



Dødedans

**Sorte Rose III
Lars Kaos Andresen**

Fastaval 2001



Dødedans

Sorte Rose III
Af Lars Kaos Andresen

Credits

Skrevet af: Lars Kaos Andresen ©2001
Spilperson illustrationer: Palle Schmidt
Scenarie illustrationer:
Fra det aldrig udgivne Tidens Ritual fra Fastaval 95. Kunstner ukendt.
Layoutet af: Kristian List
Sorte Rose trilogien er skabt af Thomas Munkholt Sørensen,
Per von Fischer og Lars Kaos Andresen

Tak til

Per Fischer og Thomas Munkholt Sørensen

En særlig tak til Mette "Gud" Finderup, Rasmus "Wolfgang" Aggerholm, Anders "Heinz" Trolle, Sarah "Elke" Hald, Christian "Durak" Otkjær og Jesper "Ainon" Skov for en eventyrlig "The Enemy Within" Warhammer kampagne.



Indholdsfortegnelse

Credits.....	2
Indholdsfortegnelse.....	3
Dødedans.....	3
Introduktion.....	4
Forhistorie.....	4
Det handler om kærlighed og tid.....	5
Sorte Rose.....	6
Spilpersonerne.....	7
Spilpersonbeskrivelser.....	8
Synopse.....	9
Kapitel 1 - Carroburg.....	10
Scene 1.0 Begravelsesoptog.....	10
Scene 1.1 Khaine er nysgerrig.....	11
Scene 1.2 Morr klosteret og Lothar.....	12
Scene 1.3 Konfrontation med Lothars tjenere.....	12
Scene 1.4 Afsked med Lothar.....	13
Scene 1.5 Loschars Tårn.....	13
Kapitel 2 - Dødsriget.....	14
Scene 2.0 Dødens Vogtere.....	15
Scene 2.1 Rejsen med Dødens Vogtere.....	15
Scene 2.2 Rejsen uden Dødens Vogtere.....	16
Scene 2.3 Hjælp fra oven.....	16
Scene 2.4 Kampen om Dødeby.....	17
Scene 2.5 Møde med Morr.....	18
Scene 2.6 En farlig tur til Khaines Slot.....	18
Scene 2.7 Kampen mod Khaine.....	19
Scene 2.8 Epilog.....	20
Vigtige bipersoner.....	21
Appendix.....	24
Flowchart.....	27



Dødedans

- Jeg elsker dig! Celeb rækker ud efter Irina. Hun trækker sig bort uden at røre sig en tomme. Klosterets mure er tykke og hvidkalkede.

- Du lyver. Du er bange for mig. Celeb mærker hvordan hans ansigt bliver rødt, og vreden stiger op i mellemgulvet. Ikke fordi hun tager fejl, men fordi hun har ret. Han skal lige til at benægte det, men siger så noget andet.

- Jeg elsker dig alligevel, siger han med lavere stemme end før, og begynder selv at trække sig væk. Sengen ligger rodet hen. Linnedet er hvidt. Irinas hår har aldrig været sortere. Hendes skuldre er lyse. Han hader sig selv. Han hader sig selv så meget, at han for første gang tænker på at springe ud fra noget meget højt. Han hader den væmmelse han følte, da han elskede med hende. Han hader sig selv for at lyve. Han hader sig selv for at hade Irina for at være så perfekt og så alligevel være forkert. Han hader sig selv for at ønske at gøre ondt på hende. For han elsker hende.

- Jeg elsker også dig, hvisker hun, mens Celeb trækker sig ud af det lille værelse, der kun bliver mindre.





Introduktion

Dødedans er et følelsesladet fantasy scenarie om seks tvivlsomme helte, der skal redde deres stedsøster fra en ond halvguds skumle klør. I denne forbindelse får de også muligheden for at redde en del af verden og måske dem selv.

De patetiske karakterer er alle godt oppe i årene. De var en gruppe forældreløse drenge, der voksede op på et kloster for dødsguden Morr og er alle opdraget af en præst med heksejæbertendenser. De er vokset op sammen med den specielle pige Irina, som også er forældreløs. Da de som unge mænd kommer i en forfærdelig knibe og ender i Dødsriget, er det hende, som får dem ud igen ved at gøre dødsguden en lille tjeneste.

Pigen er del af den onde halvgud Khaines planer, hvilket hun ikke har nogen anelse om, uskyldig som hun er. Khaine er døds gudens bror og vil have mere magt, og han har haft en finger med i spillet i skabelsen af den utroligt smukke Irina. Hun er et redskab i svækkelsen af døds gudens magt, så Khaine og hans hær af mareridt kan invadere Dødsriget, og Khaine kan blive døds gud i stedet for Morr.

Men engang tog seks unge mænd en ed om at beskytte pigen, som tak for, at hun engang reddede dem. Og nu skal denne ed indfries. De bliver atter helte for at redde deres søster, men i forbifarten redder de måske også verden, som vi kender den.

Spilpersonerne rummer mange niveauer og konflikter, men Dødedans er ikke et intrigescenarie. Derfor er der ikke fokuseret på intrigerne i scenariet. Scenariet er klassisk fantasy. Opfølgen på og udfrielse af intriger må ske for spillernes egen regning.

Ligeledes skal man også huske på, at det ikke er investigation. Spillerne bliver ført rimeligt ligetil gennem scenariet - faktisk er scenariet forfærdeligt linært lagt an. Det handler ikke om, hvordan de finder ud af, hvad de skal gøre, men om hvordan de gør det. Kører spillerne fast, skal man bare få dem videre, om man så bare introducerer en biperson, der fortæller dem at de skal gå til højre. Vælger spillerne at gå en anden vej, end den jeg har forudset, så lad dem - men kom videre videre videre . . .



Forhistorie

Morr og Khaine - to rivaliserende brødre

Drømme og dødsguden Morr har en bror - Khaine. Hvor dødsguden forholder sig neutralt til liv, er broderen Khaine en ond halvgud. Khaine er jaloux på sin bror og ønsker også at være gud. Khaine er en pervers gud der elsker at gøre ondt. Han ønsker at være gud for drømmene, nærmere bestemt for mareridt. Khaine skaber sit eget lille mareridtsplan, hvor han samler menneskenes mareridt. Men han kan ikke bruge dem til at bekrige Morr og Dødsriget med, da der ikke er forbindelse mellem de to planer. Og Khaine er ganske klar over, at hans bror er alt for klog, til at åbne en sådan forbindelse. Så derfor må han narre ham.

Den smukkeste kvinde i verden

Khaine sætter sig ned og tænker længe og kommer frem med en plan. Han vil skabe et kvindeligt væsen af så stor skønhed, at hans bror vil forelske sig i hende og give en lille del af sig selv til. Da vil Khaine fange kvindens sjæl i mareridtenes verden, sjælen vil skabe en forbindelse mellem de to riger.

Khaine udvælger en slægt til at fremavle denne kvinde. Efter mange generationer lykkedes det. Et pigebarn fødes, hvis lige aldrig før er set i skønhed. Khaine sørger for, at pigen opfores hos en Morr præst, så Morrs opmærksomhed vil falde på hende. Khaine vælger en præst, der allerede er tæt på Morr, så Morr lægger mærke til hende. Men pigen skal forblive ren, da Morr ellers ikke vil fatte interesse for hende.

