene.

I resten af denne scene er terminatorerne fanget i de oversvømmede korridorer, indtil det lykkes for dem at finde en rute ud. Scenen løses efter følgende syste: På skift leder ruller spillerne efter en udgang, og gradvist finder de sammen, indtil de enten alle samlede, og derefter kan de finde en udgang.

- Basis: Terminator: +1d6
- Basis: Skæbneløs terminator: +0
- Ekstra: Litani: +1d6 (men ingen hjælp fra de andre denne gang)
- Ekstra: Flere om at søge: +1d6 for hver af de andre, man er sammen med

Udfald af terningeslag:

- 0 succeser: Farer forvildet rundt. En ekstra blip dukker op på raderen (spilleder får en blip)
  - *Hvis der to gange i træk rulles 0 succeser, så rykkes tidsmarkøren et skridt frem.*
- 1 succes: Finder en af de andre terminatorer (spilleren vælger), men en blip dukker op (spilleder får en blip)
- 2 succeser: Finder en af de andre terminatorer (spilleren vælger)
- 3+ succeser: Finder en af de andre terminatorer eller udgangen

<u>Gudinden</u>
Denne hændelse finder sted halvvejs inde i første kamprunde. Der dukker nu en kvindelig skikkelse op i det fjerne. Terminatorerne kan forsøge at nå frem til hende i stedet for at kæmpe imod genestealerne. Hun bliver ved med at dukke op, missionsmål efter missionsmål, indtil terminatorerne forsøger eller dør i forsøget derpå. Forhåbentlig er spillerne friske på at prøve at nå hende allerede i første møde.

Terminatoren (som ikke er skæbneløs), der har tur, en smuk kvinde i det fjerne. Hun er overjordisk skøn, et smukt, himmelsk lys stråler ud af hende. Hun bevæger sig ugenert gennem korridorerne uset af genestealerne.

Fra nu af kan terminatoren, der har tur, og som ikke er skæbneløs. forsøge at nå hen til hende. **Det giver +1d6 at stræbe efter hende**.

Terminatoren ruller på denne tabel i stedet for den normale kamptabel

- 0 succes: Flere genestealere dukker op. Spilleder får en blip.
- 1 succes: Terminatoren såres
- 2 succeser: Terminatoren kommer uskadt tættere på hende
- 3+: Succes!

Succes! Pludselig er hun der, den flygtige skikkelse. Da terminatoren presser forbi en flok genestealere, så står hun der. Tiden går i stå. Hendes himmelske skær gennemsyrer skibet, og det er som om

vægge, gulve og mørke falder bort, og terminatoren står i hendes tempel, nøgen og sårbar. Hun træder frem, kysser ham blidt på panden, og da er han tilbage i mørket på Himmelsmedjen. Han står nu iført Vesuvus' power armor! Resten af kampen har han +2 succeser til sine kamprul.

Som spilleder må du nu tage resten af dine blips i brug til at lave et kæmpe slagsmål. Terminatorerne kan enten kæmpe sig ud af det, lade en ofre sig for sagen eller forsøge at teleportere sig ud. Teleportation i kamp svarer til et kamprul, men kræver 4 succeser.

Efter kampen teleporterer de overlevende terminatorer tilbage til Himmelløberen. Frontalangrebet mod Hendes mørke skønhed standses, og de tilbageværende tropper evakueres. Derefter destrueres space hulken med en rundhåndet brug af nukleare missiler. Det er en herlig sejr for Kejseren, for Chapter Salamander og for menneskeheden. Kun få milliarder har mistet deres liv for dette smukke klenodie.

Tidstavlen

Efter hvert missionsmål flytter du markøren på tidstavlen et felt frem. Den begynder på feltet "Frontalangrebet begynder". Spillerne kan vælge at flytte markøren et ekstra felt frem, når de leder efter relikviet.

Når markøren et felt med en agri-verden, betyder det, at det lykkes genestealerne at sende infiltrationsenheder til den verden, og at den i løbet af de næste tre generationer vil blive rendt over ende. Imperiet vil være nødt udrydde alt liv på planeten. Når markøren til feltet med "Frontalangrebet slået tilbage", betyder det, at angrebet er slået tilbage, og at Himmelløberen er nødt til at destruere Hendes mørke skønhed. Som spilleder får du 20 ekstra blips, da genestealerne ikke længere distraheres af angrebet. Ved feltet ”atomangreb” sprænges Hendes mørke skønhed i luften, når spillerne er færdige med at gennemsøge seneste Missionsmål, og de kan lige akkurat nå at teleportere tilbage til Himmelløberen. Sker det uden Vesuvus' Power Armor, har de vanæret deres Chapter.

Kamp og blips

Stemning og tempo

Kampsystemet i space hulk er baseret på meget få terninge-rul, og på nogle simple taktiske overvejelser mellem spillerne (i hvilken rækkefølge kæmper de imod genestealerne?). Resten af kamp-systemet handler om stemning og tempo.

Det er din opgave at piske en stemning i vejret. Her er nogle tips.

Rejs jer op. Ideelt set står I op under hele scenariet, men ellers sørg for. at alle står op under kamp-scenerne (kun døde mænd sidder).

Kamplarm. Spillet veksler mellem at være stille uden for kampene og at larme i kampene. Bidrag til at skabe kamplarm uden at overdøve folk. Særligt i den fase, hvor spillerne reciterer litanier og laver kamplarm kan du bidrage.

Løbende beskrivelser af monstrene. Indgå i en hektisk dialog med spilleren, hvor han beskriver, hvorledes han desperat kæmper mod horden, hans stormbolter brager og genestealerne falder som fluer, og du beskriver hvorledes horden fortsat vælger fremad, at der hele tiden er en ny, der tager de faldnes plads.

Ingen nøl. Der er ikke mange taktiske valg at tænke over, og der er endnu mindre tid til at tænke over dem. Hvis spillerne nøler, så gør opmærksom derpå og tildel dig selv en blip.

Blips

Du begynder spillet med 10 blips. Anbring dem på genestealer-oversigten på feltet "Støj i det fjerne". Nye blips anbringer du på "støj i det fjerne", hvis det ikke er en kamp-scene, og hvis det er en kamp-scene, så anbringer du blipsne på feltet "Bevægelse!".

I kampscener overføres blips løbende fra feltet "Bevægelse!" til feltet "Tænder og klør".

Du får nye blips undervejs på følgende måder:

Du hører spillerne støje: +1 blip

Hvis spillerne (uden for kamp) støjer mere end høj hvisken, lader du spillerne vide, at genestealerne har hørt dem, og du tager en blip. Mere støj, og du tager en blip mere. Vær rimelig.

Kamp støjer: +1 blip

Fordi kamp støjer får du med det samme en blip til kampen. Den tæller for al den larm, der måtte være i kampen, og spillerne kan nu støje frit resten af kampen.

Langstrakt kamp: +1 blip for hver runde efter runde 2

Hvis kampen varer mere end to runder, kommer der forstærkninger. I begyndelsen af hver runde efter runde 2, får du en blip til kampen.

Nøl: +1 blip

Hvis spillerne er for lang tid om at beslutte sig for hvilket missionsmål, de vil hen til, så gør dem opmærksom på nølet og tag en blip. Hvis spillerne i kamp-scener diskuterer for lang tid taktik, så døm nøl og tag en blip. Vær fair.

Første gang en terminator aktiverer sit andet hjerte: +2 blips

Dette gælder første gang en terminator falder.

Missionsmål: 1d3+1 blips

Der er forstærkninger ved de forskellige områder på space hulken. Du får 2-4 ekstra blips.

Blips i kamp

Kamp begynder ved, at du på genestealer-blip-tavlen flytter blips fra "Støj i det fjerne" til "Bevægelse!", og derefter erklærer, at der er kamp. Ved *Baghold!* må du anvende op til 8 blips. Ved kampene ved missionsmålene må du anvende 8-16 blips.

Kamp

Genestealere angriber ofte i bølger. Ud af mørket kommer pludselig fem, seks, otte, ti genestealere stormende. En sværm af klør og hugtænder, og de stormer i døden, frygtløst drages de mod terminatoren velvidende, at når bare en af dem frem, er fjenden så godt som død. Nogle gange ligger de på lur. De skjuler sig i skyggerne, venter bag dørene i det gamle rumskib, eller falder fra lofterne med kløerne først.

Andre gange væltes terminatoren omkuld, da en af dem pludselig presser sig op gennem gulvpladerne. De bruger ikke våben, de bruger ikke udstyr. Deres klør, stykre og hurtighed overgår langt, hvad de fleste terminatorer overhovedet kan fremdrage, og kun den vedvarende ild fra stormbolterne holder marinerne i live. Døden kommer hurtigt.

A) Du flytter et antal blips fra "Støj i det fjerne" til "Bevægelse!". Du føjer en ekstra til stakken, fordi kamp støjer.

B) Kampen begynder

1. Spilleder flytter en eller flere blips fra "Bevægelse!" til "Tænder og klør".

2.Spillerne vælger hvilken terminator, der skal kæmpe. Rækkefølgen er fri, og når alle terminatorer har været i kamp, slutter runden. Spillerne må frit veksle rækkefølgen i hver runde.

3. Terminatoren bygger en terningpulje op.

Basis er 1d6. En ekstra terning fås for følgende (op til en total på 4d6):

Kamplarm (lyder af skydevåben, kampråb etc.): +1d6

Reciterer litani: +1d6

Resten af gruppen bidrager til litanien: +1d6

4.Terningerne rulles. 4,5 og 6 er en succes. Antallet af succeser tælles og udfaldet vurderes fra følgende tabel.

- 0 succeser: Terminatoren såres (mist et rustningspoint eller et helbredspoint)
- 1 succes: Terminatoren såres, og en flok genestealer dør
- 2 successer: En flok genestealer dør
- 3+ successer: To flok genestealere dør

5. I beskriver udfaldet af terningerne.

6. Hvis der stadig er genestealere tilbage i feltet "Tænder og klør", går I til pkt 1.

Kunsten at støje

Punkt 3., hvor spilleren bygger sin terning-pulje, er den centrale i kampen. Det er her, der er rig mulighed for at støjer og piske en stemning i vejret. Fægt med arme, kom

med støjen af skydevåben og andet godt. I denne fase fører du en hekstisk dialog med spilleren. Beskrive hvordan horder af genestealere vælter ind over ham, og lad ham beskrive hvordan skyder dem ned, eller lad ham messe litanier ind over din grafiske beskrivelse af monstre, der vælter frem, og trods at de bliver mejet ned af hans stormbolter kommer horden hele tiden et skridt nærmere. Kan han holde dem stangen - rul terningerne og find ud af det.

Brug punkt 5. på at runde spilleren tur af. Beskriv sammen, hvorledes terminatoren holder horden af genestealere stangen, og deres angreb endelig holder op - men måske lader terminatoren stå såret tilbage, hvis han ikke ligger død på et bjerg af genestealere.

Det er vigtigt, at du giver spillerne tid til at lave kamplarm og recitere litanier. Bidrag til at piske stemningen i vejret med dramatiske beskrivelser af angribende genestealere eller med lydeffekter. Det er desuden vigtigt at huske på, at det er ikke kvaliteten af lyden og litanierne, der er afgørende, men entusiasmen. Hvis en spiller ikke er entusiastisk, så gør vedkommende opmærksom på, at det ikke giver en bonusterninger og giv de andre spillere en chance for at lave larmen i stedet for (generte spillere må godt bruge standins), og husk, at det oftere er lettere, hvis I alle står op rundt om bordet.

Vær generøs - det skal være svært ikke at få bonusterningerne.

Skader og dødsfald

Hver gang en terminator får et sår, sletter vedkommende et rustningspoint. Når der ikke er flere rustningspoint, gælder det terminatorens livspoint. Når det er tabt, er terminatoren død.

Når en terminator falder død om, aktiveres hans andet hjerte og hans dragts livforlængende mekanik. Han vågner igen, men nu er han skæbneløs. Prisen for dette er, at terminatoren er udelukket fra den mytiske færd, og han kan ikke gennemføre missionen. Han kan hjælpe de andre terminatorer til at gennemføre missionen. Terminatoren kan desuden vælge at ofre sit liv.

I fiktionen ser det ud som om, at terminatoren er væltet omkuld, fældet af fjenden, da han på overmenneskelig vis rejser sig igen, og trods sine sår og skader er i stand til at kæmpe videre. Der skal mere til at eliminere en terminator.

Bemærk, hvis alle fire terminatorer er blevet skæbneløse, kan missionen ikke længere gennemføres, og missionen er tabt. De har ikke kun fejlet. De har bragt vanære over deres kapitel.

Selvopofrelse

Skæbneløse terminatorer kan i kamp vælge at ofre deres liv, når de har tur. Alene holder han alle genestealerne stangen, mens de andre terminatorer fortsætter missionen. Terminatoren er nu helt ude af spillet, han dræber alle genestealere i feltet "Tænder og klør", og de tilbageværende blips i feltet "Bevægelse!" flyttes tilbage til "Støj i det fjerne". Det er ikke nødvendigt at rulle terninger, men der skal reciteres en litani, enten af terminatoren eller af de tilbageværende. Det er muligt at ofre sig selv i samme kamp som terminatoren blev skæbneløs i.

Missionsmål

Kryokammeret
Tusindvis af kryokapsler, hvor Chapterets eksperter, hjælpere og skattede tjenere opbevares under rumrejser. Der flyder et grønt lys fra de duggede glaslåg. Bag dem er nu genestealer-hybrider, der venter på at blive vækket til invasion.

Kaptajnens logbog
Et gigantisk værk lænket med kabler til skibets hovedcomputer, så hvert et pennestrøg lagres både i bogen og på en computer. Skibets historie og hæderkronede sejre er alle beskrevet her.

Kapellanens kammer
Et helligt kammer dedikeret til Kejseren, hvor Chapterets Chaplain tager imod sine våbenbrødre. Nu er det skamferet og vanæret af genestealere.

Våbenkammeret
Lagerhaller og labyrinter af reoler med våben og ammunition. De fleste hylder er plyndrede, og overalt flyder det med ammunition.

Valfaders smedje
En hellig hal, en hellig smedje, hvor Salamanders bedste mænd har smedet pragtvåben i Kejserens navn. Kæmpestore digler, gigantiske ambolte, tonstunge maskiner, enorme smedjer.

Vestiarium vii
Kammeret, hvor terminatorrustninger vedligeholdes, og hvor man iører sig dem, assisteret gennem en hob af tjenere, der i generationer har hjulpet til med at iøre rustningerne.

Sensoriet
Kammeret, hvor rumskibets psykere guider rumskibet på sin færd. Væggene er beklædt med ældgamle stjernekort og kendte som tabte verdener. Kejserens åsyn hviler over dette sted.

Scriptoriet
Sal fyldt med skrivepulte, hvor tjenere loyalt har kopieret ordenens vigtigste tekster.

Sparringssalene
Glaskabinetter med klenodier og berømte krigeres våben hænger rundt langs væggene, nu knust, i disse sale, hvor nogle af Salamanders bedste krigere har dystet imod hinanden.

Tidstavlen

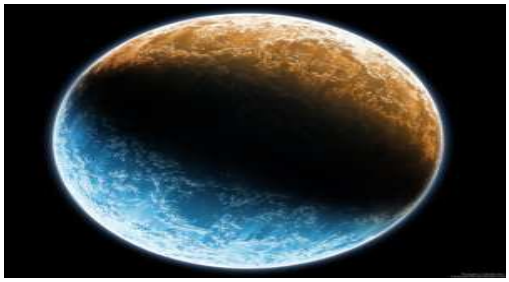
Frontalangrebet indledes

Space hulken ”Hendes mørke skønhed” nærmer sig Gemi-systemet

Ankomst til Gemi-systemet

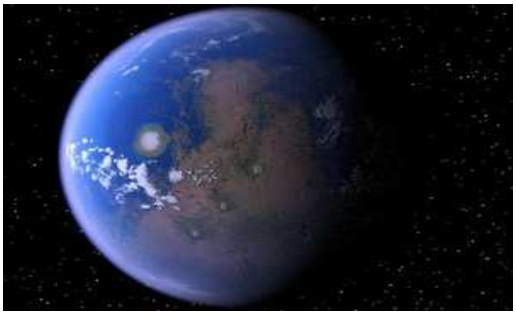
Gemi I

indbyggertal: 2 milliarder.



Gemi II

indbyggertal: 3 milliarder.



Gemi III

indbyggertal: 3 milliarder.

Gemi IV, V og VI

indbyggertal: 15 milliarder.

Gemi VII og VIII

indbyggertal: 11 milliarder.

Gemi IX

indbyggertal: 3 milliarder.

Frontalangrebet slået tilbage

Genestealerne sender nu forstærkninger mod deling Lucius. 20 ekstra blips.

Atomangrebet

Hendes mørke skønhed destrueres med nukleare våben. Alle ombord omkommer.

Støj i det fjerne

Bevægelse!

Tænder og klør

Blips

Oversigt over regler

Blips

- Begynder med 10 styk
- Støj uden for kamp: +1 blip
- Nøl (i/uden for kamp): +1 blip
- Missionsmål: +2-4 blips
- Kamp begynder: +1 blip
- Kamp varer mere end to runder: +1 blip hver runde
- Allerførste gang en terminator falder: +2 blips

At være skæbneløs

- Alle kan vende tilbage en gang.
- Man får 1 rustningspoint og 2 helbredspoint
- Man kan ikke gennemføre missionen
- Man kan ofre sig selv – men nogen skal recitere en litani

At gennemsøge et missionsmål

1. Opbyg puljen

Basispulje: 0

For hver terminator, der beskriver søgen: +1d6 (maks 4d6)

Højlydt gennemsøgning: +1d6 (og +1 blip)

Langvarig søgning: +1 succes (og ryk en frem på tidstavlen) (*vælges efter at terninger er rullet*)

2. Rul terningerne. 4, 5 og 6 er en succes

3. tæl succeser

- 0-2 succeser: ingenting
- 3+ successer: en ledetråd

Kamp

A) Du flytter et antal blips fra "Støj i det fjerne" til "Bevægelse!". Du føjer en ekstra til stakken, fordi kamp støjer.

B) Kampen begynder

1. Spilleder flytter en eller flere blips fra "Bevægelse!" til "Tænder og klør".

2.Spillerne vælger hvilken terminator, der skal kæmpe. Rækkefølgen er fri, og når alle terminatorer har været i kamp, slutter runden. Spillerne må frit veksle rækkefølgen i hver runde.

3. Terminatoren bygger en terningpulje op. Basis er 1d6. En ekstra terning fås for følgende (op til en total på 4d6):

Kamplarm (lyder af skydevåben, kampråb etc.): +1d6

Reciterer litani: +1d6

Resten af gruppen bidrager til litanien: +1d6

4.Terningerne rulles. 4,5 og 6 er en succes. Antallet af succeser tælles og udfaldet vurderes fra følgende tabel.

- 0 succeser: Terminatoren såres (mist et rustningspoint eller et helbredspoint)
- 1 succes: Terminatoren såres, og en flok genestealer dør
- 2 successer: En flok genestealer dør
- 3+ successer: To flok genestealere dør

5. I beskriver udfaldet af terningerne.

6. Hvis der stadig er genestealere tilbage i feltet "Tænder og klør", går I til pkt 1.

Oversigt over handlingsforløbet

Intro
Terminatorerne briefes om situationen og deres mission.

Deling Lucius teleporteres over til Hendes mørke skønhed. Sergeant Lucius omkommer under teleporteringen.

Missionsmål
Maks. 16 blips

- Kryokammeret
- Kaptajnens logbog
- Kapellanens kammer
- Våbenkammeret
- Valfaders værksted
- *Vestiarium vii*
- Scriptoriet
- Sensoriet
- Sparringssalene

Baghold!
Må foretages en gang mellem missionsmålene. Maks. 8 blips.

Abort mission!
Terminatorerne teleporteres tilbage på Himmelløberen. Derefter destrueres Hendes mørke skønhed med nukleare missiler.

Ledetråde
1. Datapad med kort: Undgå baghold eller undgå at flytte tidsmarkøren (virker 1 gang)

2. Gl. tekst – rustningen er flyttet fra Valfaders smedje. Oversigt findes i [Våbenlageret].

3. Mummificeret lig med Vesuvus' segl. Henviser til [Vestiarium vii] og fungerer som nøgle dertil.

Den mytiske færd

1. **Den overnaturlige hjælper**

En spøgelseskriger dukker op og guider terminatorerne

Bonus for at kalde på skikkelsen: +1d6 i kampen

Guider terminatorerne til næste missionsmål

2. **I hvalens bug**

Strandet i oversvømmede korridorer

At finde hinanden og at finde udgangen:

Basis-pulje: terminator +1d6
skæbneløs terminator +0

Ekstra: Litani +1d6

Ekstra: for hver terminator man går sammen med: +1d6

Udfald af terningeslag:

1-5: Farer forvildet rundt. En ekstra blip dukker op på raderen (spilleder får en blip)

6-10: Finder en af de andre terminatorer (spilleren vælger), men en blip dukker op (spilleder får en blip)

11-16: Finder en af de andre terminatorer (spilleren vælger)

17+: Finder en af de andre terminatorer eller udgangen

3. **Mødet med gudinden**

En mystisk kvinde dukker op.
Terminatorerne kan stræbe efter hende.

At stræbe efter hende (fungerer som kamp med følgende tilføjelse).

+1d6 for at stræbe efter hende

0 succes: Flere genestealere dukker op. Spilleder får en blip.

1 succes: Terminatoren såres

2 succeser: Terminatoren kommer uskadt tættere på hende

3+: Succes!

Ved succes møder terminatoren hende, og hun tager ham i ånden til sit tempel. Da han vender tilbage, er han iført Vesuvus' power armor (+2 succeser i kamp), og det er tid til det endelige slag (spilleder anvender nu alle sine blips). Terminatorerne kan forsøge at teleportere ud af kampen (kræver et kamprul, 4 succeser), ellers må de kæmpe og vente med teleportering indtil kampen er slut

Markus, Space Marine Terminator af Chapter Salamander

Chapter Salamanders motto er "*Ind i slagets esse, til krigens ambolt!*"

Du er en Space Marine.
Først blandt menneskehedens forsvarere, de mægtigste af Gude-Kejserens soldater. I er knapt nok mennesker, men overmennesker. I er gjort overlegne på alle områder gennem gen-modifikaiton, psycho-konditionering og hård træning. I er urørte af sygdomme, og menneskelige banesår rører jer ikke. I kender ikke frygt.

Du er iklædt en Tactical Dreadnought 'Terminator'-rustning.
Kejseriets mægtigste rustning. Bygget af ceramite plasteel-legeringer fungerer den som et exo-skelet, hvis servo-motorer interfacer med dit nervesystem. Den dækker hele din krop, øger din styrke mangefold, og beskytter dig mod vakuum og dit mest giftige klimaer. Hver rustning er så unikt tilpasset sin marine, at den ikke kan bæres af andre end ham. Du har rustningen, fordi du er eliten blandt marinerne.

Dine våben er storm bolter og power glove.
Storm bolteren er et dobbeltløbet angrebsvåben med en voldsom rekyl, der ikke kan mærkes på grund af rustningens gyro-stabilisatorer. Storm bolteren affyrer mini-raketter, der med diamantin-spidser gennemborer ofrets panser, inden den eksploderer. Power Glove er en gigantisk pansret handske, der mangedobler terminatorens allerede massive slagkraft. Handsken er omgivet af et energifelt, der opbløder masse, hvorved terminatoren kan hamre ugeneret gennem panser. Rustningens servo-motorer gør det muligt overhovedet at bære handsken.

Chapter Salamanderne
I tilhører marine-chapteret Salamanderne. I er blandt de 20 oprindelige chapters, der blev skabt af Kejseren. I er blandt de ni chapters, der forblev loyale sammen med jeres Primarch Vulkan over for Kejseren under Horus-kætteriet.

Under Horus-kætteriet led I tunge tab og jeres Primarch forsvandt, men Kapitlet bestod. Idag er jeres hjemverden Nocturne, en planet hærget af vulkan-udbrud og jeres forter er mobile fæstninger. Nye rekrutter kommer fra de store Nocturne-klaner i en alder af seks eller syv. De oplæres i smedekunsten, og de dygtigste rekrutteres til at blive marinere.

Du og dine brødre har været marinere i århundreder
Chapter Salamanders farver er klar grøn med sorte skulderplader og sort rygsæk. Jeres symbol er en hvid silhouette af en Salamander. Jeres hud er sort og jeres øjne gløder rødt.

Terminator Markus
Du er Salamanders loyale kriger, du kæmper for jeres ære og for jeres sag, og det er, hvad der gør dig til et menneske. Du adskiller dig fra dine andre brødre ved dine stærke holdninger for den sag, I kæmper for. Du tvivler aldrig, men du er fornuftig nok til at acceptere og forstå andre holdninger. Du er uvant med svære valg for dine overordnedes ordre har altid været din rettessnor.

Spillet

Rustninsgpoint: 2

Helbredspoint: 1

(Hver gang du bliver såret, mister du et rustningspoint. Har du ikke flere rustningspoint, mister du et helbredspoint. Har du 0 hlebredspoint er du død).

Kamp
Kamp består af en eller flere runder, hvor I kæmper imod Genestealere. Kampen slutter, når der ikke er flere aktive genestealere eller terminatorer.

I hver runde skiftes I til at beskrive jeres angreb i kampen mod genestealerne. Beskrivelserne afgør, hvor mange terninger du har, når du kæmper.

Basis er 1d6

+ 1d6 for kamplarm (lyden af din storm bolter, der spreder død blandt genestealerne, larmen fra din power glove, når de kvaser genestealerne. Kampråb osv.)

+ 1d6 for at recitere en litani (du må gerne imporviser den)

+ 1d6 hvis dine våbenbrødre er med på koret eller reciterer (dele af) litanien

(du kan på den måde opnå 4d6 i total)

Når du har bygget din pulje op, ruller du terningerne og ligger totalen sammen.

Tavshed
Fjenden kan høre jer, vær stille. Når I støjer, får fjenden forstærkninger. Mellem kampene skal I være stille, og nøjes med høj hvisken, ellers hører genestealerne jer.

Litani
bønner til Kejseren om hans gunst og velsignelse i kamp.

Hvad er din pligt?

At tjene Kejserens vilje.

Hvad er Kejserens vilje?

At vi kæmper og dør.

Hvad er døden?

Den er vores pligt.

Hvad er jeres pligt?

Etc.

Vore brøde vil blive hævnet. Deres offer ej gjort forgæves. Død over genestealerne. Hæder til Kejseren. Hævnen er vores.

Fjendernes skare er uendelig. Vi stræber efter succes, selvom i vores stræben skal dø. Andre skal fortsætte vores sag, og ingen skam skal hvile på os.

Til mig, mine brødre! Samlede kan genestealerne ikke stå imod os. De vil falde vores retdæige vildskab. Vi skal måle vores sejr i lig.

Hæder til Kejseren. Samlet håner vi af døden

Må vi gå med Kejserens velsignelse.

Nederlag tolereres ikke. Kejseren våger over os. Fremad for Salamandernes pragt og herlighed.

Dette er NN. De andre er alle døde. Jeg vil nu kæmpe min sidste kamp. Jeg skal mødes med brødre med blod på mine hænder og med sejren i min åne.

Den pragtfulde sejr er nær. Frygt ikke fjenden. Afsky dem i stedet.

Nathaniel, Space Marine Terminator af Chapter Salamander

Chapter Salamanders motto er "*Ind i slagets esse, til krigens ambolt!*"

Du er en Space Marine.
Først blandt menneskehedens forsvarere, de mægtigste af Gude-Kejserens soldater. I er knapt nok mennesker, men overmennesker. I er gjort overlegne på alle områder gennem gen-modifikaiton, psycho-konditionering og hård træning. I er urørte af sygdomme, og menneskelige banesår rører jer ikke. I kender ikke frygt.

Du er iklædt en Tactical Dreadnought 'Terminator'-rustning.
Kejseriets mægtigste rustning. Bygget af ceramite plasteel-legeringer fungerer den som et exo-skelet, hvis servo-motorer interfacer med dit nervesystem. Den dækker hele din krop, øger din styrke mangefold, og beskytter dig mod vakuum og dit mest giftige klimaer. Hver rustning er så unikt tilpasset sin marine, at den ikke kan bæres af andre end ham. Du har rustningen, fordi du er eliten blandt marinerne.

Dine våben er storm bolter og power glove.
Storm bolteren er et dobbeltløbet angrebsvåben med en voldsom rekyl, der ikke kan mærkes på grund af rustningens gyro-stabilisatorer. Storm bolteren affyrer mini-raketter, der med diamantin-spidser gennemborer ofrets panser, inden den eksploderer. Power Glove er en gigantisk pansret handske, der mangedobler terminatorens allerede massive slagkraft. Handsken er omgivet af et energifelt, der opbløder masse, hvorved terminatoren kan hamre ugeneret gennem panser. Rustningens servo-motorer gør det muligt overhovedet at bære handsken.

Chapter Salamanderne
I tilhører marine-chapteret Salamanderne. I er blandt de 20 oprindelige chapters, der blev skabt af Kejseren. I er blandt de ni chapters, der forblev loyale sammen med jeres Primarch Vulkan over for Kejseren under Horus-kætteriet.

Under Horus-kætteriet led I tunge tab og jeres Primarch forsvandt, men Kapitlet bestod. Idag er jeres hjemverden Nocturne, en planet hærget af vulkan-udbrud og jeres forter er mobile fæstninger. Nye rekrutter kommer fra de store Nocturne-klaner i en alder af seks eller syv. De oplæres i smedekunsten, og de dygtigste rekrutteres til at blive marinere.

Du og dine brødre har været marinere i århundreder
Chapter Salamanders farver er klar grøn med sorte skulderplader og sort rygsæk. Jeres symbol er en hvid silhouette af en Salamander. Jeres hud er sort og jeres øjne gløder rødt.

Terminator Nathaniel
Du er et menneske, du kæmper menneskehedens sag, og det er din drivkraft. Du adskiller dig fra dine andre brødre ved dine stærke holdninger for den sag, I kæmper for. Du tvivler aldrig, men du er fornuftig nok til at acceptere og forstå andre holdninger. Du er uvant med svære valg for dine overordnedes ordre har altid været din rettessnor.

Spillet

Rustninsgpoint: 2

Helbredspoint: 1

(Hver gang du bliver såret, mister du et rustningspoint. Har du ikke flere rustningspoint, mister du et helbredspoint. Har du 0 hlebredspoint er du død).

Kamp
Kamp består af en eller flere runder, hvor I kæmper imod Genestealere. Kampen slutter, når der ikke er flere aktive genestealere eller terminatorer.

I hver runde skiftes I til at beskrive jeres angreb i kampen mod genestealerne. Beskrivelserne afgør, hvor mange terninger du har, når du kæmper.

Basis er 1d6

+ 1d6 for kamplarm (lyden af din storm bolter, der spreder død blandt genestealerne, larmen fra din power glove, når de kvaser genestealerne. Kampråb osv.)

+ 1d6 for at recitere en litani (du må gerne imporviser den)

+ 1d6 hvis dine våbenbrødre er med på koret eller reciterer (dele af) litanien

(du kan på den måde opnå 4d6 i total)

Når du har bygget din pulje op, ruller du terningerne og ligger totalen sammen.

Tavshed
Fjenden kan høre jer, vær stille. Når I støjer, får fjenden forstærkninger. Mellem kampene skal I være stille, og nøjes med høj hvisken, ellers hører genestealerne jer.

Litani
bønner til Kejseren om hans gunst og velsignelse i kamp.

Hvad er din pligt?

At tjene Kejserens vilje.

Hvad er Kejserens vilje?

At vi kæmper og dør.

Hvad er døden?

Den er vores pligt.

Hvad er jeres pligt?

Etc.

Vore brøde vil blive hævnet. Deres offer ej gjort forgæves. Død over genestealerne. Hæder til Kejseren. Hævnen er vores.

Fjendernes skare er uendelig. Vi stræber efter succes, selvom i vores stræben skal dø. Andre skal fortsætte vores sag, og ingen skam skal hvile på os.

Til mig, mine brødre! Samlede kan genestealerne ikke stå imod os. De vil falde vores retdæige vildskab. Vi skal måle vores sejr i lig.

Hæder til Kejseren. Samlet håner vi af døden

Må vi gå med Kejserens velsignelse.

Nederlag tolereres ikke. Kejseren våger over os. Fremad for Salamandernes pragt og herlighed.

Dette er NN. De andre er alle døde. Jeg vil nu kæmpe min sidste kamp. Jeg skal mødes med brødre med blod på mine hænder og med sejren i min åne.

Den pragtfulde sejr er nær. Frygt ikke fjenden. Afsky dem i stedet.

Matthias, Space Marine Terminator af Chapter Salamander

Chapter Salamanders motto er "*Ind i slagets esse, til krigens ambolt!*"

Du er en Space Marine.
Først blandt menneskehedens forsvarere, de mægtigste af Gude-Kejserens soldater. I er knapt nok mennesker, men overmennesker. I er gjort overlegne på alle områder gennem gen-modifikaiton, psycho-konditionering og hård træning. I er urørte af sygdomme, og menneskelige banesår rører jer ikke. I kender ikke frygt.

Du er iklædt en Tactical Dreadnought 'Terminator'-rustning.
Kejseriets mægtigste rustning. Bygget af ceramite plasteel-legeringer fungerer den som et exo-skelet, hvis servo-motorer interfacer med dit nervesystem. Den dækker hele din krop, øger din styrke mangefold, og beskytter dig mod vakuum og dit mest giftige klimaer. Hver rustning er så unikt tilpasset sin marine, at den ikke kan bæres af andre end ham. Du har rustningen, fordi du er eliten blandt marinerne.

Dine våben er storm bolter og power glove.
Storm bolteren er et dobbeltløbet angrebsvåben med en voldsom rekyl, der ikke kan mærkes på grund af rustningens gyro-stabilisatorer. Storm bolteren affyrer mini-raketter, der med diamantin-spidser gennemborer ofrets panser, inden den eksploderer. Power Glove er en gigantisk pansret handske, der mangedobler terminatorens allerede massive slagkraft. Handsken er omgivet af et energifelt, der opbløder masse, hvorved terminatoren kan hamre ugeneret gennem panser. Rustningens servo-motorer gør det muligt overhovedet at bære handsken.

Chapter Salamanderne
I tilhører marine-chapteret Salamanderne. I er blandt de 20 oprindelige chapters, der blev skabt af Kejseren. I er blandt de ni chapters, der forblev loyale sammen med jeres Primarch Vulkan over for Kejseren under Horus-kætteriet.

Under Horus-kætteriet led I tunge tab og jeres Primarch forsvandt, men Kapitlet bestod. Idag er jeres hjemverden Nocturne, en planet hærget af vulkan-udbrud og jeres forter er mobile fæstninger. Nye rekrutter kommer fra de store Nocturne-klaner i en alder af seks eller syv. De oplæres i smedekunsten, og de dygtigste rekrutteres til at blive marinere.

Du og dine brødre har været marinere i århundreder
Chapter Salamanders farver er klar grøn med sorte skulderplader og sort rygsæk. Jeres symbol er en hvid silhouette af en Salamander. Jeres hud er sort og jeres øjne gløder rødt.

Terminator Matthias
Du er Kejserens villige instrument, du kæmper i Kejserens navn, og det er dit eksistensgrundlag. Du adskiller dig fra dine andre brødre ved dine stærke holdninger for den sag, I kæmper for. Du tvivler aldrig, men du er fornuftig nok til at acceptere og forstå andre holdninger. Du er uvant med svære valg for dine overordnedes ordre har altid været din rettessnor.

Spillet

Rustninsgpoint: 2

Helbredspoint: 1

(Hver gang du bliver såret, mister du et rustningspoint. Har du ikke flere rustningspoint, mister du et helbredspoint. Har du 0 hlebredspoint er du død).

Kamp
Kamp består af en eller flere runder, hvor I kæmper imod Genestealere. Kampen slutter, når der ikke er flere aktive genestealere eller terminatorer.

I hver runde skiftes I til at beskrive jeres angreb i kampen mod genestealerne. Beskrivelserne afgør, hvor mange terninger du har, når du kæmper.

Basis er 1d6

+ 1d6 for kamplarm (lyden af din storm bolter, der spreder død blandt genestealerne, larmen fra din power glove, når de kvaser genestealerne. Kampråb osv.)

+ 1d6 for at recitere en litani (du må gerne imporviser den)

+ 1d6 hvis dine våbenbrødre er med på koret eller reciterer (dele af) litanien

(du kan på den måde opnå 4d6 i total)

Når du har bygget din pulje op, ruller du terningerne og ligger totalen sammen.

Tavshed
Fjenden kan høre jer, vær stille. Når I støjer, får fjenden forstærkninger. Mellem kampene skal I være stille, og nøjes med høj hvisken, ellers hører genestealerne jer.

Litani
bønner til Kejseren om hans gunst og velsignelse i kamp.

Hvad er din pligt?

At tjene Kejserens vilje.

Hvad er Kejserens vilje?

At vi kæmper og dør.

Hvad er døden?

Den er vores pligt.

Hvad er jeres pligt?

Etc.

Vore brøde vil blive hævnet. Deres offer ej gjort forgæves. Død over genestealerne. Hæder til Kejseren. Hævnen er vores.

Fjendernes skare er uendelig. Vi stræber efter succes, selvom i vores stræben skal dø. Andre skal fortsætte vores sag, og ingen skam skal hvile på os.

Til mig, mine brødre! Samlede kan genestealerne ikke stå imod os. De vil falde vores retdæige vildskab. Vi skal måle vores sejr i lig.

Hæder til Kejseren. Samlet håner vi af døden

Må vi gå med Kejserens velsignelse.

Nederlag tolereres ikke. Kejseren våger over os. Fremad for Salamandernes pragt og herlighed.

Dette er NN. De andre er alle døde. Jeg vil nu kæmpe min sidste kamp. Jeg skal mødes med brødre med blod på mine hænder og med sejren i min åne.

Den pragtfulde sejr er nær. Frygt ikke fjenden. Afsky dem i stedet.

Noel , Space Marine Terminator af Chapter Salamander

Chapter Salamanders motto er "*Ind i slagets esse, til krigens ambolt!*"

Du er en Space Marine.
Først blandt menneskehedens forsvarere, de mægtigste af Gude-Kejserens soldater. I er knapt nok mennesker, men overmennesker. I er gjort overlegne på alle områder gennem gen-modifikaiton, psycho-konditionering og hård træning. I er urørte af sygdomme, og menneskelige banesår rører jer ikke. I kender ikke frygt.

Du er iklædt en Tactical Dreadnought 'Terminator'-rustning.
Kejseriets mægtigste rustning. Bygget af ceramite plasteel-legeringer fungerer den som et exo-skelet, hvis servo-motorer interfacer med dit nervesystem. Den dækker hele din krop, øger din styrke mangefold, og beskytter dig mod vakuum og dit mest giftige klimaer. Hver rustning er så unikt tilpasset sin marine, at den ikke kan bæres af andre end ham. Du har rustningen, fordi du er eliten blandt marinerne.

Dine våben er storm bolter og power glove.
Storm bolteren er et dobbeltløbet angrebsvåben med en voldsom rekyl, der ikke kan mærkes på grund af rustningens gyro-stabilisatorer. Storm bolteren affyrer mini-raketter, der med diamantin-spidser gennemborer ofrets panser, inden den eksploderer. Power Glove er en gigantisk pansret handske, der mangedobler terminatorens allerede massive slagkraft. Handsken er omgivet af et energifelt, der opbløder masse, hvorved terminatoren kan hamre ugeneret gennem panser. Rustningens servo-motorer gør det muligt overhovedet at bære handsken.

Chapter Salamanderne
I tilhører marine-chapteret Salamanderne. I er blandt de 20 oprindelige chapters, der blev skabt af Kejseren. I er blandt de ni chapters, der forblev loyale sammen med jeres Primarch Vulkan over for Kejseren under Horus-kætteriet.

Under Horus-kætteriet led I tunge tab og jeres Primarch forsvandt, men Kapitlet bestod. Idag er jeres hjemverden Nocturne, en planet hærget af vulkan-udbrud og jeres forter er mobile fæstninger. Nye rekrutter kommer fra de store Nocturne-klaner i en alder af seks eller syv. De oplæres i smedekunsten, og de dygtigste rekrutteres til at blive marinere.