Seks drengebørn uden forældre

I klosteret hos den udvalgte Morr præst, bor der allerede seks drenge. De er forældreløse, og klosteret har påtaget sig ansvaret af at opfostre dem. De fascineres alle af pigebarnet, som døbes Irina, og tager hende til deres hjerter, som var hun en søster. Præsten, Lothar von Todberge, opdrager drengene til at tjene ham i kampen mod nekromantikere og anden ondskab, der fortjener Morrs vrede. Som unge mænd begynder de at udføre



farligere og farligere missioner for præsten, og disse kulminerer, da de under jagten på en ond troldmand, ender i Dødsriget i deres jordiske hylstre. Lothar opdager dette, men Morr besvarer ikke hans bønner om at lade hans seks sønner vende tilbage. Da drager Irina ud på egen hånd for at redde hendes seks elskede brødre. Hun følger i brødrenes spor og ind i Dødsriget.

Et møde med Morr

Her møder Irina Morr og beder for hendes brødres liv. Hun fortæller, at de altid har fulgt hans bud, og vil blive ved med at gøre det hele deres liv. Hun forklarer, at det er for tidligt for dem at forlade deres verden. Morr lytter til hende og fascineres. Han har ikke set en kvinde i kød og blod i umindelige tider, og han tiltrækkes af hendes varme krop. Han vil lade de seks mænd vende tilbage, men til gengæld vil han have en nat med hende. Denne nat erklærer han sin kærlighed til hende. Han lader Irina vende tilbage til de levendes verden, da han ved, at hun før ellers siden atter vil blive hans, og han har ikke travlt.

Opbrud

Tilbage i klosteret er der opstået ufred. Flere af de unge mænd beskylder deres opfoster og læremester for at være skyld i, at deres elskede søster er taget til Dødsriget. Det kommer til hårde ord, og blodet skal just til at flyde, da Irina vender tilbage fra dødsrigets seng. Hun fortæller ikke Morrs pris for at lade dem vende tilbage. Til trods for at alt endte som det skulle, ønsker flere af de unge mænd at rejse bort. De ønsker at stå på egne ben. Over en tid forlader de alle seks Lothar og deres søster som flere af dem er begyndt at nære en dybere og mere alvorlig kærlighed til. Før den første forlader klosteret, tager de alle seks en ed, om at hjælpe Irina, som hun hjalp dem, hvis det skulle blive nødvendigt.

Et held for Khaine

Irinas besøg i Dødsriget var et held for Khaine, da det faldt smukt i hak med hans planer. Khaine kan se, at Morr har været sammen med Irina, da hun bærer hans glød i hende. Det er nok til, at hun kan åbne en port mellem de to verdener, så Khaine kan slippe sine mareridt ud i de dødes rige. Men da tid er noget andet for guder end det er for mennesker, går der mange år, før Khaine går videre med sin plan. Til hans store fortrydelse kan han ikke fange umiddelbart fange Irina. Pigen er lykkelig og har ikke mareridt og kun via mareridt kan han fange hende over i sin skrækelige mareridtsverden. Derfor begynder Khaine at forvandle Lothars mareridt til fysiske manifestationer. Tre tjenere der bringer Irinas sjæl til Khaine og sørger for, at Lothar ikke lægger mærke til noget.

Det er 20 år siden at hendes brødre, elskere og venner forlod Carroburg. Kort før hun fanges af Lothars mareridt, skriver hun seks breve til sine brødre, men får dem ikke sendt af sted, før hendes sjæl sendes til Dødsriget. Alligevel når brevene ud til spilpersonerne, da noget i Khaine sørger for, at de når frem.

Krig i Dødsriget

I Dødsriget åbner Irina en kanal mellem Dødsriget og Khaines Mareridtsrige, og Khaine sender sine styrker af sted. Kampen går grundlæggende skidt for Døden. Når sjælene støder på forfærdelige mareridt, kan de blive så skræmte, at de skræmmes ud af Dødsriget og tilbage i de levendes rige. Der vækker de rædsel, sorg og skræk i de levende, som til gengæld bliver utrygge og drømmer flere mareridt. Det giver igen brændsel til Khaines hær, og en ond cyklus til fordel for Khaine er født. Det er denne krig, spilpersonerne hvirvles ind i af kærlighed til Irina.



Det handler om kærlighed og tid

Scenariet handler om kærlighed. Det handler om spilpersonernes kærlighed til kvinden Irina, og den kærlighed der binder dem sammen som fosterbrødre. Det handler om den kærlighed, der skaber problemer. Det handler om den besværlige og ubehagelige kærlighed, der ødelægger liv. Om forbudt og distraherende kærlighed. Om kontrollerende kærlighed, der får mennesker og guder til at gøre ting, der fører ulykke med sig.

Den onde Khaine udnytter den kærlighed, han ved, hans bror dødsriget har i sig. Han skaber en kvinde, som hans bror vil falde for. Khaine udnytter kærligheden, som han ikke selv har i sig. Men en lille del af Khaine forelsker sig i Irina og på grund af det involveres spilpersonerne. Det er Khaine selv, der tilkalder spilpersonerne.



Fordi det er kærligheden, der skaber en svaghed i Khaine, er det derfor også kærligheden, der redder historien. Det er heltenes kærlighed til deres stedsøster, der får dem til at tage kampen op mod Khaines planer. Og deres kærlighed til hinanden, der gør at de kan holde sammen efter at have været adskilt i 20 år.

Et sidetema er tid. For spillpersonerne er der gået 20 år siden de mødtes sidst. De skiltes som 25-årige i ufred og gik hver deres vej i livet. Nu bringes de atter sammen, og tiden har ændret dem. For nogle er ændringerne fortrydelige og for andre er de naturlige.

Disse to temaer skaber et romantisk og patetisk scenarie, med en god del kampscener, store sværd og farlige monstre.



Sorte Rose

Dødedans er sidste del af trilogien Sorte Rose. En scenarietrilogi der foregår omkring byen Carroburg i Warhammer universet, sat med D&D 3rd edition regler, og som handler om kærlighed. Scenarierne er:

Sorte Rose I: Efter Drømmen af Thomas Munkholt Sørensen

Sorte Rose II: Huset Altmeister, af Per von Fischer

Sorte Rose III: Dødedans, af Lars Kaos Andresen

Da der kan opstå den situation, at du læser dette scenarie som spilmester og skal spille enten Thomas' eller Pers scenarie, kan sammenhængen mellem de tre scenarier ikke afsløres her, da det samtidig vil afsløre væsentlige punkter i de to andre scenarier. Derfor vil der på dag 0 blive mulighed, for at få denne sammenhæng fortalt. Sammenhængen har ikke decideret betydning for scenarierne som enkeltstående historier.

D&D 3rd edition

Scenariet er skrevet til D&D 3rd edition systemet, også kaldet d20. Som spilleleder er det nødvendigt at have et rudimentært kendskab til reglerne. Der er sket mange ændringer fra de gamle AD&D regler. Det er mindre essentielt for spillerne at kende til systemet.

Det bør tilstræbes at kampsekvenser, og andre sekvenser der involverer reglerne, kører så glat som muligt på bekostning af regelrethed. D&D 3rd edition er et meget detaljeret system med mange små finesser, som skal overlades til kampagne-nisseri. I et kongresscenarie er hastighed og en hurtigt flydende handling mere vigtig end, om der skal gives en +4 eller en +2 bonus på et slag. I den situation, at en spiller ikke forstår noget i reglerne anbefales det, at du hurtigt, og ikke nødvendigvis korrekt, løser problemer.

I forbindelse med uddeling af karakterer, bør de regeltunge karakterer Heinrich (barde), Aion (troldmand) og Dieter (præst) udleveres til spillere, der kender til D&D 3rd edition eller AD&D, da disse karakterers formularer ellers kan være svære at overskue for spilleren.