Du og dine brødre har været marinere i århundreder
Chapter Salamanders farver er klar grøn med sorte skulderplader og sort rygsæk. Jeres symbol er en hvid silhouette af en Salamander. Jeres hud er sort og jeres øjne gløder rødt.

Terminator Noel
Du tilhører Kejserrigets elitekrigere, og du kæmper for Kejserriget og dets undersåtters fortsatte eksistens, og det er din eksistensberettigelse. Du adskiller dig fra dine andre brødre ved dine stærke holdninger for den sag, I kæmper for. Du tvivler aldrig, men du er fornuftig nok til at acceptere og forstå andre holdninger. Du er uvant med svære valg for dine overordnedes ordre har altid været din rettessnor.

Spillet

Rustninsgpoint: 2

Helbredspoint: 1

(Hver gang du bliver såret, mister du et rustningspoint. Har du ikke flere rustningspoint, mister du et helbredspoint. Har du 0 hlebredspoint er du død).

Kamp
Kamp består af en eller flere runder, hvor I kæmper imod Genestealere. Kampen slutter, når der ikke er flere aktive genestealere eller terminatorer.

I hver runde skiftes I til at beskrive jeres angreb i kampen mod genestealerne. Beskrivelserne afgør, hvor mange terninger du har, når du kæmper.

Basis er 1d6

+ 1d6 for kamplarm (lyden af din storm bolter, der spreder død blandt genestealerne, larmen fra din power glove, når de kvaser genestealerne. Kampråb osv.)

+ 1d6 for at recitere en litani (du må gerne imporviser den)

+ 1d6 hvis dine våbenbrødre er med på koret eller reciterer (dele af) litanien

(du kan på den måde opnå 4d6 i total)

Når du har bygget din pulje op, ruller du terningerne og ligger totalen sammen.

Tavshed
Fjenden kan høre jer, vær stille. Når I støjer, får fjenden forstærkninger. Mellem kampene skal I være stille, og nøjes med høj hvisken, ellers hører genestealerne jer.

Litani
bønner til Kejseren om hans gunst og velsignelse i kamp.

Hvad er din pligt?

At tjene Kejserens vilje.

Hvad er Kejserens vilje?

At vi kæmper og dør.

Hvad er døden?

Den er vores pligt.

Hvad er jeres pligt?

Etc.

Vore brøde vil blive hævnet. Deres offer ej gjort forgæves. Død over genestealerne. Hæder til Kejseren. Hævnen er vores.

Fjendernes skare er uendelig. Vi stræber efter succes, selvom i vores stræben skal dø. Andre skal fortsætte vores sag, og ingen skam skal hvile på os.

Til mig, mine brødre! Samlede kan genestealerne ikke stå imod os. De vil falde vores retdæige vildskab. Vi skal måle vores sejr i lig.

Hæder til Kejseren. Samlet håner vi af døden

Må vi gå med Kejserens velsignelse.

Nederlag tolereres ikke. Kejseren våger over os. Fremad for Salamandernes pragt og herlighed.

Dette er NN. De andre er alle døde. Jeg vil nu kæmpe min sidste kamp. Jeg skal mødes med brødre med blod på mine hænder og med sejren i min åne.

Den pragtfulde sejr er nær. Frygt ikke

fjenden. Afsky dem i stedet.

Under My Hive

Af Elias Helfer

Under My Hive

Bosættelsen Fungus Mist er et lille paradis i den forpestede, lovløse Underhive. Luften dufter sødt og friskt af de mosser og svampe, der er tiltrukket af varmen fra det termiske rør lige udenfor bosættelsen, og næret af det friske vand fra det velfungerende vandrensningsanlæg. Svampene giver rigeligt at spise, og mange af dem kan sælges som lægemidler eller stoffer. Byen er opkaldt efter de skyer af sporer, som svampene udsender, og som svæver i luften som grønlig damp. Bosættelsen er nem at forsvare imod mindre bander, og den er ikke velhavende nok til at tiltrække de store banders opmærksomhed. Derfor har bosættelsen undgået de mange kampe og vendettaer, der ellers er faste indslag i en Underhivers hverdag.

Fungus Mist er beboet af to bander. Warricks Drenge har været i byen i hen ved tredive år. Warrick Senior grundlagde banden, og var i mange år siden Fungus Must's borgmester, af gavn om ikke af navn. Men da han døde, blev banden svækket. Hans søn, Big Fists, var ung og havde ikke sin fars respekt.

Derfor indgik Big Fists efter voldsomt pres fra Fungus Mists spidser en alliance med banden Kneebender's Rogues. Bandens leder, Arrilee Kneebender, har samlet en broget skare, for hvem den eneste fællesbetegnelse er, at de ikke følte sig hjemme nogen steder.

Banderne er begge små, og de har længe levet side om side i nogenlunde harmoni. Men nu er freden forbi. Efter mange år, hvor irritationerne har hobet sig op, er illusionen nu endelig bristet. Banderne har bestemt, at bosættelsen ikke er stor nok til dem begge to.

De ved dog begge to godt, at det ville være dumt at gå i en åben krig. Banderne har ikke skabt sig venner blandt banderne i området, og deres fjender står klar til at falde over dem.

Derfor har de besluttet sig for at løse deres strid på anden vis: de to bandeledere og deres sekundanter er netop nu på vej her, til baren Razzini's Pit for at afgøre striden ved Russisk Roulette. Som opmand har de fundet mig: Laugsmanden Zachar.

Forord

Jeg har aldrig spillet mere end en kamp eller to i Warhammer 40,000. Til gengæld spillede jeg i sin tid en smule Necromunda.

Necromunda er på mange måder ret anderledes end 40k. Hvor du i 40k har en kæmpe, ansigtsløs hær som du skifter ud fra kamp til kamp, spiller du i Necromunda med den samme bande igen og igen. Du giver dine gangers navne, og du køber lige netop det udstyr til dem, som de har brug for. Og de har et liv udenfor kampen: kemikaliepøle og snaskede barer i den beskidte Underhive, hvor Imperiets ros holder til. Hvor 40k handler om frygtløse Terminators i Battlesuits og Eldar Avatars, der kæmper mod Plaguebearers of Nurgle eller gigantiske Necron Monoliths, handler Necromunda om to grupper sociale tabere, der prøver at ramme hinanden med våben, de har skrabet op af rendestenen. Hvor man i 40k kæmper om planeters, solsystemers, ja, hele galaksens skæbne, kæmper Necromundas bander om de få credits, der skal til at holde sulten fra døren. Hvor 40k er gotisk rumopera, er Necromunda punket dystopi.

Efter at have skrevet dette scenarie, kan jeg fornemme, at der er en god dosis cowboys blandet ind i historien. Og det er egentligt meget passende: husk på, at det vilde vesten ikke kun er lawmen, banditter og indianere, men også er støv, mudder, sygdom og sult. The Underhive er en mellemting imellem Klondyke, og et slumkvarter.

Hvordan er spillet tænkt?

Dette spil handler om to bander, der kæmper om kontrollen over den lille bosættelse, Fungus Mist, i Necromundas Underhive. Banderne er tidligere allierede, og de har aftalt at afgøre striden med russisk roulette.

Spillet foregår, mens repræsentanterne for hver bande sidder omkring bordet og sender pistolen rundt. Når en af bandefolkene får pistolen, ser han sig omkring, og genkalder sig et minde om sit liv i bosættelsen. Derefter sætter han pistolen for panden, og trykker af. Hvis pistolen ikke går af, giver han den videre til den næste.

Spillets regler

1. Forberedelse

1. **Præsenter scenariet:** Forklar spillerne grundideen med scenariet. Læs introteksten højt, eller genfortæl den med dine egne ord.

2. **Fordel karakterer**

1.2.1.
Præsentér kort hver enkelt karakter for spillerne, og spørg, hvilke karakterer, der tiltaler dem. Det er vigtigt, at karakteren siger spilleren noget, så han er i stand til at fortælle gode erindringer om ham.

1.2.2.
Fordel i øvrigt sådan, at de to hold er nogen lunde lige i "styrke." Styrke skal her forstås både som personens lydstyrke og evne til at bemægtige sig rummet, og deres evne til at fortælle. Hvis to spillere kender hinanden godt, og i øvrigt er nogen lunde jævnbyrdige, kan du med fordel sætte dem på hver sit hold.

3. **Spillerne tilpasser karaktererne**: Hver karakter har tre forskellige pinde med tre valgmuligheder i hver. Spilleren vælger én i hver gruppe.

1.3.1.
Hvis spilleren ønsker det, og alle kan acceptere det, må han gerne drage de fravalgte løsninger ind i spillet senere.

4. **Fordel 10 pointmarkører til hver.** Pointmarkører kan for eksempel være jetoner eller mønter. De må gerne være tydelige at se, så alle ved, hvor mange point, hver enkelt spiller har.

2. Indledning

1. **Sæt scenen**: Vi befinder os i Razzini's Pit, den lokale bar i Fungus Mist. Rundt omkring bordet i midten af lokalet står de små hundrede beboere i bosættelsen. Guilder Zachar (dig) står ved bordet, da bandernes repræsentanter kommer ind. Han byder dem velkommen, og placerer dem

2. rundt om bordet. Han forestår nu en lodtrækning om, hvilken af bandelederne der starter med pistolen.

3. Sætte Scener

1. Pistolen går nu rundt om bordet

3.1.1.
Rækkefølgen er: Bandeleder 1, Bandeleder 2, Sekundant 1, Sekundant 2.

2. På sin tur gør en spiller følgende:

3.2.1. Modtager pistolen

3.2.2. Fortæller en erindring

3.2.3. Ruller terninger

3.2.4. Gør erindringen færdig

3.2.5. Sætter pistolen for panden og trykker af.

3.2.6. Hvis ikke pistolen er gået af, rækker han den videre til den næste spiller.

3. **Modtag Pistolen**: Spilleren modtager pistolen som sin karakter. Han må meget gerne spille/fortælle, hvordan han ser sig om i lokalet på de forsamlede, kigger ned i bordet, eller hvad han nu gør. Du må meget gerne opfordre spillerne til at spille lidt i nutiden, så det plan ikke bliver glemt fuldstændigt.

4. **Fortæl en erindring**: Spilleren fortæller, hvordan hans karakter husker en begivenhed fra sit liv i byen.

3.4.1.
Hvad fremkaldte erindringen: Hvis han vil, må spilleren meget gerne fortælle, hvad i nutiden, der fremkalder netop den erindring. Det kan være synet af en person i lokalet, en lyd/lugt/smag af noget i nærheden – hvad man nu kan komme på.

3.4.2.
Beskriv erindringen i en sætning: Spilleren opsummerer mindet i en sætning. For eksempel: "Jeg husker, hvordan min far gav mig min første lasgun, og tog mig med ud for at skyde rotter." Der er tre typer minder:

3.4.2.1.
Minder om kærlighed: Man husker noget af det, der gør bosættelsen vigtig for en – folk, der har været gode ved en, succeser, dejlige stunder

3.4.2.2.
Minder om had: Man husker nogle af grundene til, at man ikke kan leve sammen med de andre. Modstanderne har begået en forbrydelse, eller været ufølsom over for det, der er vigtigt for spilleren eller…

3.4.2.3.
Minder om ødelæggelse: Man husker noget, man selv har gjort, som har gjort byen til et dårligere sted at være. Man har ved sin ondskab, utænksomhed eller sin blotte natur ødelagt et lille stykke af idyllen. NB: lad ikke spilleren slippe fra et Minde om ødelæggelse uden ridser i den moralske lak. Det er hans karakters SKYLD, at bosættelsen er blevet et ringere sted at være.

3.4.3.
Sæt Scenen: Spilleren fortæller kort om mindet. Hvor foregik det, hvem var der, hvad skete der?

3.4.4.
Modstand: Nu må den anden bande prøve at forpurre mindet. Den anden bande vælger en til at agere modstander. Den valgte modstander repræsenterer det, spilleren (måske) prøver at fortrænge i situationen. Han præsenterer sin ændring med i en sætning: "Men det var også den dag, hvor du så din far løbet over ende af rotter." Hvilken form, modstanden skal tage, afhænger af typen af minde:

3.4.4.1.
Minder om kærlighed: … men i virkeligheden var det ikke så godt alligevel. Den rare oplevelse dækker over noget fælt nedenunder.

3.4.4.2.
Minder om had: … men i virkeligheden gjorde de ikke noget galt. Modstanderen må gerne dreje skylden over på spilleren.

3.4.4.3.
Minder om ødelæggelse: … men det gik ikke så galt i den sidste ende. Her slipper spilleren ikke for skyld – men af en eller anden grund blev skaden afværget. Modstanderen må hjertens gerne gøre sig selv til scenens helt.

5. **Rul terninger:** Se nedenfor for regler.

6. **Fortæl erindringen færdig:** Terningrullets udfald bestemmer, om spilleren eller modstanderen får ret. Alle ved bordet skal kunne tro på udfaldet.

7. **Sæt pistolen for panden, og tryk af:** Tæl hvor mange point, spilleren har tilbage. Gå tilbage til nutidsplanet. Spilleren sætter pistolen for panden, og gør klar til at trykke af. Imens ruller du i hemmelighed spillerens Skæbneterning.

   3.7.1.
   Hvis du ruller lig med eller over spillerens point: Råb "Bang!" Spilleren er død. Med mindre dette er første runde, slutter spillet – se "Spillets Slutning."

   3.7.2.
   Hvis du ruller under spillerens point: Sig "klik…" Spilleren mister så mange point, som du rullede.

8. **Giv pistolen videre**: Hvis ikke spilleren er død, giver han pistolen videre til den næste spiller. Husk at spille lidt i nutidsplanet.

4. Rulle terninger

1. Spilleren og modstanderen ruller terninger for at afgøre, hvem der får lov til at bestemme mindets afslutning:

   4.1.1.
   Spilleren ruller 1d6. Han må købe flere d6 for to point stykket.

   4.1.2.
   Modstanderen ruller 1d4. Han må købe flere d4 for et point stykket.

2. Terningerne rulles og lægges sammen. Hvis:

   4.2.1.
   Modstanderen ruller højest: Modstanderen afslutter mindet. Spillerens skæbneterning er 1d8.

   4.2.2.
   De ruller det samme: Spilleren og modstanderen forhandler et relativt neutral kompromis. Spillerens skæbneterning er 1d6.

   4.2.3.
   Spilleren ruller højest: Spilleren afslutter mindet. Spillerens skæbneterning er 1d4.

5. Spillets slutning

1. Spillet slutter, når en af spillerne dør, eller, hvis det sker i første runde, når begge spillere på det samme hold er døde.

2. Når en spiller dør, fortæller du, hvordan publikum reagerer.

3. Spillerne fortæller, hvordan de reagerer.

   5.3.1.
   Spørg de andre spillere, om de lader den resterende fjende gå i fred.

   5.3.2.
   Spørg den resterende fjende, om han forlader bosættelsen i fred – han har jo resterne af en bande til at stå i kulissen.

4. Rund spillet af med en hurtig epilog.

Art ”Big Fists” Junior

Big Fists far var berømt vidt og bredt for at grundlægge banden. Da han døde, overtog Big Fists ansvaret for banden. Han følte sig langt fra klar til at tage over, og det gik ikke just strålende det første stykke tid. Derfor måtte han også sluge en kamel og acceptere, at Arrilees bande kom ind i bosættelsen. For bag hende stod langt værre typer på spring for at drive ham og hele banden væk, og udpine alle de folk i bosættelsen, som han havde overtaget ansvaret for.

Far sagde altid:

- ”Familie er det vigtigste råstof, du har!” Ligesom han, passer du på din familie, uanset hvad – for du ved, de ville gøre det samme. Og hvis ikke du skulle beskytte din bror fra sig selv – hvem skulle så?
- ”Pas godt på dine venner – lige så godt som du passer på dine fjender!” Din far var elsket af alle i byen, fordi han bekymrede sig om alles problemer. Så kendte han også alle deres svagheder – hvis nu…
- ”Vær langsom til vrede – og hurtig på aftrækkeren!”

Din største støtte i byen er:

- Jimmy Razzini, ejeren af den lokale bar. Jimmy er ikke den, der siger mest blandt byens spidser – men når han siger noget, lytter alle.
- Jude Mercano. Jude driver den lokale handelsstation, hvor han køber og sælger alt mellem himmel og jord. Du bryder dig ikke om alle de ting han sælger under disken – men din far lukkede øjnene, og du følger hans eksempel.
- ”Classy” Ranna er byens bordelmutter. Alle bosættelsens handelsdrivende fortæller deres koner, hvor meget de afskyr hende – men når de sidder i rådslokalet, snor hun dem om sin lillefinger. Det er herligt for dig at se.

Din værste hemmelighed:

- Numb-shroom: da du brækkede benet for en del år siden, gav Doc dig en omgang smertestillende svampe. Du opdagede, at de ikke kun tog smerterne fra dit ben. Bagsiden er, at når du ikke får dem, kommer det hele igen – tifold.
- Rog-tog’s band: ude ved den gamle Chem-pit bor der en gruppe scavies: degenererede mutanter og skællede halv-mennesker. De kejsertroende Redemptionister ville brænde dem og alle, der støtter dem, som kættere, hvis de kunne. Du er heller ikke glad for dem – men da din far var død, og andre bander rykkede truende nærmere, kom Rog-Tog, deres leder, og tilbød sin diskrete hjælp – mod at du leverede dem de forsyninger og den udrustning, de ikke selv kan skaffe i byen. En beskeden pris. Men på det seneste er Rog-Togs bande blevet dristigere – og deres krav større.

Jerm ”Li’l Bro”

Din bror var den store, stærke, kloge. Selv var du Mors lille dreng. Men Mor døde ung, og så var du alene tilbage med din bror. Han har altid passet på dig, har din bror. Han er dit store idol. Du ville ønske, du var mere som ham.

Men inden i dig bor et mørke. Man kan ikke se det på dit drengede ansigt med de blå øjne eller høre det i din klare røst – men inden i dig bor et monster, der kræver frygtelige ting af dig. Selv de andre medlemmer af din fars bande så skævt til dig, og hviskede bag din ryg. Så tævede din bror dem.

Mørket i dig er:

- Perversion: Du kan så godt lide kvinder. Men hver gang du er alene med en, sker der noget inden i dig.
- Stoffer: Stjernesnot lyder klamt og lugter fælt – men når først det flyder rundt i dine årer, åbner verden sig for dig, og du føler, du kan se helt til the Astronomican, hvor Kejseren smiler mildt til dig. Du vil gøre ALT for at få mere stjernesnot.
- Telekinese. At være psyker er en frygtelig synd, som vil få dig gjort lovløs på stedet, hvis den blev kendt. Ingen ville ses sammen med dig af frygt for Redemptionisternes vrede, såvel som dine uberegnelige kræfter. Storebror dækker over dig. Og du har det da også under kontrol – næsten altid.

Din barndomsven i byen er:

- Ludcilla ”Heels”: Nu om dage er Ludcilla i stald hos bordelmutter Ranna – men du kan stadig se svampefarmernes drengede datter for dig.
- ”Scraps”/”Scrape”: Han blev kaldt ”Scrape,” fordi folk mente, sådan en svækling måtte være det absolutte bundskrab. Men du holdt af din ven, ”Scraps,” der kunne skabe de mest fantastiske ting ud af brugt metal. I dag reparerer han alt, der går i stykker i Fungus Mist.
- Herman Freinz: Herman kom af en familie, der stod bag redemptionisterne i et og alt. Men det eneste du mærkede til det, var, at Herman kunne citere de mest utrolige historier og salmer, som han havde lært fra omrejsende prædikanter.

Dit særlige talent er:

- Overtalelse: Du kan overtale hvem som helst til hvad som helst. Med din behagelige stemme og dit kønne ansigt, er du helt umulig at sige nej til.
- Svampe: Du kender svampene ud og ind. Du ved, hvilke svampe fungerer som medicin, og hvilke der fører til en hurtig død. Mindst en gang har du reddet banden fra et baghold, fordi du kunne se, at svampene var blevet forstyrrede
- Matematik og fysik: Mens din bror stod og skød, læste du alt, hvad du kunne komme i nærheden af, der havde med matematik og fysik at gøre. Og du er rigtig god til det. Du kan lave selv svære udregninger i hovedet. Og ofte kan du løse problemer for banden ved at bruge det, du har lært om videnskab.