For at undgå misforståelser, er systembetegnelser i Dødedans givet i engelsk, og i de termer vi kender fra AD&D og D&D 3rd edition.

d20 systemet kan hentes kvit og frit fra Wizards of the Coasts' website: www.wizards.com. Her kan også findes en masse materiale om D&D 3rd edition, hvis man vil læse lidt på lektien hjemmefra.

Det er valgt at lade 6. level for spillpersoner, være rimelig høj level i spiluniverset, da spillet hurtigt ville gå over i system nørderi, hvis de skulle være 12-14 level. Det er svært at ramme den helt rigtige spilbalance. Hvis du opdager, at modstanderne enten er for stærke eller for svage, så må du justere dem op og ned under spillet.



Introduktion til Warhammer universet

Warhammer universet er et mørkt og realistisk fantasyunivers. Carroburg ligger i den del af verdenen, der kaldes Imperiet. En tysk inspireret verden, med bindingsværkshuse, tyskklingende navne og hyggelige små landsbyer. Denne del af verden er ganske civili-



seret. Warhammer universet er en verden med monstre, magi, elvere, dværge og drager, men der fokuseres ikke på alle klassiske fantasyelementer i Dødedans.

Dødsriget er ikke beskrevet synderligt i de officielle Warhammer kompendier, og derfor er Dødsriget til dels min egen fortolkning.

Dødedans foregår i bund og grund kun på tre lokationer i Carroburg, som er den del af scenariet, der foregår i det kendte Warhammer univers: På et torv, i et kloster og i et gammelt troldmandstårn. Meget er stemningen i verden, formidles gennem spilpersonbeskrivelserne, og den stemning der gennemstrømmer beskrivelserne, skal også passe til den stemning der er i scenariet. Carroburg er en middelstor og grundlæggende hyggelig by. Her hersker lov og orden.



Spilpersonerne

Spilpersonerne er alle opvokset på et kloster i den halvstore by Carroburg, der ligger centralt placeret i Imperiet i nærheden af Altdorf. Klosteret er bestyret af præsten Lothar von Todberge, der er præst for dødsguden Morr. Da drengene er fem-seks år, ligger der en morgen en spæd pige på klosterets trappe. Hun er placeret af den perverse gud Khaine som del af hans planer, men bliver opfostret på klosteret med kærlighed fra både Lothar og de seks drenge.

Fem år senere, da drengene så småt bliver teenagere, begynder Lothar von Todberge at undervise dem i mere end blot læsning og regning. Han lærer dem sværdkunst, nærkamp og overlevelsesmetoder. Han lærer dem at slå ihjel. Han lærer dem at redde liv. De seks drenge elsker deres træning og den indoktrinering, Lothar forsyner dem med. De opvokser som gode heksejæger akolytter.

Da drengene som 15-årige begynder at blive mænd, giver Lothar dem opgaver. De arbejder for Lothar med at skaffe sjældne bøger, udspionere mistænkelige personer og tage dem til fange hvis mistanken er begrundet. Sådan går der en otte års tid, inden det går galt. På en mission ender de i Dødsriget, og kun på grund af Irinas indblanding, slipper de bort derfra. Den voldsomme hændelse får bægeret til at flyde over, og de seks unge mænd forlader klosteret og Lothars tjeneste, for at skabe deres egne liv.

Johannes Berger - 46 år, krigsherre - fighter level 6

Det har gået godt for Berger og han er blevet hærfører. Han er en handlekraftig mand, hvis største problem er, at han er en naturlig leder, men martrer sig selv, hvis hans beslutninger fører ulykke med sig. Som hærfører Berger sender tusindvis af mænd i døden. Berger bor i Kislev.

Wolfgang Nüchel - 45 år, tyv og ransmand - fighter level 2/rogue level 4

Wolfgang var engang en munter fyr, men nu er han en næsten koldblodig morder. Han har aldrig kunnet slå sig ned og er aldrig faldet til ro. Han lever af røverier og kriminalitet. Han ligner en mand på 60 med et hærget ansigt præget af alkohol og andre stimulanser. Wolfgang har myrdet mange mænd for guld. Wolfgang bor i Marienburg.

Celeb Schwert - 46 år, riddersmand - fighter level 7

Celeb har altid været afklaret om, hvad der er rigtigt og forkert. En sand riddersmand, endnu før han trådte ind i ridderordenen Sigmars Skjold. Engang troede Celeb på, at man altid skulle give en fjende muligheden for at trække sig tilbage, og altid forsøge at forhandle, før man brugte sværdet. Det har Celeb næsten glemt. Nu bruger han sværdet. Celeb har lagt sig ud med sin ridderorden, for at leve op til den ed han tog om at komme Irina til hjælp, hvis hun nogensinde havde brug for ham. Celeb bor i Marienburg.

Ainon Leben - 44 år, professor og magiker - fighter level 1/wizard level 5

Ainon Seele ville følge i Lothars fodspor og lære magi, men dette nægtede Lothar. Han forlod Lothar i vrede og tog til Middenheim for at studere magi. Han forsøgte at få Irina med sig, men hun nægtede. I Middenheim studerede han nekromantik for at blive heksejæger som Lothar, men lod sig forlokke til at bruge magien til onde formål. Nu er Ainon en stor nekromantiker i Middenheim. Ainon studerer Døden og alle dens aspekter. Ainon bor i Middenheim.

Dieter Seele - 43 år, bedemand og præst - fighter level 1/cleric level 6

Da Dieter tog til Marienburg, tog han arbejde i et af Morrs lighuse. Han havde fra Lothar et køligt og måske naturligt forhold til den døde krop, og han begyndte som lærling hos



en ligmester. Her opdagede han, at bedemanden er en kunstner. Døden er hans lærred og ligene hans pen. Dieter steg i graderne og blev selv oplært til at være ligmester i Marienburg. En blanding mellem bedemand og præst. Han passer på de døde. Dieter bor i Marienburg.

Heinrich Bosch, 44 år, hofbarde - bard level 6

Heinrich har forsøgt at lægge ungdommen bag sig. Han lever et tilsyneladende muntert liv i Middenheim som hofsanger. På overfladen har han en masse venner, men der er ingen der kommer ham for alvor nær. Når Heinrich bliver bedt om det af sin herre, snigmyrder han mennesker. Ingen mistænker den muntre og joviale barde. Heinrich bor i Middenheim.



Spilpersonbeskrivelser

I alle spilpersonbeskrivelser optræder en ung page, der ankommer med et brev fra Irina til hver spilperson. Hvad spilpersonerne måske vil tro er, at pagen er sendt af sted fra Dødsriget, hvad næsten også er rigtigt. Ikke alle spilpersoner tror dette. Nogen føler frygt, nogen føler ro. Men hvad spilpersonerne ikke har nogen mulighed for at vide er, at Pagen er Khaine. Det er den del af Khaine, der har forelsket sig i Irina, og som i et forsøg på at frelse hende fra ham selv, sender bud efter spilpersonerne.

Fælles for spilpersonbeskrivelserne beskrives der tre oplevelser fra deres ungdom for spilpersonerne:

Spilpersonernes første eventyr i hulesystemet under Carroburg, hvor de leder efter en bog for deres stedfar Lothar, men støder på et samfund af skavens. Rottelignende monstre, der i Warhammer universet svarer mere eller mindre til goblins. Spilpersonerne ankommer til en krypt, men en underjordisk gang styrter sammen og forhindrer dem i at vende tilbage af den vej de kom. Samtidig bliver de angrebet af tre skavens. De går dybere ned i hulerne for at finde den anden udgang, og her finder de en lille skaven by. De tror, at de kan forhandle med dem, men angribes og slår flere skavens ihjel. Til sidst finder de en anden udgang og slipper ud med livet og bogen i behold.

En scene hvor hver enkelt spilperson sidder og læser op fra Morrs Bog for Irina kort tid efter, at de er vendt tilbage fra hulerne. Viser noget om spilpersonernes forhold til hinanden og Irina.

Spilpersonernes sidste eventyr, hvor de under jagten på troldmanden Loschar i Carroburg, bliver lokket i en fælde, og træder gennem en portal ind i Dødsriget. Fortæller noget om, hvordan hver enkelt spilperson tænker. Omhandler også det efterfølgende førstehåndsindtryk af Dødsriget. Oplevelserne i Dødsriget, står ellers svage og drømmeagtige for spilpersonerne.

Døden og karaktererne

Alle karakterer beskæftiger sig meget direkte med døden. Berger er general og sender hundredvis af soldater i døden og ser slagmarker sæt med lig. Wolfgang myrder og har den beskidte død, forårsaget af ham selv, helt inde på livet. Celeb myrder de, der udøver ondt mod de svage i verden. Aion kalder de døde tilbage til verden uden Morrs velsignelse. Dieter passer på afsjælede legemer og forsøger at sende sjælene til Dødsriget. Heinrich er den snigende død, der kommer med et smil på læberne og en flaske vin i hånden.

Man kan tolke, at de forældreløse spilpersoner er Morrs sønner, og at de derfor spiller den rolle i historien, som de gør. Meget kan tyde derpå. De er forældreløse. De er på samme alder, og opvokser alle hos en Morr præst i et Morr kloster. Deres nære forhold til døden. At Morr lader dem slippe ud af Dødsriget. At Morr er kendt som en gud, der fascineres kraftigt af menneskevinder. Meget tyder derpå, men det er ikke en planlagt del af Dødedans, og en sådan afsløring, vil uden tvivl afhænge af spillernes forhold til det patetisk romantiske og skal ikke gennemtvinges.





Synopse

1. del Carroburg

Spilpersonerne har alle modtaget et brev fra Irina, hvor hun beder dem om at vende tilbage til Carroburg, da hun frygter at der noget alvorligt galt. Hun afslører ikke meget i sit brev, men beder dem om at møde hende på den gamle stamkro.

Da spilpersonerne ankommer, er Irina der ikke. De overværer et begravelsesoptog, hvor liget pludselig giver lyd fra sig, De hører, at problemet med døde, der ikke helt opfører sig som døde, har stået på de sidste par uger.

Når spilpersonerne opsøger Lothar for at finde Irina, overfaldes de af de tre mareridt Khaine har manifesteret. Lothar viser sig samtidig, at være besat af Khaine, og først da han er tæt på døden, forsvinder Khaine fra ham.

Efter kampen, fortæller Lothar dem, at Khaine har Irinas sjæl og at hendes krop ligger i kælderens. Han fortæller dem, at hendes eneste chance er, at de henter hende tilbage fra Dødsriget.

Spilpersonerne kan komme til Dødsriget via den samme portal, som de brugte for 20 år siden. Portalen befinder sig i et troldmands tårn i Carroburg.

Den onde troldmand Loschar er blevet en gammel mand, der har opgivet sine onde planer. Han er mere eller mindre uskadelig og har glemt meget af sin magi. Han vil byde spilpersonerne velkommen og betragter sin fortids fjender som et kærkomment møde med fortiden. Han har intet imod at spilpersonerne benytter den gamle portal.

2. del. I Dødsriget

Ved ankomsten til Dødsriget opdager spilpersonerne, at de er endt i De Fortabtes Sjæle Rige. To uhyggelige Vogtere vil hjælpe dem, til gengæld for at få lov til at æde lidt af deres minder.

Samtidig har Morr mærket, at spilpersonerne er kommet til Dødsriget, og han sender en gruppe Knokkelmænd ud for at lede efter dem, så de kan bringes til ham.

Dette ved spilpersonerne intet om, og de begynder en farlig rejse, hvor Vogterne presser dem mere og mere, da de ønsker at æde alle deres minder. De Fortabte Sjæle tiltrækkes voldsomt af spilpersonernes følelser og vil ikke lade dem slippe, men da det ser slemt ud, ankommer Knokkelmændene i en flyvende karet og flyver dem mod Dødeby.

Ved ankomsten til Dødeby, ser de slaget rase, og de overfaldes af de mareridt, de bekæmpede i Carroburg. På et hængende hår ankommer de til Dødeby, hvor Morr straks vil tale med dem.

Han bliver ganske overrasket over at høre, at Khaine har taget Irina, men brikkerne falder på plads for ham, og han fortæller spilpersonerne, at han har haft en nat sammen med Irina, og at de elsker hinanden. Han gør dem klart, at forbindelsen til Khaines rige, kun kan lukkes ved at befri Irinas sjæl.

Han fortæller, at han er ved at tabe slaget. Hvis spilpersonerne kan befri Irinas sjæl fra Khaines kløer, vil han lade hende vende tilbage til de levendes rige.

De to knokkelmænd har forstærket deres karet, og foreslår et hovedkuls og direkte angreb på Khaines borg i Mareridtenes Rige, for at få spilpersonerne så tæt på Khaine, at de kan bekæmpe ham.

Planen lykkedes, og da spilpersonerne ankommer, opdager de, at Khaine ikke umiddelbart er den skikkelse de forventede, og det ser næsten ud til, at de får lov til, at tage Irina med tilbage. Men før de kan tage hende bort, Khaine sit sande jeg, og de må slå ham ihjel i en sidste konfrontation. For selv om Khaine har lært, hvad kærlighed er, er han stadig ond og endnu farligere end før.

Efter at have befriet Irina fra Khaines kløer vender spilpersonerne tilbage til Morr. Her fortæller Irina, at hun vil blive hos Morr, så hendes brødre kan vende tilbage til de levendes rige. Spilpersonerne bestemmer nu selv, om de vil lade hende ofre sig, eller om de vil blive her, så hun kan vende tilbage.

At spille scenariet Dødedans

I scenariet er kun beskrevet væsentlige bipersoner og væsentlige lokationer. Ønsker spillerne at gøre noget, der ikke er beskrevet i scenarieteksten, må der improviseres. Der er ikke gået i detaljer med, hvornår og hvordan systemet skal bruges. Awareness



tjeks kan bruges i flæng, for at se om spilpersonerne bemærker noget, men det er op til spilmeisteren at vurdere i hvilken grad, og til hvad, han vil bruge systemet.

Dødsriget kontra Carroburg

Dødsriget står i stærk kontrast til den verden spilpersonerne just kommer fra.

Carroburg

- Sommer, varmt, lyst
- Larm, mennesker, lyde
- Dyr, insekter, kryb. Masser af blodsugende myg.

Dødsriget

- Vinter, snevejr
- Tyst, ingen (almindelige) dyr overhovedet



Kapitel 1 = Carroburg

Det er sidst i august. Høsttid.

Det er en lun sommeraften. Myggene svirrer lystigt i den nedgående sol. En gruppe murersvende har slået sig ned ved et udendørs bord ved kroen Møllehjulet og drikker deres velfortjente fyraftensøl. Deres hvide kjortler har solens røde skær. Boderne på markedspladsen er lukkede og i stedet for travle kunder, render en gruppe børn rundt og spiller bold. Deres råb gjalder ud over byen.

Fra de røde tegltage og grønne stråtage, bølger røgen fra mange køkkener op mod himmelen.