”No-face” Beal

Du har en fortid. Du taler bare ikke om den. Den mand, du var, er død, og i hans sted er en ny mand blevet født af den ild, der har vansiret dit ansigt til uigenkendelighed.

Du blev fundet af en barmhjertig sjæl, da du lå døende i The Underhive. Du forsøgte en tid at leve et civilt liv – men det kunne du ikke finde ud af.

Til sidst mødte du Arrilee ”Kneebender.” Hun imponerede dig med sin gævhed, og du besluttede dig for at slutte dig til hende. Hvis ikke du kunne leve et fredeligt liv, kunne du sikre fred til dem, der kunne.

Hvor kommer du fra?

- The Spire: De seks adelige huse og det Imperielle hus bor i den øverste del af Hive Primus. Her lever de i umådelig velstand af det hårde arbejde, resten af The Hive udfører. Imens morer de sig med at intrigere mod hinanden. Måske gjorde du oprør over de kummerlige forhold, du så, da du blev sendt ned til The Underhive som jæger? Eller måske tabte du i en af de utallige intriger, de adelige giver sig af med? I hvert fald måtte du flygte, og slap kun lige væk med livet i behold.

- House Cawdor: De kejsertilbedende Redemptionisters højborg i Hive Primus. Iklædt hætter, og med flammekaster i hånd, drager de ud for at bekæmpe synderne i resten af the Hive. Men de ved, at man må feje for egen dør først – så hvis nogen stiller spørgsmålstegn ved korstoget eller ved kejsertroen, er der kort proces.

- House Delaque: Der er en grund til, at Delaque har to slanger i deres våbenskjold. Med deres hviskende stemmer bruger de al deres tid på at plotte – mod de andre huse, mod de adelige huse – og mod hinanden.

Hvem var den barmhjertige sjæl, der reddede dig?

- Jude Mercano: Jude driver den lokale handelsstation. Han fandt dig på vej ud for at møde en handelsforbindelse.

- Gregor Tiramas: en ældre herre, der før i tiden var en prædikant for en mindre sort skole i kejsertroen. Han har trukket sig tilbage, og lever af at høste svampe.

- Ludcilla ”Heels”: En luder i ”Classy” Rannas stald. Du har aldrig fundet ud af, om hun reddede dig af medlidenhed, eller med forventning om at kunne udnytte dig senere. Er det sidste tilfældet, skal du nok leve op til hendes forventninger.

Hvad sysler du med, når du ikke bærer våben?

- Mekanik og elektronik: du fikser ting, der er i stykker. I dit gamle liv må du have lært noget om maskiner, for du kan ofte lave ting, ingen andre i Fungus Mist forstår. Du smiler bare af deres forbløffelse.

- Destillering: Med de rigtige svampe og kemikalier, kan man brygge væsker med styrke, der rangerer fra grumset vand til raketbrændstof. Og det kan være rart at have noget i baghånden, hvis nu noget skal fejres – eller druknes.

- Opdræt af kæmperotter: Selvom de fleste afskyr de store bæster, kan de være praktiske som vagtdyr. Desuden er de meget mere simpelt selskab end mennesker.

Arrilee ”Kneebender”

Du fik dit tilnavn som ung pige, da din søster for sjov sagde, hun ville ønske, hun kunne få mænd til at gå på knæ, som du kunne. ”Det er nemt,” svarede du. ”Du skal bare sparke hårdt nok.”

Du faldt til sidst for en mand – en bandeleder, der var en hel del ældre end dig. Du gik ind i hans bande, og var snart blandt de bedste i banden. Dit øgenavn beholdt du – for dine fjender faldt på knæ og tryglede om nåde, når de så dig (påstod de, der var dig venligt stemt).

Men en dag faldt banden i et baghold. Resten af banden blev slagtet, og du flygtede til The Underhive. Her startede du din egen bande af udskud og flygtninge.

Da du kom til Fungus Mist, var Big Fists og Lil’Bros far lige død, og deres bande var svækket. Du var træt af at drive om, så du lavede en aftale med Big Fists og spidserne i Fungus Mist om, at banderne skulle holde fred og sammen passe på de civile i området.

Hvad får dig til at se rødt?

- Mænd! Du har ofte nok oplevet at blive betragtet som mindreværdig, fordi du er kvinde, til at du ikke tage noget pis fra selv-smagende handyr.
- Flæbere! En ting er, at ikke alle er lige så stærke som dig. Og at man beder om hjælp – nå, ja, selv den bedste har brug for en hånd i ny og næ. Men at man står og flæber…
- Hyklere! De tror, de er så rene, så hellige! Hah! Ingen er rene i denne her slamhob!

Hvem overbeviste dig om at slå dig ned i Fungus Mist?

- ”Classy” Ranna: Ranna er bordelmutter – og hun forstår at knuse mænds vilje uden brug af spidse støvler. Det beundrer du hende for. Derfor lyttede du.
- Gregor Tiramas: Den tidligere præst i Kejsertroen står i modstrid til alt, du troede, du vidste om Kejserkirken. Her er hverken hætter eller åndsformørkelse; borte er flammekastere og brandtaler. Han er en af de tre mest fornuftige mænd, du har mødt i dit liv.

Lorelei Razzini: Lorelei er alt det, du ikke er: en stille kvinde, der står bag sin mand, Jimmi Razzini, ejeren af den lokale bar. Du startede med at have ondt af hende, da hun kom og bad dig beskytte hendes børn. Men det er ved at gå op for dig, at som ikke-forkvinde for konernes ikke-råd, har hun mindst lige så meget magt i byen som hendes mand, der er formand for rådet.

Hvilket projekt har du sat i gang i byen?

- Skolen: du har selv for dårlig tålmodighed til at være en god underviser – men du har fundet ud af, at en brandtale i ny og næ er alt, du behøver. Resten klarer lærerne.
- Handelsruterne: Handelen sygnede i byen, da I kom til. Men du prøver at sørge for, at konvojer synes, det er attraktivt at komme forbi byen. Det har ikke givet det helt store endnu – men du kan se, det er på vej.
- Asylet: Der er masser af flygtninge og hjemløse i The Underhive – folk, der er raget uklar med deres hus, som har mistet deres hjem til et Hivequake, eller undvegne slaver. Når du møder en, sørger du for at hjælpe ham eller hende med at få et nyt liv – i din bande, i Fungus Mist, eller hos nogle af dine bekendte udenfor bosættelsen.

Ne Cede Malis

Af Martin Svendsen

Introduktion

Velkommen til "Ne Cede Malis", et novellescenarie skrevet til Warhammer 40K scenarieantologien til Fastaval 2010. Dét, at det er et novellscenarie betyder, at det er skrevet til 5 personer - en spilleder og 4 spillere - og beregnet til at tage omkring halvanden time at spille, plus lidt tid til introduktion. Det er en kort fortælling om 4 soldater i en skyttegrav, der skal finde ud af, hvordan de overlever trods umulige odds. Scenariet er en hyldest til Warhammer 40.000, og vil derfor kombinere elementer fra rollespil og strategisk kamp.

Titlen: "Ne Cede Malis" er latin (frit oversat) for "Bøj dig aldrig for ondskab", og refererer til scenariets tema: *Mod*. Mod til at se fjenden og sin egen frygt i øjnene. Scenariet handler om, hvor dette mod kommer fra. I "Ne Cede Malis" kommer modet fra fællesskabet og håbet, der begge skabes gennem historier og kammerateri. Derfor handler scenariet om, hvordan de fire soldater fortæller hinanden historier om bedrifter, heltemod og sammenhold, for at styrke moralen, mellem kampene mod fjenden. Men modet kommer også af erfaring. Og viden om at man gør det rigtige. Så scenariet handler også om at finde ud af, hvad der er det rigtige.

Note: Du vil på Fastaval få udleveret 3 ting. Kampkort i lækker grafik og pap, karakterark til spillerne med en regel-introduktion og sidst men ikke mindst en ordentlig bunke 6-sidede terninger. Er der spørgsmål er du velkommen til at skrive på svendsenster@gmail.com.

God fornøjelse

Fortællingen kort

En større hærstyrke fra den imperielle garde er landet på en planet, og er kommet under angreb fra en fjendtlig styrke. Hæren mellemlandede på denne planet for at regruppere efter at have været i kamp på en anden planet, men pausen blev forvandlet til et mareridt, da mørke, groteske skabninger begyndte at angribe deres stilling. Og hvad værre er. Efterretninger fortæller, at dette kun er en forpost til fjendens hovedstyrke, der ankommer om mindre end 8 timer. De har ikke fået ordre om at trække sig tilbage, og er derfor nødt til at blive og kæmpe. Eller er de?

Regler

Da dette scenarie er en hyldest til Warhammer 40K er der selvfølgelig et element af kamp. Scenariet veksler mellem kamp og rollespil, hvor kampene udkæmpes som en slags forsimplet strategisk kamp med enheder, der via kampkort kan udføre forskellige manøvrer for at vinde kampen. Kampkort optjenes gennem rollespil og kan repræsentere moral, mod, viden, udstyr, taktiske manøvrer og andre faktorer, der kan spille ind på en enheds kampstyrke. Mellem kampene kan spillerne samle kampkort ved enten at fortælle hinanden historier, for at højne moralen og dele ud af deres erfaringer, eller de kan samle viden og udstyr gennem almindeligt rollespil.

Forløb

Scenariet starter om aftenen med at fjenden angriber. Efter angrebet konstateres det, at dette blot var en forpost, og at hovedstyrken er på vej -og højst sandsynligt angriber sidst på natten. Spillerne har så mulighed for at gøre sig klar til konfrontationen ved at samle kampkort gennem rollespil og viden. Deres forberedelser bliver dog afbrudt af fjendtlige angreb og små opgaver, der præsenterer dem for en række løsningsmuligheder. Men det ultimative mål er at overleve natten. Der er som sådan ikke noget plot at løse for spillerne. Udfordringen for dem ligger i at indsamle kampkort og dermed styrke deres mulighed for at overleve kampene. Men! Scenariet er åbent, og det kan være at spillerne tager fat i diskussionen om, hvorvidt det overhovedet giver mening at blive og kæmpe, når grunden til at de er her, er at de afventer ordrer?

Settingen

Victis Honor

Victis Honor er en udbrændt planet. En knapt levende ruin, der efterhånden kun tjener som et monument til historien. Før faldet var den en del af Eldarimperiet, og under asken kan man stadig se resterne af deres storslåede kultur. Planeten er dækket af aske og vulkanske sten, fra de nu udslugte vulkaner, der tårner sig op i horisonten. Under og op af asken stikker ruinerne. Statuer, bygninger, de ødelagte men stadig majestætiske konstruktioner fra den svundne tid. Nogle af dem er organiske, raffinerede former, der vidner om Eldar racens komplekse forståelse af verden. Nogle er dem er titaniske, ældgamle monumenter, bombastiske og labyrintiske, lavet af en sort, udefinerbar stenart, der vidner om tiden før Eldars. Intet vokser på Victis Honor. Intet lever på Victis Honor. Det er en askehob.

Warp gate

Men der er en ting tilbage på Victis Honor, der gør den attraktiv. En af de gamle Eldar Warp Gates, der var indgange til det netværk af sikre tunneler gennem warpspace, og som nu bruges af deres faldne brødre, Dark Eldars, befinder sig på planeten. Den er aktiv og bruges stadig af Dark Eldars, som en port ind til deres mørke hovedstad Commorragh, og som en hub i deres konstante søgen efter slaver. Og det er herfra, fjenden kommer. Dark Eldars har udset sig hærstyrken som deres nye slaver, og har sendt en række spydspidser afsted for at tære på deres kræfter til hovedstyrken ankommer.

Once part of their sister species, the Eldar, the ancestors of the Eldar race were the cause of the Fall. Before the Imperium rose to power, the Eldar ruled the galaxy and spread beauty and grace to all the worlds within it. Perfectly set in their power, they turned their energies inward in an attempt to improve themselves to the point of perfection. The Eldar sought to experience emotions and sensations to their fullest extent, disregarding the morality of their actions. Foreseeing a terrible outcome, the Seers of the Eldar warned against these "pleasure cults," warning that no good could come out of them. The Eldars' many excesses caused the Chaos God Slaanesh to be born, and its birthcries tore a hole in the centre of the Eldar Empire, leaving only a few Craftworlds that were on the fringes. The hole through which She Who Thirsts (the Eldar's name for Slaanesh) tore from the Warp still remains; it is known by the Imperium as the Eye of Terror.
The remaining Eldar were forced to decide a way to survive after the fall. The Eldar split into two fractions: The Eldar of the Craftworlds fortunate enough to escape the Fall decided to resist Slaanesh, and follow a path of restraint and balance. The few young survivors in the core Eldar worlds refused to surrender their lives of hedonism. The survivors rallied around those ruthless enough to rule their kin. The newly-formed Kabals escaped to within the Webway itself and founded the city of Commorragh, escaping the predations of Slaanesh through the protection of the Webway and the suffering of their victims. To differenciate these Eldar from their more benign kin, they are called the 'Dark Eldar'.
[http://wiki.reliccommunity.com/Dark_Eldar]

Hæren

En større hærstyrke fra den imperielle garde er landet på Victis Honor for at regruppere. De har sat en stilling op, hvor de to store rumfærger der skal flyve dem op til det ventende rumskib er i midten og udgør hovedkommandoen. Rundt om denne er det tunge artilleri og de tunge kampvogne. Og uden om disse ligger kampstillingen i en cirkel.

"The Imperial Guard is the largest and most diverse organization the galaxy has ever seen. It contains billions of men from a million different worlds. Half-feral savages march alongside former hive plant workers. Men whose home was blistering desert, tropical jungle, icy steppe or desolate moorland are united under the banner of the Imperium of Man. The entire diversity of the massive Imperium is encapsulated in its ranks.
Despite its awesome power, the Imperial

Guard constantly struggles to protect the Imperium from its many enemies. The mighty Tyranid hive fleets batter at the Eastern Fringe, Ork Waaaghs erupt without warning or pause, the damned Traitor Legions pour from the Eye of Terror hungry for Mankind's souls, mysterious Eldar raiders strike without mercy, the ancient Necrons sally from their tomb worlds and numerous emergent empires, such as the Tau, rise up to challenge Humanity's mastery. Against these diverse and often incomprehensible threats, the Imperial Guard pits human resolve and ingenuity in an unending battle with an inimical universe.
In the midst of genetically engineered super-beings, alien killing machines, warrior mystics, and technology that approaches sorcery in its sophistication, the Imperial Guard are mere soldiers. Clad in a flak jacket and carrying a lasgun, they have to contend with the most terrifying threats, relying on numbers, massed firepower and a bayonet with some guts behind it. As such it is easy to identify with these brave souls and to see in them the qualities of true heroes".
[http://wiki.reliccommunity.com/Imperial_Guard]

Vores helte

Spillerne udgør en del af en elite-enhed i den imperielle garde, kaldet stormtropper, tilhørende enheden "Ars liber". Stormtropperne fra Ars liber opererer i 10 grupper af 4-12 mand og udfører specialopgaver for hæren. Det kan være rekognisering, chokangreb eller som spydspids i angrebsformationer. Vi følger gruppe 1, en lille gruppe på 4 mand, der udgør en stormtrop-enhed i Ars liber. Gruppe 1 ligger fremskudt i forhold til de andre enheder i kampstillingen for at give mulighed for flankerende ild. Forestil dig her, at kampstillingen er en cirkel, og at der fra denne cirkel udgår en streg væk fra cirklen. For at angribe cirklen, må fjenden have siden til denne streg, med mindre de kun fokuserer på denne streg, og derved gør sig sårbar over for resten af cirklen. Den gruppe, vi følger, tæller sergent Tower Waynes, specialist i tunge våben, Lee Ross, Finskytte, Wes Singleton og Korporal Darwin Jones. Når der spilles rollespil, har hver af spillerne deres karakter, og når der er kamp, er spillerne sammen om at styre enten hele Ars liber enheden eller gruppe 1.

Regler

Kamp

Kamprunder: En kamp har 3 kamprunder. I hver kamprunde slår de to kæmpende enheder et antal 6-sidede terninger svarende til deres enheds styrke efter modifikationer af kampkort. For hver terning, der viser 5 eller 6 øjne, har enheden fåen en succes. Taberen er den, der har færrest succeser, og mister styrke svarende til antallet af vinderens succeser. Vinderen mister styrke svarende til taberens antal succeser, minus differencen. Ved lige antal succeser mister begge parter styrke svarende til modpartens antal succeser. Processen gentages så i hver kamprunde og efter 3 kamprunde er kampen sluttet.

Kampkort: En enheds styrke kan modificeres af kampkort. Kampkortene repræsenterer alle de faktorer, der kan spille ind på en enheds evne til at besejre fjenden. I hver kamprunde må hver part smide op til tre kort - men alle kort skal smides på én gang. Den, der har initiativet lægger sidst. Udfaldet af kamprunden, fortælles af spillere og spilleder, ved at bruge forholdet mellem de to enheders Unit Strength, samt elementerne fra kampkortene som inspiration.

Regruppering: Efter kamp kan en Unit regruppere (dvs. genfylde ammunition og kalde reserver ind). En regruppering genvinder halvdelen af den tabte unit strength (rundet ned).

-- **Eksempel** ----------
En fjendtlig styrke (styrke 7) angriber spillernes kompagni (styrke 5). Fjenden har initiativet. Spillederen beskriver hvordan fjenden buldrer frem over stepperne mod spillernes styrke. Det ser sort ud.

Runde 1: Spillederen vælger, at fjenden

kaster sig ud i et stormløb på kampstillingen fulgt af en helvedes kulde, der skaber frygt omkring sig, ved at spille kampkortet Intethedens Åndedrag (+2 styrke i én kamprunde), hvilket giver fjenden Styrke 9 mod spillernes styrke 5. Han fortæller, hvordan rædslen bærer fjenden afsted. Det ser skidt ud. Spillerne vælger at nedkalde tungt artilleristøtte ved at kaste kampkortet Artilleri +3 styrke i én kamprunde, hvilket giver fjenden Enhedsstyrke (ES) 9 mod spillernes Enhedsstyrke (ES) 8. En af spillerne beskriver, hvordan han kalder over radioen, og ilden hagler ned over den avancerende fjende, men det er stadig ikke nok til at holde dem, så de beordrer samtidig Ilden Fri! (+2 Styrke i én kamprunde), og en af spillerne rejser sig måske op og viser hvordan alle våben ryger på fråds, og alle bare giver den max gas og holder fjenden tilbage i en storm af ild. Resultatet er fjenden har Styrke 9 og spillerne Styrke 10. Der fortælles hvordan jorden gungrer af de tunge bombardementer, og hvordan riffelløbene på våbnene er hvidglødende af den massive ild der lægges ud. Så rulles der terninger. Fjenden ruller 9 terninger og 3 af dem viser 5 eller 6, dvs. 3 succeser. Spillerne ruller 10 terninger og 4 af dem viser 5 eller 6, dvs. 4 succeser. Resultatet er at fjenden taber. De mister derfor 4 i Unit strength (Spillernes 4 succeser). Spillerne mister 2 i Unit Strength (fjendens 3 succeser minus differencen på 1). Fjendens styrke er nu 3 mens Spillernes styrke også er 3. Og vi er klar til runde 2.

Runde 2: Ingen af parterne kaster kampkort (Styrke 3 vs. Styrke 3). De fortæller hver især om den bitre, die hard kamp og faldne på begge sider. Begge kaster 3 terninger og får én succes hver. Begge mister 1 i Styrke

Runde 3: I sidste runde er det blod, sved og tårer. Fjenden presser på men kaster ingen kort. Spillerne vælger at kaste Kommisærens dundertale! (+1styrke resten af kampen). Fjenden har Styrke 2 og spillerne Styrke 3. Spillerne fortæller, hvordan kommisæren i en ildpause skyder to soldater der ryster af skræk over at fjenden ikke vil dø, hvorefter han holder en dundertale om kejseren og pligten. Soldaterne kæmper nu i en berserkerlignende tilstand for kejseren. Spillerne ruller 3 succeser og fjenden ingen. Fjenden mister de resterende styrker.