Markedspladsen er omkranset af to kroer, borgmesterboligen og et gammelt bryggeri der lugter af gær.

Kroen ved torvet er bindingsværk i tre etager. Taget er et tykt stråtag, grønt af mos og græs, plettet med små hvide blomster. Det sorte, frisktjærede træværk står i stærk kontrast til de hvidkalkede mure. Et gigantisk møllehjul er lagt ned i brostenene foran den gule dobbeltdør, der oftest står åbent om sommeren. Tre borde med bænke er sat ud foran kroen. De er gamle og mange navne, tegn og kruseduller er ridset deri.

Aktører og synopsis for første kapitel

Første kapitel bliver en kamp mellem spilpersonerne på den ene side og Khaines maredridtsmanifestationer på den anden. Lothar von Todberge står som en joker i midten, da han både fungerer som Lothar og Khaine. Første kapitel fører hen til en konfrontation mellem spilpersonerne og Khaine. Efter konfrontationen finder spilpersonerne ud af, at Irinas sjæl er borte. De vil derefter drage ind i Dødsriget efter hende.

Start

Spillet starter ved torvet. Berger og Heinrich er allerede ankommet, og sidder ved et bord udenfor. I en portåbning lidt derfra lurer Wolfgang, for at se situationen an. Ainons fornemme vogn kører ind i Carroburg. Dieter kommer gående fra havnen, hvor han just er ankommet med en båd. Celeb kommer langsomt ridende.

1.0 Begravelsesoptog

Et begravelsesoptog er på vej ind på torvet. En kiste bliver båret af seks mænd. Foran kisten går en messende Morr præst, som spilpersonerne ikke kender. De genkender bønnen som værende for de, der er døde i utide. Folk på torvet stopper op, og lader optøget vandre forbi. De seks bærere sveder i den varme sommeraften.

Morr præsten der går forrest, ser i særdeleshed bleg og bekymret ud.

Forrest, efter kisten, går en mand, som spilpersonerne genkender som Rolf. En træls bølge fra deres ungdom, der har givet Celeb mere end et blåt øje. Det er hans hustru, der er død. En yngre kvinde, Miriam, blev kørt over af en vogn med løbske heste. Hendes kranie



blev slået åbent. Hun ligger nu i kisten, med et tørklæde om hovedet.

I Dødsriget forstår Miriam ikke, hvad der sker. Hun står i et smukt snevejr, men jorden under hende bølger, som var det vand. Lyde hun ikke kender fylder luften, lyden af millioner af snefnug der lander - lyden fylder alt og forvirrer hende. Hun er bange. Alene. Hun forstår ikke, hvor Rolf blev af. Hun skulle bare over gaden. Hun vil hjem. Lydene skal gå væk, tænker hun, mens hun ser jorden sprække. Noget sort og rødt vælter op af den bølgende jord og sætter retning mod hende. Hendes skrig overdøver alt.

Optoget skal forbi Dieter. Det kommer ud på markedspladsen netop som Ainons vogn ankommer og Celeb rider ind på torvet. Der lyder et kvindeskrig. Den døde kvindes sjæl er skræmt ud af Dødsriget og tilbage i sin døde krop.

Da optoget når midten af torvet, udbryder der uro fra bærernes side. Den første bærer slipper sit greb og bakker væk. Kisten kommer ud af balance, og de fem resterende bærer kan ikke holde kisten mere, og den falder tungt ned på brostenene med en knasende lyd. Låget ryger op, og i kisten ligger liget af den døde kvinde og skriger med lukkede øjne.

Optoget går i opløsning. Morr præsten begynder febrilsk at bede. Rolf bryder sammen og holder sin kones lig, mens han forsøger at trøste hende. Folk løber deres vej.

Hvad præsten kan fortælle

Morr præsten, Hanz Kluge, kan fortælle, at det er tredje gang på to dage, at de oplever, at en afdød vender tilbage til kroppen. Han er meget bekymret, og fortæller, at Morr præsterne er gået i samråd og har sendt en delegeret af sted til Altdorf for at berette om uregelmæssighederne.

Scene 1.1 Khaine er nysgerrig

Joachim Dressler optræder som Lothars tjener, men er rent faktisk en manifestering af Lothars mareridt om Døden. Det er Joachim Dressler og hans to medskyldige mareridtsmanifestationer, der har taget Irinas sjæl og skjult hendes krop i kælderens på klosteret. (Mere kan læses om Joachim i afsnit 1.3)

Mens spilpersonerne er optagede af begravelsesoptoget, ankommer Joachim Dressler. Khaine har advaret ham om, at der er ankommet en gruppe mænd, der virker forstyrrende. Khaine er ikke selv klar over, at han har været medvirkende til at tilkalde spilpersonerne. Joachim er taget ned til torvet, for at finde ud af, hvem de er, og hvad de laver i Carroburg. Han bruger et charm spell (1st level mage spell) på en vagt, og får ham til at udspørge dem.



Joachim går lidt rundt på torvet, for at høre, hvad spilpersonerne taler om. Hvis de taler med deres gamle ven Rolf, kan han måske finde ud, hvem de er. Hvis Joachim opdager deres ærinde i Carroburg, vil spilpersonerne blive udsat for et baghold i Morr klosteret.

Scene 1.1.1 En nysgerrig byvagt

På et tidspunkt ved torvet, ankommer byvagten - Uther Sprangel, og spørger en eller flere af spilpersonerne, hvad de laver her i byen. Hans begrundelse for at spørge er, at der er sket flere underlige ting, og de derfor spørger alle fremmede om deres ærinde. Dette passer ikke. Spilpersonerne er de eneste, der er blevet spurgt.

Følger de byvagten, ser de ham opsøge en nydelig herre (Joachim Dressler), og vagten fortæller herren, hvad spilpersonerne sagde. Hvis Joachim ikke får et svar, der forklarer Khaines uro, vil han på anden vis, forsøge at finde ud af, hvad pokker spilpersonerne er ude på. Hvis han finder ud af, at de søger efter Irina, vil han haste tilbage og forberede et baghold i Morr klosteret, da han forventer, at spilpersonerne vil søge derhen på et tidspunkt.

Hvis han ikke opdager noget, vil han tage tilbage til Morr klosteret. Først når spilpersonerne fortæller Lothar, hvorfor de er vendt tilbage, vil Joachim Dressler tage en konfrontation med spilpersonerne.



Byvagt Uther Sprangel

Stats (Fighter level 2):
Str 13; Dex 12; Con 10; Int 11;
Wis 14; Cha 12; HP 14; Initiative
+0; Speed 30; AC 14; Attacks
Weapon +3; Damage Longsword
1d8+1; Saves Fort +3, Ref +0, Will
+1





Oversigt over Lothar og hans rolle

Lothar von Todberge er blevet inficeret af mareridtsguden Khaine. Det er ikke noget, han er klart bevidst om, men han ved godt, at der er noget galt. Lothar er dog stadig Lothar, selv om Khaine slumrer i ham. Men hvad spilpersonerne fortæller Lothar, ved Khaine også.

Hvis ikke spilpersonerne selv opsøger Lothar hurtigt, så opdager han, at spilpersonerne er i byen, når Morr præsten fra torvet beskriver de fremmede. Lothar er klar over at Irina er forsvundet, men han ved ikke, hvad han skal gøre ved det. I bund og grund, ville han gerne bede spilpersonerne om hjælp, men hans stolthed forbyder ham det. Derfor bliver han i første omgang nødt til at spille den gamle, strenge Lothar, der har styr på det hele, selv om han ikke er så overbevisende som han engang var.

Det er muligt at slå Khaine ud af Lothar, men det er sandsynligt, at de også slår deres læremester Lothar ihjel i forsøget.

Formålet med at lade Lothar være ødelagt af Khaine, er at give spilpersonerne endnu et motiv, for at hade Khaine. Khaine har både taget Irina og deres stedfar Lothar fra dem, og tvunget dem til at slå Lothar ihjel.

1.2 Morr klosteret og Lothar

Det gamle Morr kloster ligner næsten sig selv, men det har set bedre dage. Det ligger i en stille del af byen. Haven foran klosteret er ikke så velplejet. Æbletræerne, som spilpersonerne har nydt frugten af så mange gange, er blevet fældet. Deres gyngeligger i smidt ved haveskuret. Om dagen går en ældre gartner og klipper hækken. Han genkender spilpersonerne og nikker til dem, som om de aldrig havde været væk. Om aftenen og natten er her stille.

Morr klosteret bliver kun beboet af Lothar selv, samt de tre 'tjenere'.

Lothar sidder i sin stol i stuen. Et værelse med store vinduer ud til haven. Sol eller månelys strømmer gennem ruderne, og laver mønstre på gulvet. Det var her, at spilpersonerne spiste de fleste måltider i deres barn- og ungdom. Stedet ligner sig selv.

Lothar er overrasket og overvældet over at se sine seks elever igen. Han vil gerne høre, hvordan det går dem. Faktisk vil han hellere tale om dem, om Irina. Han kan fortælle, at Irina har været væk i en uges tid, og at han ikke ved, hvor hun er. Han har ikke nogen fornemmelse af, hvorfor der er sjæle, der vender tilbage til de levendes rige. Han er bekymret, men ikke så optændt af bekymring, som den gamle Lothar ville være. Hans bekymring er også andetsteds.

Khaine spiller ud

På et tidspunkt begynder Lothar at spørge ind til, hvad spilpersonerne nu vil gøre, for at finde Irina. Og hvad, de vil gøre, hvis de finder hende. Det er Khaine, der påvirker Lothar. Han er nysgerrig. Han vil vide, om Morr ved at han har Irina. Noget spilpersonerne ikke kan svare på, men det ved Khaine ikke. Spilpersonerne er en ukendt faktor, som han ikke havde regnet med. En ukendt faktor, han vil forsøge at fjerne. Han forsøger at blokke spilpersonerne for så mange oplysninger som muligt, og når de fatter mistanke for alvor, ser de pludselig et fremmed glimt i hans øjne, og hans mund fortrækkes i et hæsligt grin.

Hvis Joachim vidste at spilpersonerne ville ankomme, står de tre mareridt klar til at blande sig i den kommende kamp. Hvis ikke, så tager det nogle runder før de ankommer, hvor spilpersonerne kun skal bekymre sig om Lothar/Khaine.



Lothar / Khaine

Stats: Str 20; Dex 16; Con 13; Int 17; Wis 13; Cha 11; HP 89; Initiative +6; Speed 30; AC 19; Attacks 2 claws +9; Damage Claws 1d6 +5; Saves: Fort +6, Ref +4, Will +8

Special quality: Immune to mind affecting spells (charm etc.)



Scene 1.3 Konfrontation med Lothars tjenere

Lothar har tre tjenere omkring sig. På overfladen ligner de almindelige mænd i 30 års alderen, men der ligger meget under overfladen. Det er manifestationer af Lothars mareridt. Khaine har manifesteret Lothars mareridt ud i fysisk form, og sendt dem til at passe på ham og holde ham i skak. Lothar behandler dem, som har de været med ham i lang tid, for det har de jo netop også. Rent faktisk er de dukket op indenfor en måneds tid, men det er Lothar ikke klar over.

De tre tjenere har fanget Irina og sendt hendes sjæl til Khaine.

Alle de tre tjenere bærer menneskekapper. Magiske kapper, der giver dem udseende af mennesker. Når de kaster kapperne af sig, eller får dem revet af sig, bliver de til de mareridt som de er. Det har ingen effekt, hvis mennesker tager kapperne på.



Joachim - Døden

Joachim er Lothars frygt for Døden. Lothar er på sine gamle dage begyndt at frygte, at Morr ikke har værdsat alt det Lothar har gjort hele sit liv, og at han derfor skal straffes i Dødsriget. Lothar frygter, at han skal til De Fortabte Sjæles Rige. Derfor fremstår Joachim som en selvsikker mand med halvlångt mørkt hår, der har et spottende blik i øjet og et skævt smil om munden, som ringeagter han alle i hans nærhed. Spilpersonerne vil synes, at der er noget kendt ved hans ansigt, og det er fordi, at det ligner Morr, men deres oplevelser i Dødsriget står svagt for dem.

Når Joachim kaster sin menneskekappe af sig, forvandles han til en uhyggelig og skyggeagtig udgave af Døden. Hans former flyder ud, og han bevæger sig som en tåge. En voldsom kulde strømmer ud fra ham og suger livsenergi ud fra dem omkring ham.



Joachim som Døden

Stats: Str 17; Dex 16; Con 13; Int 17; Wis 10; Cha 13; HP 67; Initiative +9; Speed 40; AC 19; Attacks 2 fists +10; Damage Fist 1d6 +3 (+3 cold damage); Saves Fort +4, Ref +3, Will +2; Challenge rating 8

Special ability: Within 6 feet: 1d6 cold damage. Fort save negates. Special attack: Cold breath 3d6 damage. Ref. save negates. Special qualities: Incorporeal (no physical body. Only damaged by magic weapons or spells)

Gerhard som Edderkop

Gerhard - Edderkopper

Gerhard er Lothars meget jordnære mareridt om edderkopper. En frygt, som han har forsøgt at holde skjult for alle, og en af grundene til, at han altid sendte spilpersonerne ned i hulerne for at lede efter bøger. Gerhard fremstår som en lille og behåret lavstammet mand, med en stor tyk mave. Han bevæger sig lidt krabbende, som er der noget i vejen med hans ben, og man har indtryk af, at han altid kigger på en.

Når Gerhard kaster sin kappe af sig, vokser der hurtigt ben ud fra hans mave, og han forandres til en stor, håret edderkop med menneskelignende træk. Edderkoppen spreder rædsel ud fra sig, og udsender pibende lyde, der skærer gennem sind og sjæl.

Stats: Str 19; Dex 17; Con 12; Int 7; Wis 9; Cha 2; HP 45; Initiative +5; Speed 20; AC 16; Attacks Bite +9 melee; Damage Bite 2d6+6 and poison; Saves Fort +8, Ref +5, Will +2

Special attack: Poison 1d6 strength. Fort. save negates.

Eckhart som ond Lothar

Eckhart - Den onde side af Lothar

Eckhart er Lothars frygt for den side af ham selv, der er ond. Eckhart har Lothars træk, men som da Lothar var i 30'erne. Han er høj, rank og streng, men i stedet for at indgyde respekt indgyder han frygt. Han er højere og mere muskuløs end Lothar nogensinde har været, og ligheden mellem de to er ikke slående, men den er der.

Når Eckhart smider kappen fra sig, forvandles han til Lothar, som han ville være i nekromantiker udgaven. En høj skikkelse i en sort robe med nekromantiske tegn i sølv. Malet i ansigtet som et dødningehoved. Nu er ligheden med Lothar slående.