Da alt er stille, er ligene fra de faldne som en mur af døde omkring kampstillingen. Spillerne er lav på ammunition og mangler flere kammerater fra kommissærens motivation. De regrupperer og genvinder 1Styrke (halvdelen af de 2, de har tabt). Det var en hård kamp, der kostede dyrt, men fjenden blev nedkæmpet.

Hvordan man får kampkort?

Kampkort optjenes gennem rollespil mellem kampene. Det kan være gennem fortællersekvenser, hvor soldaterne kan højne moralen ved at fortælle røverhistorier eller heltehistorier. Det kan også være gennem undersøgelser af, og interaktion med omverdenen.

-- **Eksempel** ----------

Rationerne er sluppet op og vandet siler ned fra himlen. Spillerne er våde og moralen lav. Sergent Rawls fortæller om kampagnen på jungleplaneten Orbion, hvor de i tre dage gik uden mad, i silende regn og sump, med igler og bananfluer i alle sår og med svamp i fødderne, der truede med at ødelægge dem. Men de stred sig gennem junglen og mødte fjenden på sletten ud for Nagarim, og bekæmpede ham ved at sprænge dæmningen i stykker og drukne ham i den dal, hvor han havde forskanset sig. Spillerne har lige gjort sig fortjent til kortet (Vi har prøvet det, der var værre + 1 styrke resten af kampen).

Et eksempel på rollespil: Spillerne begiver sig i daggryet på recogniseringspatrulje og finder en udpost af fjendens lejr. De kryber sig ind i nærheden af lyset fra bålet, hvor omkring der sidder tre slanke, Dark Eldars og studerer et kort. I lænker bag dem ligger flere af de mareridtsvæsner der angreb stillingen i går. Et af disse væsner prøver lænken, da det med blottede

hugtænder langer ud efter en af Dark Eldaerne. Han fremdrager en fløjte og puster i den. Ingen lyd høres men monsteret vrider sig i smerte. Det lader til at disse Dark Eldars holder dem som slaver og at højfrekvente toner påfører dem smerte. Spillerne har lige fortjent kortet (Kend din fjende +1 Styrke resten af kampen).

Scenariet

Scenariet starter med en kampscene, for at spillerne kan blive familiære med systemet, og for at sætte stemningen. Derefter er historien delt op i 3 afsnit, der markerer den narrative udvikling, fra etableringen af problemstillingen, over problemhåndteringen til afslutningen. Der er enkelte faste hændelser, ellers er hændelsesforløbet afhængigt af de valg, spillerne tager.

Intro - Den første kamp

Om scenen: Scenariet starter med en kamp, hvor spillerne kan gøre sig bekendt med kampsystemet, der er den grundlæggende drivkraft bag rollespilet. Spillerne starter scenariet med en række kampkort de kan bruge i første kamp.Før kampen introducerer du spillerne til systemet og udleverer de tre kampkort de har til rådighed fra start.

Beskrivelse: *Kort efter solnedgang lyder alarmen. Imod kampstillingen gungrer mørke skikkelser hen over askesletten. Groteske, reptillignende giganter, 3-4 meter høje og lige så brede, og næsten 20 meter lange, med skællet panser og røde, blodtørstige øjne. En lammende kulde, der æder sig gennem tøj, hud og knogler står fra dem mens blåligt slim siler fra deres groteske og deforme gab fyldt af skarpe tænder. Det er som om at helvedes hunde har rejst sig fra afgrunden, og selve apokalypsens brændstof flyder i deres årer*.

Angrebsstyrke: Warp Beasts, styrke: 6, Kort til rådighed: Intethedens åndedrag + 2 styrke i én kamprunde, Frygt + 2 styrke i én kamprunde.
Forsvarsstyrke: Ars liber kompagniet, Styrke: 10 , Kort til rådighed: Fri ild +2 Styrke i én kamprunde, Artilleri støtte +3 Styrke i én kamprunde, flankerende ild +1 styrke resten af kampen.

Spawned from the bloody nightmares of mortals, Warp Beasts are death and pain embodied. Mindless and brutal, the Warp Beasts are "organized" and driven against enemy forces by their Beastmasters. Their brutality knows no loyalty and while viciously effective, a loss of unit morale will cause them to turn on their handlers with vindictive fury.
[http://wiki.reliccommunity.com/Warp_Beast_Pack]

Afsnit 1 - Udsigt til dommedag.

Om afsnittet: I dette afsnit etableres problemstillingen. Der sker to ting. Først og fremmest kommer der besked om at fjendens hovedstyrke er på vej, og de har indtil natten er omme til at gøre sig klar til at kæmpe til sidste mand. Dette skulle gerne sætte spillerne i gang med at diskutere situationen, og lægge en plan for, hvad de gør. De skal i gang med at samle kampkort.

Beskrivelse: *Efter kampen sendes der bud til de enkelte enheder om, at man har fundet ud af, at dette var en fortrop. Der er flere styrker på vej, og man regner med at hovedstyrken vil ramme dem inden natten er omme. Hovedstyrken er overlegen i antal og våben, og alle enheder bedes gøre sig klar til at kæmpe til sidste mand.*

For det andet bliver de også introduceret for de to øverstkommanderende for Ars liber kompagniet: Kaptajn Frost og Kommissær Amstrecht. Kaptajn Frost ankommer til spillernes gruppe for at informere om at kommisæren ønsker at inspicere tropperne og give dem moral.

Kaptajn Frost er en karismatisk og meget kompetent mand, der nyder stor anseelse hos folkene. Han lytter gerne til, hvad de har at sige, og er mere pragmatisk

indstillet end de fleste militære ledere. Spillerne har mulighed for at stille spørgsmål om situationen til ham.

Kommisær Armstrecht er en meget streng mand, tynd, benet og iskold, og indoktrineret langt hinsides
fornuft. Han kommer omgivet af en hob af elitevagte for at holde en motiverende tale. Men mens kommisæren taler bryder helvede løs. Camouflerede fjender (Mandrakes) har infiltreret kampstillingen og der bryder kamp ud over alt omkring dem. Samtidig angribes de fra tre sider af hurtige jetbikes (reavers), der sigter efter materiel og støttefunktioner.

Beskrivelse: *Kommisæren stillede sig på en af askebunkerne og så ud over kampstillingen. Øjnene i hans benede, blege ansigt lyste med en feberagtig glød. "Soldater! Glæd jer, for vi er de udvalgte. I nat tilfalder der os en stor ære. I nat, bærer vi kejserens kappe, og får lov at træde i hans sted.Vi vil byde mørket trods og lade kejserens ild brænde. Gennemstrømme os med en kraft, der får fjenden til at lukke øjnene og..." Kommisærens stemme druknede i skrigene fra de første faldne. Overalt omkring dem materialisede sig frygtelige skikkelser. Mørke krigere dækket i svig og blodet fra de faldne. Og i deres hænder, grusomme våben, skabt til at forårsage uendelig megen smerte foruden død. Og i det fjerne, lyden af jetmotorer og laserkanoner.*

Angrebsstyrke: Dark Eldar infiltrationsenhed. Styrke: 7, Kort til rådighed: Som et lyn fra en klar himmel: +3 styrke i én kamprunde, Ufattelig brutalitet, +1 styrke i én kamprunde, Moblititet +1 styrke resten af kampen.
Forsvarsstyrke: Ars liber Kompagniet. Styrke (deres aktuelle styrke), Ekstra kort: Kommisær Armstrechts Dundertale: +1 styrke resten af kampen.

"They cower! We carve..."
Basic, front-line units, the Mandrakes are experts at camouflage and infiltration due to their Warp-tinged shadow skin. This special ability, combined with their innate cruelty and blood lust, makes the Mandrake a terrifying addition to Dark Eldar Forces.
[http://wiki.reliccommunity.com/Mandrake_Squad]

"My Reaver Jetbike is pure pain, and pure speed."
A classic vision with Dark Eldar armies are Reaver units soaring over the battle to conduct hit-and-run strikes against beleaguered infantry squads. Best utilized to strike against slower forces, an effective commander will make mastering the deployment of Reaver Jetbike units a high priority.
[http://wiki.reliccommunity.com/Reaver_Jetbike]

Hvad hvis de dør?
Hvad gør du, hvis spillerne faktisk nedkæmpes før det sidste slag? Det, der sker er, at kampen slutter, og at du fortæller ud fra udfaldet. De bliver løbet over ende, masser af udstyr er saboteret, og alt er kaotisk. Fjenden blev til sidst jaget på flugt, men ikke før de gjorde stor skade. Spillerne overlever, ved at der altid er mulighed for at regruppere efter en kamp, og dermed genvinde halvdelen af den tabte styrke. Spillerne vågner op blandt de døde. De er smadrede, og der er kun få stormtropper tilbage. Der sendes forstærkninger, men enheden har været udsat for et uoprettelige tab.

Afsnit 2 - Klar til kamp!

Om afsnittet: I dette afsnit skal spillere gøre sig klar til kampen, ved at indsamle kampkort gennem fortællinger, undersøgelser og rollespil. Der er umiddelbart tre muligheder.

1:De kan interagere med hinanden i gruppen. Det kan være at diskutere og fortælle historier. Dette er scenariets primære drivkraft. At de skal fortælle historier om bedrifter til hinanden. Spillerne kan enten lade sig inspirere af de historier, de har i deres baggrund, eller de kan improvisere frit fra leveren. Det er op til dig at honorere spillerne med kampkort for disse historier. Du kan enten vælge mellem de vedlagte kampkort eller selv

finde på kampkort (der udleveres blanke kort på Fastaval, du selv kan udfylde ved en passende historie). Reglerne for kampkort er, at de kan give fra 1-3 bonus til styrke, i enten én kamprunde, resten af kamprunden eller permanent.

2: De kan også forsøge at påvirke hæren på forskellig måde. Det kan være at ændre strategi, efterspørge ammunition eller artilleri eller sågar større våben. Enhver interaktion med hæren går gennem Kaptajn Frost eller kommisær Armstrecht. Kaptajn Frost er pragmatisk og er med på at ændre strategi og overveje forskellige muligheder, men kan ikke tage stilling til om de skal kæmpe eller ej. Det er kun kommisæren, der kan. Og Kommisær Armstrecht rokker sig ikke medmindre, der kommer en direkte ordre fra den imperielle flådes hovedkvarter i denne del af galaxen, eller en lignende instans uden for planeten. Hæren afventer ordrer, og det gør de indtil der kommer en. Basta! Alt efter om spillerne kommer igennem med en strategi eller får tilranet sig mere udstyr, kan de få kampkort.

3: Den sidste mulighed er at undersøge de nedlagte fjender (Mandrakes og Reavers) og deres udstyr og måske gå på opdagelse i området. Det er op til dig, hvad præcis de kan finde ud af om disse fjender, alt efter hvor meget du ved om det, eller hvor meget dine spillere ved om det. Sidder der en spiller der ved alt om Dark Eldars, så lad hans karakter have kæmpet mod dem før, og få ham til at fortælle om det. Den viden, de får ud af dette, kan også give dem kampkort.

Hvad gør du hvis...?
1: *Spillerne ikke ved hvad de skal?* Prøv at få dem til at formulere, hvordan de ser situationen. Har de forstået at de højst sandsynligt dør inden natten er omme? Især hvis de ikke gør noget? Ved de hvordan de skaffer sig kampkort? Du kan lade en veteran fra en anden gruppe komme hen og fortælle en historie, der giver dem et kampkort for at vise dem hvordan det fungerer.
2: *Prøver at hacke radiosystemet for at give en falsk ordre om tilbagetrækning?* Der er en del sikkerhedsfiltre og krypteringer i den imperielle flådes kommunikationssystem. Derfor ville det kræve noget avanceret radioteknologi (f.eks. fra en Dark Elder Reaver Jetbike), og så adgang til en kommisærs krypteringsnøgle (f.eks. Kommisær Armstrecht). Og det skal være svært. Armstrecht er vel bevogtet af elitesoldater og han sover i en del af hovedkvarteret der er bevogtet af kampvogne. Men det kan sagtens lade sig gøre.
3: *Spillerne vil flygte og gemme sig for ikke at deltage i slaget*? Det er spillerne i deres gode ret til, men det kan være at de bliver angrebet af Dark Eldar rekognoseringspatruljer. Det kan være Dark Eldar krigere med såkaldte Jump Packs, altså udstyr, der gør dem i stand til at flyve over kortere afstande. Det kan også være at Kommisær Armstrecht sender en elitestyrke ud for at finde spillerne, fordi man ikke tolererer dessertering. Sæt et par hårde enheder sammen og giv dem kampkort, og så har du en god kamp.
4: *Spørger til hvad resten af hæren laver*? Når spillernes enhed kæmper, kæmper resten af hæren også. Udfaldet af hærens kampe reflekterer udfaldet af spillernes kampe.

Afsnit 3 - For kejseren!

Om afsnittet: I dette afsnit finder scenariet sin afslutning. Afslutningen er ret åben, men der er tre åbenlyse slutninger. Spillerne vælger at kæmpe, og taber. Spillerne vælger at kæmpe og vinder. Spillerne væger ikke at kæmpe. Dette afsnit er i høj grad afhængig af, hvad de gør i forrige afsnit. Men essensen er, at hovedstyrken af Dark Eldars, en meget, meget stor styrke ankommer, og er hæren ikke fløjet bort, bliver der kamp. Enten er spillerne med i den, eller også er de ikke. Hvis spillerne ikke er med i den, taber den imperielle garde og bliver slagtet, rumfærgerne sprængt i stykker og de overlevende slæbt med som slaver, og spillerne efterlades i askehoben helt alene. Lykkes det spillerne at få hæren til at evakuere gennem f.eks. et falsk radiosignal, kan de se fjende ankomme, mens de flyver væk fra planeten. Vælger

de at kæmpe, er det udfaldet af kampen der afgør afslutningen på scenariet.

Styrken, der ankommer er enorm. Den består af en flåde af de såkaldte Ravagers. Store, svævende krigsskibe udstyret med et utal af frygtelige våben. Ved siden af kommer der adskillige Talos, store skorpionslignende krigsmaskiner, der støttes af et utal af Reaver Jetbikes og Warp Pack Beasts. I luften kommer der krigere med Jump Packs og tunge våben. Hæren ledes af Voidt Sprecher, Homunculus, der er en eksalteret torturmester. Hans ofres skrig høres helt ind i det hinsides.

Angrebsstyrke: Dark Eldar hovedstyrke, Styrke 20. Kort til rådighed: Overvældende styrke (+3 Styrke i én kamprunde), Overjordisk Teknologi (+2 Styrke i én kamprunde), Torturmesterens skygge (+1 styrke i én kamprunde).
Forsvarsstyrke: Ars liber kompagni (Aktuel styrke).

Beskrivelse:
Ud af mørket kommer de. Stille som skygger, de store svævende rædselsskibe, der heralderer hovedstyrkens komme. Omkring dem en sværm af små, dødbringende maskiner. Tusinder og atter tusinder af krigere, monstre, højteknologiske og perverterede mekanismer skabt i smertens navn. Med det ene formål at prise smertens herre. Luften er tyk af luftbåren artilleri og choktropper, og overalt høres den iskolde hvislen fra deres dødbringende splintrifler og kanoner. De er mange, over dobbelt så mange som jer, og båret frem af sejrens sødme og løftet om rædselsskrig fra de faldne.

"Like a hammer, fall!"
The tank buster of the Dark Eldar, the heavily armored Ravager moves more nimbly than similar vehicles controlled by opposing forces. Though it is primarily deployed to clear out Vehicles and Buildings, it can be upgraded with Disintegrators to annihilate infantry.
[http://wiki.reliccommunity.com/Ravager]

Liste over kampkort

(Kampkort udleveres i lækker papkvalitet på Fastaval)

Titel: Kommisærens dundertale
Quote: "Inspiration grows from the barrel of a gun"
Effect: +2 styrke i én kamprunde

Titel:Ilden fri!
Quote: "Fire until they see the glow of our barrels!"
Effect: +2 styrke i én kamprunde

Titel:Tungt artilleri
Quote: "About to drop the hammer, and dispense some indiscriminate justice."
Effect: +3 styrke i én kamprunde

Titel:Vi har været her før!
Quote: "Stand to men. This is no worse than the time we fought the rebels on Kantor Secundus. Let us show them what a guardsman is made of."
Effect: + 1 styrke resten af kampen

Titel:Kend din fjende!
Quote: "Burn the heretic. Kill the mutant. Purge the unclean."
Effect: +1 styrke resten af kampen

Titel: Angreb er det bedste forsvar
Quote: "The enemy have been sighted. I am going to engage. In the name of the Emperor; Soldiers – Attack!, Attack!, ATTACK!"
Effect: +2 styrke i én kamprunde

Titel:Større våben!
Quote: "Victory does not always rest with the big guns; but if we rest in front of them we shall be lost."
Effect: +1 styrke permanent

Titel:Panser støtte
Quote: "Bring out the Beast, the commander shouted! And the earth shook as it rolled forth, a mighty engine of war, the Leman Russ Demolisher pattern Battle Tank"
Effect: +2 styrke i resten af kampen

Titel: Kejserens mænd
Quote: "Do not waste your tears. I was not born to watch the world grow dim. Life is not measured in years, but in the deeds of men."
Effect: +1 styrke iresten af kampen

Titel:For kejseren
Quote: "There is only the Emperor, and he is our shield and protector."
Effect: +1 styrke i én kamprunde

Titel: Ubetinget loyalitet
Quote: "A good soldier obeys without question. A good officer commands without doubt."
Effect: + styrke i ém kamprunde

Titel:Skal jeg ikke lige tweeke den der?
Quote: "There is not much, that can't be fixed, with a pack of gum and a blowtorch."
Effect: +1 styrke i én kamprunde

Titel:Overvældende styrke
Quote: "We own this night, just as we own the fear that runs in your veins. You may think your numbers protect you, but we shall feast upon your souls before the dawn! "
Effect: +3 styrke i én kamprunde

Titel:Ufattelig brutalitet
Quote: "You are doomed, doomed, I tell you! For tonight we will feast on your very souls!"
Effect: +2 styrke i én kamprunde

Titel:Frygt
Quote: "The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown."
Effect: +1 styrke i én kamprunde

Titel:Overjordisk stamina
Quote: "They kept coming, only the heavy stubber could hold them... Just barely."
Effect: +1 styrke i én kamprunde

Titel:Intethedens Åndedrag
Quote: "if you stare long enough into the warp, the warp stares back"
Effect: +2 styrke i én kamprunde

Titel:Torturmesterens skygge
Quote: "Despair, for I am the end of days"
Effect: +1 styrke i én kamprunde

Titel: Som et lyn fra en klar himmel
Quote: "How typical that the humans should rely upon crude technology to protect them. How fitting that we, the Dark Eldar should kill them where they feel safest."
Effect: +3 styrke i én kamprunde

Spillerne

Fælles Introduktion

(Der vil komme en introduktionstekst til spillerne på deres karakterark på fastaval. Denne introduktion vil opsummere reglerne og mekanismen bag kampkort).

Fælles historie

Solen hang rød og betændt over den askegrå horisont, og kastede et blodigt skær over de mange ruiner, der stak op af asken og mudderet på planeten Victis Honor. En gammel, død planet, der ikke længere husede liv eller håb. Og det var her, Ars liber kompagniet var gravet ned. Omtrent 800 meter foran resten af forsvarslinjen, som en udposning på en ellers perfekt cirkel, lå Sergeant Tower og hans folk, nedgravet i pløret.

Forsvarsværkerne bestod af skyttegrave og forskansninger, nødtørftigt afstivet af bjælker og nagler, slået ned i det vulkanske sjap. Inde bag forsvarslinjen lå barakkerne, og bag dem HQ - hovedkvarteret - bevogtet af en ring af Leeman Russ kampvogne og tungt artilleri. Hovedkvarteret bestod af de to store rumskibe, der havde ført dem ned på planeten, og husede lederstaben, teknokratiets præster og ikke mindst kommissærerne, heriblandt, Ars liber kompagniets leder, Kaptajn Frost og så kommisær Armstrecht. Her afventede de - efter ordre - på nærmere ordre. Snart var det nat, og snart ville angrebene starte igen.

”For helvede!” udbrød Sergeant Tower. ”Selv en middelsvær orangutang med en kikkert stukket op i røven kan da se, at vi er skydeskiver herude”. Han sad og fedtede rundt med en nogle kalker og kort, pakket ind i plastikfolie, for at beskytte dem mod mudderet. Han huggede sin finger ned på en lille fremskudt tange på tegningen. ”Krydsild mig op i røven! En røv, der er sikker på at blive skudt i smadder, hvis de sataner opdager at vi sidder herude. Og jeg har både min røv og mine folk for kær til det her pis”.

Lee Ross kiggede op fra sin lascannon, der lå skilt ad i hans skød. ”Vi må bare holde hovedet lavt og røven endnu lavere. General Talwin har sikkert en plan, ligesom dengang tilbage på Arktis Prime”. Tower så over på ham. Han vidste at den gamle skytte havde ret. Han havde selv tænkt det samme, da han havde fået ordren til at rykke deres kampstilling frem i forhold til forsvarslinjen. ”Jeg ved det, men jeg har bare en rigtig dårlig fornemmelse af det her”. Tower lagde papirerne fra sig, mens han sagde det. Han sad og tænkte over alle de gange hans folk havde været i den her situation. Udsatte og i forreste linje. Men de havde altid på en eller anden måde klaret det, ved hjælp af erfaring, moral, massiv ildkraft og en ordentlig røvfuld held.

Han så rundt om bålet på de tre andre. Lee Ross, der som altid sad og pudsede den store lascannon. Ross var på alder med Tower, knap så høj men næsten lige så bred. Det var ikke hver dag, der var nogen der kunne stå ved siden af Tower, uden at ligne en lille dreng. På den anden side sad Wes Singelton, finskytte og teknologinørd. Han sad og viftede med en eller anden scanner op i luften. Han var en lille væver type, med runde briller. Mellem de to sad corporal Darwin Jones, spejder og navigatør. Han sad med en lille bog. Et eller andet obskurt filosofisk værk fra en paradisverden under afvikling. Darwin havde altid haft en fascination af degenereringen.
Ross kiggede længe på Tower. ”hvad for en fornemmelse?”. Ross havde set for meget til at ignorere Towers fornemmelser. Tower var den største mand, han nogensinde havde mødt. Det var sådan han forstillede sig en SpaceMarine så ud under rustningen. Han havde båret dem alle igennem utallige kriser. Tower svarede ikke.

”Hey! Jeg har sgu lige fanget signalet på en af Leeman Russ kampvognene der bevogter HQ. He he”. Konstabel Wes Singelton viftede med datascanneren. Han havde altid drømt om at få fat i noget af det tungere isenkram som stabskompagniet og artilleridivisionerne lå inde med. Wes var ikke typen der lod sig tynge af dommedagsscenarierne. ”Måske

jeg skulle beordre den til at skyde på kommissær Armstrechts fløj" sagde han med et skævt grin. Der blev helt stille om bålet. Meget længe. "Ahh det er gaz!" sagde han, med en lidt spag stemme. Han lagde scanneren fra sig sammen med en to-tre andre aggregater, og tog sine briller af, og begyndte at pudse dem.

Darwin løftede hovedet fra bogen. Han sad med en beretning om noget der ikke burde kunne ske. Men Darwin vidste, at der skulle være en krise for at motivere mennesker. Frygten driver evolutionen. Men på den anden side var der var heller ingen grund til at friste skæbnen. "Du ved godt Wes, at man kan vifte en rød klud foran en tyr, men det virker idiotisk af vifte den foran en nærmest almægtig galning, der med kejserens ord i hånden ikke bare har tilladelse, men også lyst til at dræbe alle i hele verden der kigger forkert på ham... med sine bare næver... For ikke at tale om nøglen til det rumskib, der skal flyve os væk fra dette helvede". Som alle andre frygtede han kommissær Armstrecht med god grund. Darwin mente blot, at han havde et fornuftigt, filosofisk argument for at gøre det.

"Hvor længe skal vi egentlig sidde her?" var der en der spurgte. "Indtil vi får andet at vide" svarede en anden. "Fedt…"

Sergent Tower Waynes

Tower Wayens er en stor mand. Næsten 150 kg rå muskelmasse sidder på den godt 2 meter høje, 35 årige veterans arrede krop. Han ligner en ridder, taler som en fagforeningsleder og slås som om han aldrig har lavet andet. Han er på alle måder en mand, der får andre til at virke små. Han er handlekraftig, principfast og meget loyal, men han tror også på fornuften og på mavefornemmelsen, der i visse lederes øjne gør ham til en rebel. Men han er deres rebel, og hans ry for at have de tropper med den stærkeste moral, og som kommer sejrrige ud af den ene katastrofale situation efter den anden, giver ham lidt snor at løbe på. Han passer godt på sine folk, kæmper for kejseren, og vægter sine ord, når andre kan høre ham.Tower Wayens er rekrutteret på planeten Terra Inkognito for 20 år siden. Han har i de sidste tyve år udkæmpet utallige slag i kejserens navn, først som stik-i-rend dreng for stabskompagniet, hvor han løb med beskeder på slagmarken, siden som fodtudse, maskingeværsskytte, patruljeleder og endelig som sergent i Ars liber Kompagniet, et kompagni stormtropper sammensat af hærdede veteraner fra forskellige dele af galaksen.

Yndlingshistorier

Engang på jungleplaneten Sirius Tempi, var Tower og hans patrulje sendt ned for at infiltrere en oprørsbevægelse og fjerne de planetare forsvarsværker. Planen gik ikke helt som det skulle, og de blev opdaget, og derefter jagtet gennem junglen i over to uger, hvor de sov i flodbredden - når de endelig sov - spiste alt hvad de kunne finde af mider, slanger og edderkopper, fik skyttegravsfødder, koldbrand og sår befængte med bananfluer, mens alt, hvad der kunne trække vejret i junglen efterstræbte dem livet. På Giriflodens bred valgte de at stå fast og kæmpe til sidste mand. Ud af de tredive, der tog afsted var tre tilbage, men med over 500 faldne fjender, der dannede en dæmning af lig i den brusende flod. Tower har aldrig siden undervurderet styrken af desperation.

En gammel oberst fortalte engang Tower, at størstedelen af de fjender, han ville møde bar en imperiel uniform. De var ikke fjender af ond vilje, eller sindssyge, men fordi de alle ville stå i kejserens lys. Så fantastisk er det at sole sig i kejserens lys, at det kan drive mænd til at handle imod hinanden. Men når man forstår dette, kan man undgå selv at blive et offer. Og måske endda lære at udnytte dette til at få dem tilbage på rette spor. Tower ved, at store mænds skygge kan få mindre mænd til at gøre vanvittige ting. En vigtig lektie i denne verden.

Tower har lært, at fjenden er simpel. Ikke simpel som i dum eller med simple planer. Men der er altid et meget simpelt motiv

bag deres handlinger. Lyst og frygt. Alt levende er drevet af lyst og frygt. Man skal bare finde ud af, hvad de lyster, og hvad de frygter, og det er sjældent særligt simpelt. Oprørere frygter for deres fremtid, og stræber efter frihed. En frihed de sjældent ved, hvad de skal bruge til. Officerer stræber efter kontrol, og soldater frygter døden. Hvad kaos stræber efter, eller frygter. Det skal man ikke tænke over. Så bliver man vanvittig.

Tower har engang set en spacemarine i action. De var fanget på planeten Primus Terror, i kamp mod fremmedartede monstre, da de pludselig kom. Frygtindgydende mangearmede monstre, usårlige, og med klør der skar sig gennem kampvognsstål, som var det blødt kød. Hele enheden, alle 300 mand og 8 kampvogne, var ved at falde til disse bæster, da der fra himlen dalede tre gigantiske skikkelser, guder, i marinelå rustninger med gyldne insigniaer på deres mægtige rustninger. Deres våben dundrede med en dommedagsagtigt rytme, og deres energi-klinger hvinede da de pulvariserede fjenden på få øjeblikke. Og Tower vidste dér, at kejseren var almægtig.

Skytte Lee Ross

Skytte Lee Ross er en bred mand, næsten 190 cm høj og godt 130 kg. Han er midt i trediverne og har set det meste - hvis du spørger ham (og han fortæller det også gerne selvom du ikke spørger). Han blev rekrutteret fra jernminerne på Angus Templa for 15 år siden, og indrulleret i den imperielle garde som fodtudse, men hans bemærkelsesværdige evne til at håndtere de helt store våben, som var de små legetøjspistoler, fik ham hurtigt anbragt i en panserenhed, hvor han bemandede kanonen på en chimera kampvogn. Lee Ross lader sig sjælent imponere og hidser sig endnu sjældnere op. Han udfylder sin plads, gør som der bliver sagt og sætter sin lid til at den med det største våben, eller det dybeste hul holder sig i live. Han er på mange måder ikke ulig den grævling han har tatoveret på ryggen.

Yndlingshistorier

Ross var engang på en kampagne med et elitekompagni, der skulle eskortere en inkvisitør ind på en forgeworld - en verden hvor maskinerne bygges, hvor der var historier om døde der gik igen. Det vidste sig at være mere virkelighed end historier, og pludselig var de under angreb af vandrende lig, der ikke stoppede igen, selv efter en byge af brændende laserild. Selv bemandede han den store powerlaser, da inkvisitøren, med vilde øjne så på ham og råbte. ”Grind them! Grind every little bone in theire bodies to dust, for only in dust, does evil not find af home”. Inkvisatørens ord har fulgt ham som en læresætning siden, og den har vist sig at være sand.

Ross har en mistanke om, at ikke alle kejserens ordrer forstås på samme måde af alle ledere. Kejserens ord er jo utvetydig og endegyldigt sandt, men han har en mistanke om, at nogle generaler kun hører dét, der vedrører dem, eller værre endnu, at nogle generaler ikke forstår det kejserlige dekret og ikke tør sige det, og derfor handler ud fra frygt for at blive afsløret. På den måde har Ross hørt, at to regimenter af imperielle garder udslettede hinanden inden de kunne indtage planeten, Pontinum Secunda, fordi kejserens ordre lød på sejr uanset prisen, hvilket hver af generalerne tolkede som, at det andet regiment kunne ofres.

Hemmeligheden ved tunge og automatiske våben er, at de kun er ligeså effektive, som setuppet. På en stor slette med spredte fjender er et enkeltskudsgevær mere effektivt end en fuldautomatisk kanon. Hvis man tæller kugle for kugle, og det gør man i lange kampe. På planeten Fangorn Six lærte den unge Ross, at slagets udfald om 3 måneder kunne afhænge af, om du brugte 10 eller 20 projektiler til at nedlægge fjenden. Det var en udmagrende krig. I næsten et halvt år havde de kæmpet. En stillingskrig mellem den imperielle garde, og Orkerne. De store grønne bæster var svære at nedlægge og mange var fristede til at fylde dem med bly for at tvinge dem til jorden. Men det viste sig, at de de grønne bæste havde

gjort, var at tvinge dem til at tømme ammonitionslagrene. Så da stormen endelig kom, og titusinder af orcboys stormede med rustne sværd og køller hen over sletten, var der ikke ammunition til at holde kanontårnene kørende. På nær hos Ross. De havde sparet på krudtet, og nu kunne holde aftrækkeren i bund. Det var som at skyde sild i en tønde, og det er dér, at automatilden kommer til sin ret.

Hvad er det vigtigste Ross har lært gennem tiden? At dét at være soldat ikke er det værste i verden. Ross er vokset op i slummen, med 16 timers arbejdsdage i afgrundsdybe jernminer, hvor kun halvdelen overlever en almindelig arbejdsdag, for at komme hjem til bunden af en pyramideverden, hvor fugten og skarnet dryppede ned fra de øvre etager, og hvor den daglig kamp for overlevelse, fik krigen til at blegne.

Finskytte Wes Singleton

Wes Singleton eller single shot, som han af og til kaldes, er en væver og senet mand, 170 cm høj og så tynd, at muskler og sener står tydeligt frem over alt. Han har et spidst ansigt, runde briller og er styret af en alt dominerende nysgerrighed. Wes er frygtlys uden at være dumdristig. Men frygtløsheden kommer af en slags blaserthed, der også gør, at han ikke altid er helt med på ting som etikette, fingerspidsfornemmelser og andre sociale rettesnore. Han kender til dem og kommer altid i tanke om dem bagefter, han har sagt en upassende vits, eller har hacket en krypteret radiolinje, hvorefter hele hans gruppe straffes for sikkerhedsbruddet. Og han bliver altid lidt ked af det bagefter. Han er vokset op på en paradisverden, en verden styret af teknologi, og hvor alle tilsyneladende har det godt. Men alt virkede tomt og uden indhold på ham, og derfor tog han ud i verdenen for at opleve noget rigtigt. Han er skabsreligiøs og elsker teknologi, og ville gerne have været præst i teknokratiet, men endte med at være amatør techie og skarpskytte i Ars liber.

Yndlingshistorier

Wes befandt sig en gang på planeten Centrum Inkognito, en mørk og gold forgeworld - hvor alle maskinerne bygges - tilhørende Adaptus Mechanius (teknokratiet) i kamp mod bestialske væsner, de knapt kunne såre, og som dræbte alt med lynets hast og skarpe klør. Væsnerne havde stormet planeten og nu kæmpede alle for ikke at blive rendt over ende. Men en gammel tech-præst fortalte ham en legende, om et våbenkammer, ingen havde set, som sagdes at være på planeten fyldt med forunderlige våben. En uge senere hørte de, at en gruppe præster havde fundet dette kammer i de dybe katakomber under templet. Det ændrede alt og vendte kampen. Wes så våbnene, en art plasma lance der kunne bæres af en soldat, pløje sig gennem monstrenes skæl og klør som var det blødt smør. Siden da har an drømt om at finde skjulte våbenkamre fra gammel tid.

Under kampagnen mod orkerne på Tranium Cale så Wes den største demonstration af teknisk overlegenhed han nogensinde har set, og som sidenhen er kommet med i hans aftenbøn. De lå i Orbit i et gigantisk rumskib efter at de gentagende gange var blevet overløbet af orkerne, og havde tabt alle stillinger... En aften befandt han sig på mirakuløs vis på kommandobroen, og fandt det bedst ikke at afsløre sit held og gøre opmærksom på sig selv. Der så han hvordan de fra skibet armerede mere en tusind krigshoveder, og præcisionsbombede orkene tilbage til amøbestadiet så eftertrykkeligt, at de tektoniske plader på planeten rykkede sig 50 meter. Det kunne Wes godt tænke sig.

De oprindelige eldars er muligvis det mest fantastiske Wes ved. De havde så mange og så spændende dimser, at Wes kan bruge en evighed på at tænke over mulighederne. Han har engang fået lov til at skyde med en Craftworld Eldar laser rifle. Lyden, renheden, finessen. Det var fantastisk! Og for slet ikke at tale om deres mere avancerede våben. Efter Wes' mening kan Eldar teknologi mere eller mindre alt. Han fortæller gerne historier

om teleporteringsenheder, dublikeringsteknologi og andet godt, han forestiller sig.

Korporal Darwin Jones

Korporal Darwin Jones kunne godt have været filmstjerne i 50'ernes Hollywood. Han er en høj, velbygget mand i 30'erne, med kulsort pomadehår, skarpe træk og øjne, der altid misser mod solen i det fjerne. Han er selv lidt fjern, altid fordybet i alverdens filosofiske og politiske gåder, men undlader aldrig at give sit bud på næsten enhver samtale, der foregår omkring ham. Jones er kompagniets filosof og historiker, og en ikke ueffen strateg og navigatør, for slet ikke at glemme, evig kyniker. Han er vokset op i en pyramideverden (hive world) i de højere lag, og er derfor ret veluddannet. Hans karriere som soldat startede, som et oprør mod den luksus, han var vokset op i, men han har i hæren fundet et sted, der midt i det meningsforladte har en egen mening. Noget at kæmpe for.

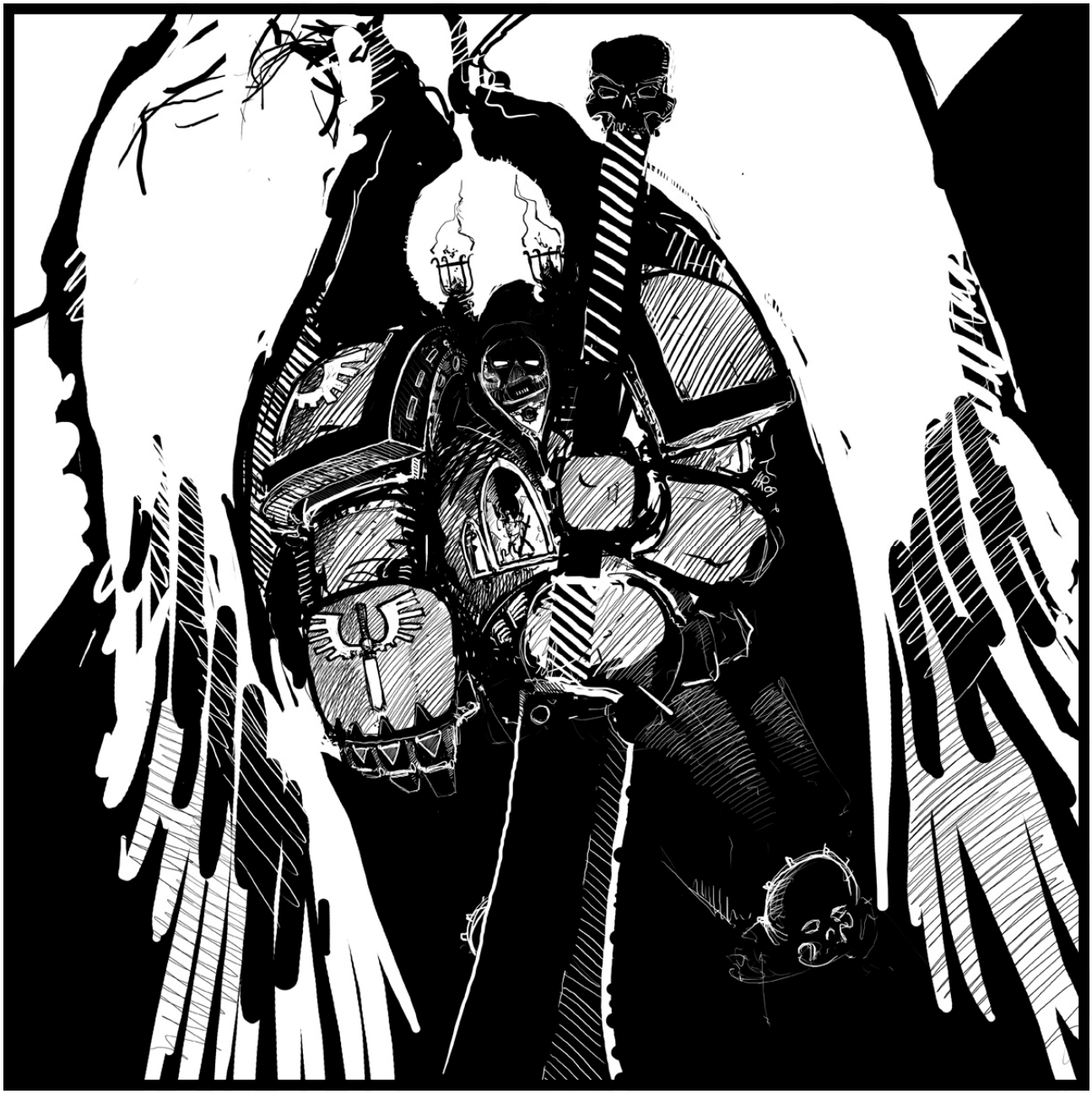
Yndlingshistorier

Mennesket er et forunderligt væsen. Ikke mindst fordi det i høj grad styres af følelser, og at disse følelser, på mærkværdig vis, har en evne til at tillade mennesket selvmodsigelser og selektiv hukommelse. Jones husker, at han i sin første tid som soldat, var med i et slag på Veritas Secundus. De imperielle styrker var hårdt presset af de hedenske oprører, korrumperet af de altødelæggende kaosmagter. Disse frygtelige fjender fik blodet til at isne i troppernes kroppe, og moralen var lav. Men der var en kaptajn, en mand med en gylden tunge, der havde en uset evne til at inspirere folket, og han holdt en dundertale. Han talte om pligten og æren, om kejserens storhed. Men han talte også om soldaternes familier, troen på hjemvendelsen og at kæmpe for det der var rent og rigtigt. Og folkene blev optændt af et nyt mod... indtil de så den kaotiske fjendes vandvidsangreb. Der greb frygten dem og de stivnede. Indtil kommisæren trådte frem med et ansigt forvrænget i en grimasse, som havde han lige havde set to chimpanser besudle et billede af kejseren. Han armerede en granat og stoppede den ind i munden på den første soldat, der vendte ryggen til fjenden, med ordene: "lad mig høre dit kampråb soldat", hvorefter alle soldaterne pludselig fandt modet til at møde fjenden.