Stats: Str 15; Dex 18; Con 14; Int 14; Wis 12; Cha 7; HP 64; Initiative +6; Speed 30; AC 18; Attacks Weapon +8; Damage Sword 1d8 +5; Saves Fort +6, Ref +6, Will +5

Spell like abilities: Lightning Bolt 6d6. Ref. save half damage.

Kamp!

Når Khaine føler, at han ikke kan få mere ud af spilpersonerne, vil han sætte dem ud af spillet. Han gemmer sit ansigt i hænderne, som om han skammer sig, og slår da ud efter den nærmeste spilperson med sine bare næver. Hans hænder er krogede kløer og hans øjne er hvide. Han griner vanvittigt og kæmper som en gal. En gang i mellem kæmper Lothar sig frem, men kun i få øjeblikke af gangen. Når Lothar bliver sig selv, forsøger han at gøre skade på sig selv, eller blotter sig for spilpersonerne, så de kan få slag ind.

Når det er passende tid, ankommer de tre tjenere til kampen, og afslører sig selv som mareridt. Når det sker, falder Lothar om - hans hjerte kunne ikke tåle, at stå konfronteret med hans tre værste mareridt, og i det øjeblik forlader Khaine ham.

De tre mareridt kæmper til 'døden', hvorefter de ryger tilbage til Khains mareridtsrige.



Scene 1.4 Afsked med Lothar

Efter kampen er mareridtene væk og Lothar er døende. Healing spells virker ikke på ham. Efter at Khaine har forladt ham, er han sig selv igen, men han er på vej væk. Spilpersonerne ser for første gang, deres stedfar være bange. Han er bange for, at skulle stå ansigt til ansigt med Morr.

Da Khaine forsvinder, ved Lothar meget af det, der er foregået, mens han var besat. Lothar fortæller, at Irina er nede i kælderens. Forfærdet fortæller han, at Irinas sjæl er i Dødsriget. Han ved at Joachim har sendt den dertil med magi, men ved ikke specifikt, hvad han har gjort. Lothar ved ikke, hvorfor Khaine har interesse i Irina, men han fortæller, at den eneste måde, de kan få hendes sjæl tilbage på, er at drage ind i Dødsriget, finde den og bringe den med tilbage. Altså skal de gøre for Irina, som hun gjorde for dem. Han beder dem gå gennem portalen i Loschars tårn og finde Irina.

Scene 1.5 Loschars Tårn

Dette tårn var stedet, hvor spilpersonerne havde deres sidste eventyr sammen for 20 år siden. Det var her, at de drog gennem en portal, der sendte dem til Dødsriget, og gjorde at Irina drog efter dem og frelste dem. Det er på grund af dette tårn, at de står, hvor de står i dag.

Tårnet er blevet gammelt og faldefærdigt. En lille bro fører over en næsten udtørret voldgrav, og den knager faretruende, når spilpersonerne går over. En gargoyle sidder på



taget, og flyver væk, når de træder over broen. Tårnet står i udkanten af byen, og det bebos af den samme troldmand, som for 20 år siden.

Loschar

Loschar er blevet gammel og affældig og er ikke mere nekromantiker. Han har glemt meget af sin magi og kan kun 1st og 2nd level spells. Loschar ser ikke frem til at dø. Han havde troet, at han via nekromantikken kunne få evigt liv, men indså, at det ikke var muligt, og at han ikke ville sælge sin sjæl til ondskaben.

Døren til tårnet står åbent, og de kan høre skænderi derinde. Det er Loschar der skændes med sin Invisible Stalker. Et ganske farligt magisk væsen, der nu tager sin afsked fra Loschar, da det ikke mener, at han har brug for dets tjenester mere. Det er et nederlag for Loschar, og han er en smule nedtrykt, da spilpersonerne ankommer.

Han kan i første omgang ikke genkende dem, men hvis de minder ham om, hvem de er, husker han. Han undskylder for, at han lokkede dem i en fælde dengang, og har ikke noget imod at lade dem passere.

Hvis spilpersonerne begynder at blive aggressive, forsvare Loschar og hans Invisible Stalker sig så godt som muligt, og de kan godt vise sig, at blive en besværlig kamp.

Troldmanden Loschar

Stats (Wizard level 11): Str 8; Dex 7; Con 7; Int 9; Wis 15; Cha 14; HP 32; Initiative -1; Speed 20; AC 18 (Bracers of Defense +6 AC, Ring of Protection +2); Attacks Weapon +4; Damage Shortsword 1d6 +4; Saves Fort +2, Ref +2, Will +9

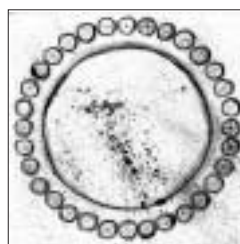
Special abilities: 1st and 2nd level spells.

Memorized 1st level: Mage Armor (+4 AC), Magic Missile x2 (4 missiles 1d4+1), Charm Person
Memorized 2nd level: Darkness (20-ft radius darkness), Blindness, Endurance (1d4+1 con 11 hours), Mirror image (1d4+3 copies)

1.6.1 Portalen

Rummet med portalen ser ud, som det også så ud for 20 år siden. Portalen består af hvirvlende blå tåger, men denne gang bevogtes det ikke af et uhyggeligt monster.

Når spilpersonerne træder gennem portalen, er der ingen vej tilbage og første kapitel er afsluttet.



Invisible Stalker

Stats: Str 18; Dex 19; Con 14; Int 14; Wis 15; Cha 11; HP 52; Initiative +8; Speed 30; AC 17; Attacks Slam +10/+5; Damage Slam 2d6 +6; Saves Fort +4, Ref +10, Will +4; Challenge Rating: 2

Kapitel 2 = Dødsriget

Dødsriget er en udtørret sump. Et forvitret landskab af forvredne, sorte træer med rødder der slynger sig som døende slanger, på en tør og støvet udtørret sump. Den evigt faldende sne står i voldsom kontrast til de sorte træer. Ikke en vind rører sig. Ikke en lyd høres. Det er mørkt, men alligevel lyst nok til, at man kan se.

Et stykke derfra anes et koldt, blåt lys. Udenfor sumpen går en vej, og ved et kryds hænger en lanterne fra et vejskilt. Der står intet på vejskiltet. Vejene fører ingen steder til og kommer ingen steder fra. Bagude strækker den Evige Sump sig uendeligt.

De samme fysiske regler gælder for spilpersonerne her, som der de kom fra. Det vil også sige, at de også kan dø her. Dette sted er ikke det samme, som der hvor spilpersonerne dukkede op, da de for 20 år siden gik gennem portalen. De kan ikke bruge deres erfaringer fra dengang til noget, da hele oplevelsen står svagt og drømmeagtigt for dem.

Hvis spilpersonerne 'dræber' nogen sjæle mens de er i Dødsriget, forsvinder disse sjæle for evigt.



Synops og aktører i 2. kapitel

Spilpersonerne rejser til Dødeby, hvor de fortæller Morr at Irina er involveret. De drager dernæst ind i Mareridt-sriget og befrier Irina fra Khains klamme kløer. Kapitlet er en kamp mellem Khaine og Morr, hvor spilpersonerne er på Morrs side og kæmper for at befri Irina.





Scene 2.0 Dødens Vogtere

Omkring spilpersonerne ligger indtørrede lig. Mumier af krigere ikklædt rustninger med trukne sværd mellem deres knoglefingre. Børn der ligger på maven et stykke derfra, som har de forsøgt at flygte. Mumier hænger i de krogede træer, som har de ville flygte fra ulve. Lugten er tør. Der er ingen svamp på træerne, som ikke rådner. Der er intet liv i Dødsriget og intet rådner derfor. Ingen dyr spiser ligene. Træerne udtørres. Ligene udtørres. Sumpen er udtørret.