Men det er ikke kun frygt der motiverer mennesker. Oprøret på Fidelis Panum viste Jones noget andet. De var sendt ned på planeten for at slå et oprør ned. Men faktisk gjorde de ikke oprør mod kejseren, men kæmpede for kejseren, men gjorde oprør mod misbruget af kejserens navn og mod bureaukratiet. En kerne af 60 elitesoldater gravet ned omkring et stort mindesmærke til kejseren kæmpede i 30 døgn mod 3000 imperielle soldater. Gang på gang måtte de imperielle styrker trække sig tilbage, og fra de 60 mand kunne de høre råbene: "for kejseren". Det fik Jones til at tænke en del, indtil kommisæren kommanderede en storm af stillingen. Knap 900 imperielle soldater overlevede angrebet på de 60 oprører... eller skulle man kalde dem loyalister?

Imperiet er styret af 2 ting. Kejserens vilje og tal. Store afstande og ufattelige dimensioner gør, at tal er det primære sprog i formidlingen af budskaber. Succes udledes af statestik og ikke af jubel. Jones hørte engang om en hel deling af imperielle soldater der forsvandt. Under en stor kampagne i Nebuleris regionen af galaxe 344 skulle styrkerne konsolideres, og da optællingen var færdig, konstaterede man, at alle tropper var redegjort for. Men den kommanderende general var typen der ikke gad at høre på tal med mere end 3 decimaler, og da delingen kun udgjorde 0,0001% af den samlede styrke, forsvandt de i oversættelsen. Overladt til dem selv på en ubeboelig planet. Da deres mayday kom, var man sikker på at det var en fælde, da man jo ikke havde tropper på den planet.

Remembering the Fall



Af Peter Fallesen

Remembering the Fall
- Seek out the fallen: let them feel the wrath of Angels

Four terminators. Four brothers. Now on each side of the battle line. Waiting for the carnage to begin. Remembering the days before the fall.

Remembering the fall is the story of four Dark Angels Terminators, now divided between those who still fight for the Emperor and those who fell together with Luther. Four terminators that soon will be facing each other in combat. Sitting two and two in each of their teleportation chambers they reflect upon the choices they made that ended up dividing them. In the end they charge out over the battlefield, each succumbing to the enemy's fire in a heroic death.

The background

Dark Angels Chapter was the first chapter to be founded by the Emperor. They are known to be fiercely loyal and rather secretive. In the wake of the Horus Heresy a battle erupted between the Chapter Primarch Lion El'Johnson and his mentor Luther, the latter having succumbed to the forces of Chaos. El'Johnson had returned to the Dark Angels' homeworld of Caliban with a large force after Horus' defeat against the Emperor, but was fired upon from the planet when entering orbit. An assault was launched against the planet, and while Luther and El'Johnson fought to death in an ancient monastery, the rest of the planet was bombarded into oblivion – at the end the monastery was the only part of the planet left whole, and El'Johnson had disappeared while Luther lay dying. The troops loyal to Luther were thrown through time and space when the planet succumbed, and some have later emerged among the ranks of both imperial troops as well as Chaos. They are named 'The Fallen' and are now hunted by the Dark Angels as a penance for the chapter's partial fall from grace. After this disgraced the Dark Angels changed their Chapter color from black and white into the dark green pattern they now wear. At the time the scenario takes place a force of Dark Angels are facing a horde of Chaos, where amongst some of their former brethren are to be found.

The Structure of the Game

The game consists of an prologue, four scenes taking place before the time of the fall, four intermezzo scenes in the the warp during teleportation, four death scenes, and an epilogue. All scenes should be kept short.

Begin with the prologue, then the first player initiates the first memory scene, then the second player initiates the first intermezzo, then the third player initiates the first death scene, then the fourth player initiates the second memory scene, then the first player ...

Repeat until all players have had a memory scene, an intermezzo, and a death scene. Then move to the epilogue.

The structure is shown below:

Prologue

Memory scene #1, player 1
Intermezzo #1, player 2
Death scene #1, player 3
Memory scene #2, player 4
Intermezzo #2, player 1
Death scene #2, player 2
Memory scene #3, player 3
Intermezzo #3, player 4
Death scene #3, player 1
Memory scene #4, player 2
Intermezzo #4, player 3
Death scene #4, player 4

Epilogue

The memory scenes take place on the homeworld of Caliban, and portrays the characters as they grew up together *before the fall.* Intermezzo scenes take place during teleportation into what will be the characters' final battle. Death scenes take place during this battle.

The GM provides the players with ALL information about the structure of the game before it starts.

Uffe Thorsen has suggested that the GM

should outline the structure on a blackboard if one is present in the room, so the players can use it as reference.

Rules

No player may ever name the color of his or other Marines' armor, since they should not know who has fallen and who have not.

All four players must sit with their backs against each other, facing the four walls of the room during prologue and epilogue. The GM can move freely around them.

All four players are present in the memory scenes.

One other Terminator is present in the death scene, either as death or alive, and he can be an enemy of a friend – but once a relationship is stated, it cannot be changed for the duration of the game.

Memory scenes are played chronologically, death scenes are not necessarily.

All intermezzo scenes takes place inside the warp, and consists of one of the Terminators reflecting over the forthcoming battle on the basis of his personal war-liturgy.

Prologue

The GM starts by describing the teleportation chamber. How they vibrate as the ancient generator slowly starts up. How the servo-engines on the Terminator Suits hum. How the words of the priests sound over the inter-com. How the bolter feels in the fist. Don't be afraid to describe both imperial and chaotic traits, since none of the players know in which chambers they are standing.

By turn ask each of the players about which feelings and thoughts that runs through his or her character's head. How do he ready himself for battle? What are his fears? His hopes?

End the Prologue by describing how their characters feel a shock running through their suits as the teleportation starts. Everything turns black as they are thrown into the warp.

Memory scene

The GM asks one of the players to stage a scene on Caliban (The Dark Angels home world, now destroyed) prior to the fall and the destruction of the planet. The scene must feature all four characters. The player must name: where the scene is taking place, e.g. 'in the forest' or 'in the training hall'; what is happening in the scene; what the conflict of the scene is (note that there must be a conflict in the scene, but a conflict can be many things); and what the outcome of the scene will be. NPCs, etc. is handled by the GM. The scene ends when the outcome is achieved.

Intermezzo

Each character has a personal war-liturgy. In the intermezzo the player reflects upon the liturgy by performing a monologue about the life of a warrior. No reference should by made by the player to his character's views upon the Emperor or chaos.

Death scene

The death scene is narrated by the player whose character is dying in the scene. The scene takes place on the battlefield during the battle which the Terminators have teleported into. The player must include one of the other characters in his narrative – and present him as either a friend or a foe. Once a relationship is defined by a player, it cannot change; friends cannot become foes and vice versa. The scene ends with the heroic death of the character belonging to the narrating player. The narrating player is free to equip his character with whatever weapons and equipment he feels would be appropriate for his or her character.

Epilogue

The players sit again with their backs against each other. The GM narrates the final seconds before leaving the warp, describing the excitement and fears gripping the characters, the now hearable but still muffled sounds of the unnameable existences in the warp, the feeling of the cold armor, etc. In the end the GM

describes how the terminators enters the battlefield. At this point the players must rise from the chair, yelling either 'For the Emperor' or 'For freedom' at their own discretion.

Game over.

"Repent! For tomorrow you die!"

Inspiration sheet for the memory scenes

Remember that a conflict can be many things – the central point is that there must be something at stake for some of the characters.

Places: The trainings hall, the gun range, sleeping quarters, hospital wing, the jungle, a space shuttle in orbit

What is happening: A race on foot, close-combat training, drill exercise, parade before the Primarch, mental training, hunting, an argument

What is at stake: Who gets there first? Who is the better marksman? Do we get there in time? Do you get your Boltgun back? Do you kill the beast? Do you identify the taint of Chaos?

A few facts about Caliban:

Caliban had a cruel and harsh environment, and was mainly covered by tangled, dark forests, where in lived creatures warped by chaotic forces. For a normal human leaving the forest paths would lead to certain death. It was said to be the deadliest of the death worlds in the galaxy. The Dark Angels chapter had fought for the Emperor during the Great Crusade, and when the Emperor arrived to Caliban he saw such a huge potential in Lion El'Johnson that he was given command over the chapter, and Caliban was made their homeworld. The Dark Angels lived in fortress-monasteries on the planets surface until the fall of Caliban

Terminator Brother Langinus

War-Liturgy

By cleansing fire,

The weapon in my hand,

Will bring forth judgment,

Destroying my enemies,

Bringing glory to my brothers,

Living eternally in fire

Whether Brother Langinus has fallen or not is up to you.

Do not make up your mind yet.

Let the story unfold, and then find your place.

Terminator Brother Antorus

War-Liturgy

Strike first,

Never think,

Destroy them,

Lay them to waste,

Bring their world down,

All of it

Whether Brother Antorus has fallen or not is up to you.

Do not make up your mind yet.

Let the story unfold, and then find your place.

Terminator Brother Santori

War-Liturgy

The enemy's time has come,

I will bring the destruction,

Bring it to them,

Strike them down,

Righteous anger burning through my soul,

Battle cries filling my mind

Walk over their corpses,

My feet wading through their blood

Whether Brother Santori has fallen or not is up to you.

Do not make up your mind yet.

Let the story unfold, and then find your place.

Terminator Brother Mortri

War-Liturgy

My hatred fuels me,

Carries me on,

I lay waste to worlds,

I am what they fear most,

I am coming from the dark,

Bringing fire, steel and death

Whether Brother Mortri has fallen or not is up to you.

Do not make up your mind yet.

Let the story unfold, and then find your place.

The Civilians

Af Simon James Pettitt

Chapter one - The Civilians

Most stories told in the Warhammer 40k universe is about the mighty Space Marines and their eternal enemies. Stories of great wars laying cities and planets waste. But not this time, this story is different. It's a short, small tale of a family trying desperately to survive an attack on their city. This game is about, how much you are willing to give up to stay alive.
In this game only the desperate survive, heroics will get you killed, but you might save someone else in doing so. The choice is yours. How far is the family willing to go to secure their own survival? The challenge for the GM is to get the players to make these tough choices.

The system is based on Mouse Guard, and it is an advantage if the GM knows this system beforehand. But it should be playable without. The story is in two parts, one the GM controls, the other is up to the players, just like in Mouse Guard. In the first part the GM pours on the challenges and makes the attack on the city more and more devastating. In short: by the end of part one the situation has to look very bad for the poor family.

In the second part, the family can use their checks ("checks" are explained in the rules) to try and survive the battle (it is very unlikely that they all survive). It is important to tell the players, that they are going to need a few checks, if they want to survive. In short: In the first part the GM sets up a range of obstacles, in chapter two the players have to uses any checks they have gotten to overcome the obstacles. Each part should not last more then an hour. So make it intense and short, not detailed and planned. It's better that the players shout "then I do that!" than they have the time to sit down and discuss what they should do. Any such discussions should be interrupted by some action.

Background

This is not that important, just so that you know what is going on. The important thing is, that the civilians has no idea what is going on other then the fact that two alien armies are pulverising their city.
The battle takes place on an average human planet. Not a particular important one, on the outskirts of the Empire. It is a relatively peaceful place; war is something distant and mostly unknown.

The city is a normal size; a few dozen million live in it. Around it is an unfriendly wasteland ruined by polluting mines and factories. Most residents never lave the city. It is in short, not very nice out there. Now two opposing forces are bearing down on the city. Why is not important. The two armies are the Eldar (A noble, ancient and arrogant elflike alien race) and the Tyranids (Slimy, savage and violent beasts, think "Alien" and "Starship Troopers").
The goals for the players differs, dependent of which character they play. But in general it's about survival (your own, your child's, your family and so on). The game in general is about desperation, and how far normal people are willing to go in a desperate situation.

The first part – GM in control

It is mostly up to you, what you want to throw at the players. But make it tough and hard. The characters should be in big trouble but not dead (the characters cannot die in this part) by the end of it. This is about making them run, while their world is destroyed around them. What you throw at them is dependent on what they do.
Make the first part fast paced. Don't give them much time to think. They will probably try and think of ways to get to safety or out of the town. But your task is to make sure, that they don't have time for that kind of thinking. Just like in a real war, you don't lay long plans, you just run, or the tank will drive right over you. Of course it's not supposed to feel like railroading, and that they have nothing to do, but just make sure to keep the pressure on during you bit.

The point is that the battle has to escalate during your chapter. Start with just a few troops and scattered fighting in the streets and much confusion, of cause even a small fight is going to seem big, when you have never seen war before, try and make that

point through your storytelling. But of course these first troops are only scouts, and something bigger is on the way.
Apart from the fact that you have to react to what the players do, and that you have to continuously escalate the action and the pressure of the battle, you have pretty free hands with regards to what happens in the first chapter, which army they encounter first, and so on.

But remember that an important part of this is also to force the players to make tough choices. Use your chapter to get the characters into situations where they have to choose between two almost equally bad things. Use the characters Beliefs, Goals and Instincts to create particularly unpleasant situations and choices for the poor family (See the GMs tools for more on this).

It is up to you, when the first chapter ends. Stop it when it seems appropriate, when they are in enough trouble, but before it gets repetitive (running for you life, is only fun so long). If you look at the Timeline below, then your part should end after the stalemate but before the Eldar starts to bombard the city. The large robots are the climax, but whether that should come in your or their chapter is up to you.

The beginning of the first part

Set the scene by describing how tension has been building over the last few days. Rumour of war fills the streets. Many don't believe them, this has happened before, but war has never come. But this time, there strangely seems to be more rumours and anxiety this time. Also the trade ships have all but left the planet and no new ones are arriving. Recently a large group of Space Marines was removed from the planet. And surly they wouldn't remove troops, if the planet was under threat of invasion?

First contact

All the family members are gathered together, which these days is a rare occasion. The reason is Isabelle's newborn child. But don't give them any time to act out this awkward situation, let the action begin straight away.

Let the first event be: the sound of an explosion that rocks the tall building the family lives in, soon after they hear the sound of fighting on street level. This is the local forces battling with the scouts of one of the two armies, which one is up to you. Of course the family doesn't know this, all they know is that there is fighting and that the building has been hit.

What happens now is entirely up to the players. But most likely they will try to escape the building. As they do this it is hit a few more times. It will require a roll against the Nature of war (see rules), which at this point is at level 1, to get unharmed out of the burning and falling building.
On the ground it is chaos as scared civilians flee in all directions and the local forces battle a so far invisible enemy.
About now would be a good point to get the first glimpse of one of the enemies.
Describe how strange alien shapes appear out of the smoke and flames and perfectly destroy the nearby human forces (Eldar would probably be best here.)

The rest of this part

From now on thing should go from bad to worse and then to much worse. Use the GM tools section for inspiration, and of course what ever you and the players can come up with to create a stressed and hopeless situation for the characters.

Make the scenes different from each other. It should not be all noise and war. A suddenly quite and empty street will have a great effect on scared characters, "it is unnaturally still…" and then spring on them whatever suites best (I think a few hungry Tyranids will do nicely).

Timeline

The reason for the battle is that the Tyranids have begun infecting the planet. The Eldar decides to take out this threat before it gets to close to Eldar space.

- The first fighting occurs when Eldar scouting parties engages the few Space Marines and other local militia in the

city. At the same time smaller Tyranids starts attacking soldiers and civilians alike from below. During the first half hour of fighting the local human forces are quickly destroyed or scatted. Then the way is cleared for the two armies to meet head on. *Nature of War 1*.

- During the next half hour both armies take up positions. The Tyranids rage havoc among the civilians in the hunt for more bodies to convert to drooling fighters. The Eldar move in and start knocking down buildings and get their troops in a good position. Hovertanks and jetbikes fill the streets. The two armies meet only in small local fights. *Nature of War 2*.
- Finally the two advance forces meet in the centre of the city. Both Eldars on foot and tanks engage Tyranids small and large. The major battle is beginning. Both sides start bombarding each other with artillery from outside the city. *Nature of war 3*.
- In the next part the battle moves to a stalemate. Both sides wreck the city and many die, mostly civilians but also many Eldar and Tyranids. This is heavy and chaotic fighting among a crumbling city. But the worst is yet to come. *Nature of war 4*.
- To break the stalemate both armies send in their largest units, huge Eldar robots and Tyranid creatures walk among the ruined city, taller then even the tallest buildings used to be. Their large cannons blast at each other and the city and the other troops and everything. *Nature of War 5*.
- In a last attempt to win the battle the Eldar even starts bombarding the city form space. Whole blocks are incinerated in this fire form the sky. By now the family has to be pretty safe if they are not to be burned. *Nature of War 6*.

It is unclear who wins, and not important, all that is left is a ruined, burning city. Everywhere fighting is still going on, but the main battle is over.

The Second Part – Players in control

In this part the players are in control. Their characters can perform a number of actions requiring a die roll equal the number of checks they have earned.

Checks

In this part the each player has a number of checks equal to the number of checks, they earned in the first part plus one. Each check can be spend on a an action. An action can be anything from getting rid of a Condition, to doing something big and complicated, as long as the action includes a die roll. They can do what ever they want, but anything that requires a roll will use one check. They don't have to do the checks in any order, but a player can't do two checks in a row, another player has to do something in between. A player can chose to give checks to a player who needs them.

Who Narrates?

When a player succeeds he describes what happens, if he fails the GM describes, again with the amount of success as a guideline in both cases.

Character Death – Life or Death-rolls, and Sacrifices

The characters have to use the checks to get out alive. Note that it is only in this chapter that characters can die. A character can die from a range of reasons:

- First of all if the player fails a roll that for all seemed like a life or death roll.
- If a character is both Injured and Wounded, and is then hurt again. He should then roll a Health Ob 4. If he fails he will most likely die or at the very least will die very soon.
- A character can also choose to sacrifice him self, or even someone else to make sure one other character (or himself) survives:
- A character can choose to say: "I will now die so that X can survive." Whatever the character is attempting will then succeed, but he will die in the process. And of cause the target character can't die, unless he later on

sacrifices himself, or gets himself in a situation where death is unavoidable.
• A player can also say: "I will sacrifice that character so I (or another character) get out safe." unlike above a roll is required for this to work. Because this could kill of another character, that player can try to find a relevant skill to prevent the outfall, the two players then roll a versus test against each other, who ever wins decides the outfall.

If a character kills of another character to save himself his Nature drops to zero. If a character kills a character to save another character, he loses half his remaining Nature, rounded down. These life or death rolls should of cause come very late in the game.
Also it is important to note: these life or death situations can only arise if the characters are in a situation where it seems likely that something like that would happen. But of cause players can use checks to get into that situation. And also: in a war like this, that kind of situation is not rare.

The End

The scenario ends when the fate of all the characters has been determined. Note that "unknown" is also a fate.

It is up to you what happens to the characters, if they run out of checks before their fate has been determined. But make it short and difficult, by now the space bombardment begins, or is in full swing. They need a very good last roll to survive, and it is you who decides what that roll should be.

Chapter two – Rules

Skill or Ability checks

Chose a Skill or Ability that seems relevant, for what is being attempted or tested.
Every number on a Skill or Ability represents the amount of dice to be rolled when a player uses this Skill or Ability. 4, 5 and 6 counts as success.

There are two kinds of Tests:
Independent test
Successes rolled must equal or beat the Obstacle (Ob) number. The GM sets the Ob number dependent on the difficulty of the task.

Ob1: A situation that is easily overcome by one person.
Ob2: A single person should still be able to overcome this, but now there is a slight risk involved.
Ob3: A challenging situation, one might need help to overcome this.
Ob4: A hard situation that requires teamwork if not a little luck.
Ob5: A very difficult situation. Requires dedicated teamwork or a combination of Nature or Skill.
Ob6 (and higher): Extreme circumstances that only rarely occur.

Versus test

The one with the most success wins.
This can both be between two players or between a player and a GM controlled person or alien.
When testing against another human, the GM decides what skill level the person has.
When testing against an alien use the appropriate skill level, (see the profiles of the two alien races.)
Aliens only have this one number to test against, so use this no matter what you are attempting to do.

I am Wise
A player may add 1 die to the roll, if one of his Wises seems likely to help (a Wise is any skill with the word "wise" in the name.). Describe how the wise helps you in the given situation.

Support
Help from another character adds 1 die, the supporting character must have a relevant skill or gear, and describe how he uses it so that it helps the rolling player.

Gear and contacts
A player can add a die by using his gear or contacts, if they are relevant for the task. Again describe how the gear or contact helps.

One die per player
A player can only add one die to any roll, (both to his own and others) (if you have both a relevant gear and Wise, it still only adds one die).

Roleplaying
Remember to tell or act out everything that happens up to and as a result of dice roll.

Nature of War
(This is corresponding to Seasons from Mouse Guard)
Whenever the players try something where there is no obvious challenge other than war itself, they must check against the *Nature of War*, such as running through a shower of artillery fire or between two tanks. A city under attack is a dangerous place for a civilian.
The Nature of War can also be added to a test, if the war makes to test more difficult. *The Nature of War* increases throughout the scenario, as the battle escalates. The Timeline shows how and when the *Nature of War* increases.

<u>Succeeding a test</u>
Whenever a player succeeds in a test, the GM or the player if he is up for it describes what happened. Use the amount of successes as a guideline, (if he just passed make it a narrow success, if he got many more successes than needed make it a flying victory).

<u>Failing a test</u>
Even failing a test moves the story forward. The Gm decides what happens; he can do one of two things, but not both:

<u>Twist</u>
The GM chooses to twist the story or create a complication for the players. The GM

creates a new problem, as a result of the failure, for the players to contend with. It must be a new situation and obstacle. Don't repeat the same situation twice.

Condition of success
The player succeeds in what he is trying to do, but is hurt in doing so. The GM decides to give the player a condition, see the different conditions and the consequences underneath.

Conditions
These are taken from Mouse Guard and lightly modified, but it is allowed to invent new ones that suit the situation. Use these for inspiration, when deciding on penalties and how to remove it (you can only remove them in the players turn by spending a check.)
Hungry - 1 one to Health – remove testing Health Ob1.
Thirsty: - 1 one to Health – remove testing Health Ob2.
Angry: - 1 to Will – remove by testing Will Ob2.
Tired: - 1 to Will and Health – remove by testing Health or Will Ob3.
Injured: - 1 to all Abilities – remove by testing Health Ob4.*
Wounded: -1 to all Skills – remove by testing Health Ob4.*
**Chose which one is most appropriate to the situation. Yes, you can become both Injured and wounded. Note that a healer can heal these two conditions on others at Ob3.*

Abilities

Nature
Nature represents your inner instincts, what you want to do with out thinking about it. It also represents your ability to feel and relate to other humans.
Civilian Nature can be used for: escaping, hiding, climbing and looking for food or water.
If you are acting within your Nature: You can use your Nature ability in place of any relevant skill.
If you act against your Nature: You can use your Nature skill instead of any skill. But as a result your Nature goes one down, (and one more if you fail).
The less Nature, the more cold and cynical you get.

Will
Represents the strength of your mind and soul, can be used when attempting something brave or mentally demanding.

Health
Represents the strength of your body, can be used when taxing your physical straight, such as running for a long time.

Resources
Represents your ability to make, own or get just the right things or gadgets at the right time.

Circles
Represents your network, can be used to know the right person at the right time.

Description
If a character follows his Beliefs, Goal or Instinct he has chance to get Fate or Persona points at the end of part one. Below you can see how to use these. The GM decides whether or not a player has followed his Belief and Instinct. It's very unlikely that anyone has accomplished a goal by this time.
Belief
Playing on your belief will earn you one Fate point.
Goal
Accomplishing a goal will earn you one Persona point.
Instinct
Playing on your instinct will earn you one Fate point.

Fate
Spend one Fate point to get one extra die per 6 you rolled (if you rolled any new 6 you get extra dice for these as well, continue, until you rolled no further 6'es.)

Persona
Spend one persona point to add an amount of dice equal to you nature to one roll (If acting against you Nature when doing this, your nature goes one down.)

Traits

Traits can be used to gain a bonus die and to earn checks. Each trait can be used once, and only once, to add one die to a roll, if the trait is somehow used to improve the situation.

If traits are used against yourself, you earn one check. The player describes how the trait work as a disadvantage. A player can use a trait to earn checks several times during the first part.

. Checks will be very important in the last chapter. You can earn checks like this:

- Give yourself minus one die to any independent or versus test, this gives one check.
- Give two extra die to the opponent in any versus test, this gives two checks.
- Break a tie in a versus test in opponents favour, this gives two checks.

The player has to describe how the trait is an advantage or disadvantage, and this has to be plausible, before it can be used. Traits cannot be spend as both an advantage and a disadvantage at the same time, in other words they cannot cancel each other.

That's not all

These rules will not cover everything; in that case it's the GM who decides how things are done using these rules ad guidelines.

Chapter three – GM storytelling tools

Here is a list of things that will come in handy during play, including descriptions of the family, their individual goals and descriptions of the two armies and the city. Use this before play to plan, and during play as inspiration for where you can take the story.

Designing the battle

It is up to you, how you want to challenge and press you players. But here are some mechanics that can be used to design your particular story of desperation and fight for survival. (This is similar to "Designing a mission" in the Mouse Guard rules).
There are four general threats that the civilians might face during the attack on the city: War, Cityscape, Aliens and Civilians. If you include a combination of problems from these four, you should be able to create a diversified challenge for your players.
You can use these in two ways: first of all, make sure, that every time you throw a new problem at the players make sure that it is a different type, than the last one. If they had to run through intense fighting just now (War) then let them run in to a dead end that wasn't there before (Cityscape).

The other way is to use these four when creating twists when a player fails a test. If, for example a character failed in trying to calm a group of panicked citizens (Civilians), the obvious solution would be to let the twist come from the civilians. But instead let the twist come from one of the other three threats. Maybe some Tyranids suddenly appear to complicate things (Aliens).

War
When escaping through a city in the mist of a fierce battle, war can be a problem in many ways, from artillery falling around you, to being caught between two fighting forces.

Cityscape
The city itself can be a dangerous place, especially during a war. You might get lost; a tall building can suddenly start to collapse next to you, a large road can become a labyrinth of burning rubble.

Aliens
Strange creatures from light years away, the players might know of Eldar or Tyranids. But for the poor civilians these are frightening things. The Alien threat will be very different depending on whether you meet the Eldar or the Tyranids.

Civilians
The characters are not the only ones trying to survive, and others might have come up with the same "brilliant" plan the players just came up with. A place that might normally offer safety will now be dangerously packed with scared humans.

The family
There are five roles, but only four players. That means one is going to be missing. This is done so that you and the players have more freedom in shaping your story. You should present the five family members to the players, and then let them talk about which would be most interesting to play. Don't let the players grab the ones they want, instead talk about which one should be left out, let it be a group decision. You can chose to use the missing family member as an NPC. Whether that person is there form the start or is somewhere else, is up to you.
Some of the most important information here is the individual characters Beliefs, Goals and Instincts. During the game and especially during your chapter it's your job to challenge these three things. Set obstacles that will force the player to make though decisions: should I follow my Beliefs or save myself? In Short: let them chose between saving their own skin and behaving like decent humans.

William
Father – An old war veteran who now hate and fear war, but he'll do anything to save his family.
Beliefs: War is horrible and should be avoided, I fear it above all else.
Goals: Make sure the others (especially the young ones), survives.
Instinct: Take cover at the right time.

Contacts: A few old friends from military times.
Traits: Tough, Scarred, Old, Fearful.

Magda
Mother – A strong woman, stronger than she know, wants to keep the family together.
Beliefs: Family comes first, then friends, then humans in general.
Goals: Make sure everybody sticks together.
Instinct: Help those weaker than my self.
Contacts: A strong network close to home.
Traits: Open-minded, Generous, Determined, Compassionate.

Michael
Son – A member of a street gang, torn between loyalty for the gang, his own life, and his family.
Beliefs: The family is important. But I also care about my individual freedom and well being. Which of the two is most important I don't know. Yet.
Goals: First of all get out of here alive, second: make sure family survives.
Instinct: Take care of my self.
Contacts: His street gang.
Traits: Independent, Confused, Unsure, Young.

Isabelle
Daughter – A young, intelligent, well educated woman, but inexperienced. She has recently given birth to her first child.
Beliefs: All humans are valuable individuals, and should be treated as such.
Goals: Make sure my child survives.
Instinct: Protecting my child
Contacts: Some fellow academics.
Traits: Inquisitive, Scared, Mother, Clever.

Magnus
Son-in-law – An up and coming official. Ambitious, puts career before family, but cares deeply for his child and wife, but the rest of the family is not so important.
Beliefs: It is important to look good in the eyes of others. Career comes first, family second.
Goals: Make sure me and my child survives.
Instinct: Self preservation.
Contacts: A few low and middle level officials.
Traits: Rational, Cunning, Leader, Coward.

The city
It's a huge place, several times larger then any we know on earth (and still small by empire standards), it has both areas of low built slum, and unbelievable tall towers for the wealthy and middle class. The family lives in one such tower, not the tallest but still reaching for the sky. Luckily for them, they don't live in the top but near the bottom. Other than that the city is in your hands, it is big enough to have almost any conceivable cityscape. So just throw in what ever you need for your story.

The Eldar
Skill: Eldar troops: 5, Eldar vehicles: 7.

"The Eldar teeter upon the precipice of annihilation and this race that once ruled the stars, fights a perpetual battle for survival. Few in number, they are an army of excellence, utilizing highly advanced technology and powerful psykers to defeat their foes."

Warhammer 40.000

Appearance
The Eldar soldiers are much taller then humans, and clad in strange colourful sleek armour that make them seem even taller. They mostly fight in silence, apparently communicating in some other way than speech. A few elite troops also have the ability to teleport straight into the battlefield fire a few shots and then teleport out again.
Their vehicles are large but also slim and streamlined like the troops. Most of their tanks and jetbikes use some kind of hover technology and never touch the ground, but move at great speeds a few meters above the ground.
Their arcane weapons are extremely high-tech, and use some kind of laser or plasma based technology to cause great damage.

Reaction towards civilians
The elder are expert warriors, not a single shot is wasted. They maintain order and command even in the most extreme fights, nothing seems to shake them. They ignore

civilians in most situations, neither targeting them nor trying to avoid hitting them.

Humans are below them, cattle that might, might not get in the line of fire. An Eldar would never fire at civilians just for fun, that would be a waste. So it is possible to walk right next to an Eldar and be completely ignored, unless you are in the way of cause.

But if there is Tyranids close by, then the Eldar react completely different. The Tyranids can plant eggs in humans, and even take them completely over, and use them as primitive but dangerous mutant fighters.

And that is a treat to Eldars. So if Eldar units see civilians and Tyranids close together they will start to eradicate the civilians, so that they don't become an enemy later on. This can be used as a good shock effect. From being ignored by Eldar forces they suddenly turn the guns on the civilians, because Tyranids are close by.

The Tyranids
Skill: Small: 3, Human sized: 4, Large: 5, Towering: 6.

"The Tyranids are super-predators destined to hunt all others to extinction. Each Tyranid is a living weapon, perfectly bioengineered to rend and kill. As their hive fleets drift through space, they strip all life from the worlds in their path."
Warhammer 40.000

Appearance
Slime, claws and teeth seem to make up most of the Tyranid army, although muscles and impenetrable scales also play a big part. They come in all shapes and sizes each type especially evolved and bioengineered to be deadly in its own way, from the small fighter that depend on its claws to giant beasts half machine half animal sporting both claws and huge cannons.

The larger specimens are capable of carrying smaller fighters inside them that can be released at the right time. Their main weapons are as mentioned claws, teeth and even acid like blood and spit. But they can also use guns and cannons. When they use firearms they seem to be grown right into the creature it self, as if gun and beast have become one.

Reaction towards civilians
Humans are food, a nice place to place eggs, and potential new fighters to mutate and use. But also the sound they make when you rip them apart is so nice. Tyranids are the opposite of the disciplined Eldar. A few lowly Tyranids will attack and violently kill any civilians they see, maybe for fun, maybe for food, or just because they are like that.

But when more high level Tyranids are around, the disciple gets a bit better, but only a bit. Then the Tyranids will gather the civilians together (a few humans might die in the process, but hey there are many more) to use them for food, egg champers or to mutate into fighters.

In short, the only thing worse then to be killed by a Tyranid, is to be caught alive by one. I sense another good scene here.

Relevant places
A description of a few relevant places that the characters will most likely go to. You don't have to use them like this, they are mostly meant as inspiration. They are also meant give some idea of the difficulty of different tasks. Remember that *Nature of War* might also have to be added to the difficulty, (see rules).

At the spaceport
The city has a small spaceport, the characters might go there. When they arrive it's at scene of confusion and fear: the last space freighter is just taking off. A few desperate people are running towards it but are burnt by it's roaring engines. The freighter gets a few hundred meters in the air and is then hit by something from somewhere. Explosions rock the ground as the giant craft slowly start to fall towards the spaceport. The scene turns into chaos as everybody tries to save themselves from the burning wreck.

Finding a secret way in: Path finding Ob3.
Trying to find out, if there are any aircrafts left: Information Gathering, Persuader or Bureaucracy Ob2.
Trying not to be Injured or swept away in the rush of panicked humans: Health Ob4.

The administration headquarters
This is where Magnus works; he might want to go there. It's a huge compound composed of many tall spire like buildings. The place is almost deserted; a few lowly clerks are wandering around confused, trying to figure out what to do. When asked, they will tell that they found the place empty this morning long before the battle started. Soon after the players arrive, the place is attacked as a squad of Eldar engages a group of Tyranids.
Getting information from the clerks: Persuader (or something like it) Ob1
Fighting off a few Tyranids that has sneaked into the building: Fighting Vs. Tyranid skill 3 or 4, dependent on size.
Getting away from the compound during the fighting: A range of skills or Nature against the Nature of War plus.

The sewers
One of the more safe places to be at least from the bombardments, but foul things rest down here. If the characters go down here, they will soon discover that the Tyranids has been here for awhile and used the sewers as a base. They come upon many human bodies glued to the wall by alien slime. They seem to have burst open from the inside. They might even find a few live children, their bodies swollen with something moving inside.
Killing the children before something comes out of them: Will Ob2.
Killing a mutated human that attacks them: Fighting Vs. Tyranid skill 4.
Finding a way out before more Tyranids show up: Path finding Ob 3.

The city's military compound
The City has a small barrack normally housing some hundred Space Marines and a few thousand lightly trained local troops. Depending on when is most fitting, the place is either a hot bed of fighting between local troops and one (or both) of the invading armies (your choice), or a gloomy, silent battleground full of death and destruction. A few Eldar remain incinerating dead (and alive) bodies, so the Tyranid don't get hold of them. Maybe the players find a wounded but live Space Marine, who orders them to help him.
Getting way from the fighting: A range of skills or Nature against the Nature of War.
Not getting sick at the sight of the battlefield: Will Ob2.
Not getting way unnoticed by the Eldar: Sneak Ob3.

Chapter Four – The Characters

Name: William
Position: Father/Husband/Veteran

The father of this small family, he is a veteran of a few wars on this planet. He believes that the wars he fought in were big and horrific, but they are nothing compared to that which is descending on the city. He hates wars and fighting. He can still feel the scars, both from wounds and from the implants they put in to him, so that he fought better, they are thankfully gone now. The only thing he feels more about is the welfare of his family.

Abilities
Nature: 2
Will: 4
Health: 3
Resources: 6
Circles: 3

Fate: 1
Persona: 1

Skills: Fighter 3, Heavy weapons operator 4, Survivalist 5, Machine operator 2, Militarist, Amour 3, Persuader 2, War-wise 3, Weapon-wise 2, Trench-wise 2.

Beliefs: War is horrible and should be avoided, I fear it above all else.
Goals: Make sure the others (especially the young ones), survives.
Instinct: Take cover at the right time.
Contacts: A few old friends from military times.
Traits: Tough, Scarred, Old, Fearful.

Gear: An old rusty lasgun

Name: Magda
Position: Mother/Wife/Nurse

The mother of the small family, she is loving and caring but also a strong soul. She has kept the family together through some tough times. The family is her life, she is nothing without it. She might seem frail, but in times of great pressure she will stand longer then most. But she her self doesn't know that yet.

Abilities
Nature: 5
Will: 6
Health: 3
Resources: 4
Circles: 5 (close to home) 1 (away from it)

Fate: 2
Persona: 2

Beliefs: Family comes first, then friends, then humans in general.
Goals: Make sure everybody sticks together.
Instinct: Help those weaker then my self.
Contacts: A strong network close to home.
Traits: Open-minded, Generous, Determined, Compassionate.

Skills: Healer 6, Pathfinder 2, Labourer 2, Cook 4, Persuader 2, Medicine-wise 2, Human-wise 3.

Gear: Some food and water

Name: Michael
Position: Son/Young gang member.

A young teenage boy full of conflicting emotions and doubts, he has recently joined a street gang, and is eager to prove him self in it. He mostly takes care of himself, and dislikes his distant father. But underneath he still harbours a great affection for the family.

Abilities
Nature: 4
Will: 3
Health: 6
Resources: 3
Circles: 3

Fate: 2
Persona: 1

Beliefs: The family is important. But I also care about my individual freedom and well being. Which of the two is most important I don't know. Yet.
Goals: First of all get out of here alive, second: make sure family survives.
Instinct: Take care of my self.
Contacts: His street gang.
Traits: Independent, Confused, Unsure, Young.

Skills: Fighter 3, Pathfinder 4, Scout 2, Survivalist 2, Thief 2, Machine operator 2, Mechanic 3, Deceiver 3, Street-wise 2.

Gear: A sharp knife

Name: Isabelle
Position: Daughter/Mother/Academic

She is a young and intelligent woman, the only one in the family with a higher education. But recently academia has fallen in the background ever since she became a mother. She is strong like her mother, but still young and inexperienced. Fear has an easier grip on her heart. More then anything she loves her child, but she is also loyal to her family.

Abilities
Nature: 6
Will: 4
Health: 5
Resources: 2
Circles: 2

Fate: 3
Persona: 2

Beliefs: All humans are valuable individuals, and should be treated as such.
Goals: Make sure my child survives.
Instinct: Protecting my child
Contacts: Some fellow academics.
Traits: Inquisitive, Scared, Mother, Clever.

Skills: Healer 2, Instructor 4, Pathfinder 2, Scientist 3, Technician 3, Persuader 2, Alien-wise 3, Advanced technology-wise 3, Library-wise 3.

Gear: A new born child.

Name: Magnus
Position: Son-in-law/Low level official/Politician

The new one in the family he is married to Isabella the family's daughter. He fell for her beauty and intellect, even though she is a bit beneath him. He is an ambitious and up and coming official in the city. He puts him self and his career before anything else. But he dose have a soft spot for his new born child and his wife. But the rest of that family doesn't mean much to him.

Abilities
Nature: 3
Will: 4
Health: 3
Resources: 2
Circles: 6

Fate: 1
Persona: 2

Beliefs: It is important to look good in the eyes of others. Career comes first, family second.
Goals: Make sure me and my child survives.
Instinct: Self preservation.
Contacts: A few low and middle level officials.
Traits: Rational, Cunning, Leader, Coward.

Skills: Instructor 3, Pathfinder 2, Administrator 4, Archivist 3, Lore-wise, City-wise, Government-wise, Bureaucracy-wise 3.

Gear: Some notes, and a few access keys.