Nogle af ligene ser fremmedartede ud. Klædninger er anderledes og rustningerne er ciselerede med tegn, som ikke engang Aion kan genkende. En gang stod portalen i et fremmed og magisk rige langt borte fra Imperiet, og flere af ligene er fra den tid. Tusinder af år gamle.

Som silhouetter i det blå lys fra gadelampens magiske skær træder to skikkelser frem. De er draperet i mange lag brunligt og beskidt klæde. De er omkring to meter høje og inde i kutterne anes blege ansigter. De bærer begge simple, rustne sværd. Det er to af Dødens Vogtere. Det er disse to vogtere, der har dræbt de mange, der uforvarende er trådt gennem portalen i tidens løb.

Normalt skynder vogterne sig af slå de jordiske hylstre ihjel, så sjælen sættes fri, men denne gang tøver de. De kan mærke, at det ikke er første gang, disse seks mennesker er her, og de fornemmer en forbindelse til Døden. Med en behagelig og overraskende blid, kvindelig stemme spørger, hvad deres ærinde i De Fortabte Sjæles Rige er.

Dødens Vogtere fortæller, at de befinder sig i De Fortabte Sjæles Rige. Et uendeligt rige, for sjæle uden følelser og mening. De fortæller, at de vogter riget mod fremmede, men at de måske kan indgå en aftale med spilpersonerne. De vil hjælpe spilpersonerne på rette vej mod Dødeby, hvor Morr er, så de kan bede om tilladelse til at færdes i Dødsriget.

Dødens Vogtere

De to kvinder, der vogter denne del af Dødsriget, har gjort det i tusinder af år. Spilpersonernes besøg, har gjort det i tusinder af år. Spilpersonernes besøg, er første gang at de ikke umiddelbart dræber det liv, der er dukket op. De begærer de følelser spilpersonerne bærer i sig. De vil også selv føle. Derfor vil de have spilpersonernes minder. Dødens Vogtere kan vise sig, at være en større trussel for spilpersonerne, end de først forventer, da de vil forsøge at suge så mange af spilpersonernes minder til sig som muligt. Det er to forfærdelige kvinder. Når de fortæller, at sjælene i dette rige er tomme, så er det fordi, de har fortæret alt i de døde, som er værd at fortære.

Spilpersonerne kan overtale Dødens Vogtere til at lade dem gå. Prisen for dette er afgivelse af et følelsesladet minde. Når Dødens Vogtere tager et minde kysser de deres offer voldsomt på munden og suger det ud af dem.

Spilpersonerne skal hver fragive sig et minde, som for altid vil forsvinde fra deres hukommelse. Spilpersonerne må selv bestemme, hvilket minde det skal være.

Hvis spilpersonerne protesterer voldsomt, indlader Vogterne sig på at hjælpe dem alligevel, da de så senere, når spilpersonerne ikke har noget valg, vil afpresse dem.

Dødens Vogtere fortæller dem, at for mennesker vil det være farligt og langsommeligt at rejse gennem De Fortabte Sjæles Rige, men at de kan hjælpe dem. De kan føre dem hurtigere gennem riget og beskytte dem mod sultende sjæle, der vil spise deres følelser. Vogternes bagtanke med dette er selvfølgelig, at de selv vil have spilpersonernes følelser. Men det er rigtigt, at de hvileløse sjæle flygter fra Dødens Vogtere, og derfor ikke vil være nogen trussel.

De kan fortsætte deres rejse uden hjælp fra Dødens Vogtere. Deres rejse bliver mere besværlig, men de slipper for at give slip på deres minder.



Scene 2.1 Rejsen med Dødens Vogtere

Hvis spilpersonerne vælger at tage imod tilbuddet fra de to vogtere, smiler de begge og beder gruppen om at følge dem. Da de forlader det blå lys fra lampen, begynder der hurtigt at lure skikkelser i mørket omkring dem. Der kommer ingen lyde fra sjælene, men når de bevæger sig, lyder det som vinden i en granskov.



De bevæger sig gennem et trøstesløst landskab af døde træer og visne buske. Afstand er ikke det samme her, og med få skridt, har de bevæget sig, hvad der ser ud som mange hundrede meter, hvilket spilpersonerne kan opdage, hvis de kigger sig tilbage.

Faktisk er afstand slet ikke det samme. Det er et spørgsmål om vilje til at forlade De Fortabte Sjæles Rige. En vilje som Dødens Vogtere besidder, og så længe de rejser med dem, er de godt på vej.

Scene 2.1.2 Afpresning

De to vogtere stopper hurtigt op, og siger at prisen er steget. Omkring dem suser sjælene omkring, med tomme sultne munde. Sjælene begynder at lave kysse- og sugelyde. De kan mærke spilpersonernes vrede. Jo mere ophidsede og vrede de bliver over den pludselige afpresning, des mere ophidsede, bliver de sultne og tomme sjæle. De vil også føle. De vil også være vrede. Selv vogterne ser sultne ud, over al den vrede.

De to vogtere vil endnu engang have et betydeligt minde fra spilpersonerne, men vogterne har et problem, hvis spilpersonerne nægter. De kan ikke bare overlade dem til sjælene, da de vil tømme dem for følelser på ingen tid, og så vil vogterne ikke selv få noget ud af det. På den anden side, tør de heller ikke tage minderne med magt, da de er bange for at blive overvundet af spilpersonerne. Derfor prøver de at bluffe spilpersonerne til, frivilligt at give endnu et minde fra sig.

Når det begynder at eskalere, så gå til Scene 2.3, inden spilpersonerne kommer ud i for mange problemer.

Scene 2.2 Rejsen uden Dødens Vogtere

Spilpersonerne har ikke en chance for at krydse De Fortabte Sjæles Rige uden beskyttelse fra alle de sultne sjæle, der lusker omkring, men hjælpen er nærmere end de måske tror. Lampen der hænger på vejskiltet udsender et blåligt lys. Et lys sjælene forbinder med Dødens Vogtere. Denne lampe vil skræmme nysgerrige sjæle væk.

Afstanden ud af De Fortabte Sjæles Rige er ikke fysisk. Hvis spilpersonerne er bevidste om og sikre på, at de bevæger sig ud af riget, så kommer de hurtigt derudaf. Hvis de derimod er tvivlende og splittede om, hvad de skal gøre, kan de gå for evigt. Så er de nemlig fortabte.

Bevæger de sig alene og uden lampen ud på rejsen, vil de hurtigt blive angrebet af fortabte sjæle. Det vil være muligt for dem at opdage, at sjælene ikke tør bevæge sig ind i lyscirklen. Hvis de ikke fatter dette og forsøger at bekæmpe de fortabte sjæle, vil de blive tømt for livsenergi og følelser og strande for evigt i de fortabte sjæles rige. Det vil gå så hurtigt, at Knokkelmændene ikke har mulighed for at nå til undsætning, som beskrevet i nedenstående kapitel.

Scene 2.3 Hjælp fra oven

Morr ved alt, hvad der foregår i Dødsriget, og han har mærket, at spilpersonerne er trådt ind i hans rige. Han sender straks bud til et par knokkelmænd og beder dem om at lede efter spilpersonerne, for at bringe dem til Dødeby. Men det er svært for knokkelmænd at finde seks små dødelige i en uendelig verden af død.

Hvis der udbryder kamp, eller mange af de fortabte sjæle hidses op over at mærke så mange følelser, bliver dette opdaget af de to Vogtere fra Knoglernes Rige og de finder spilpersonerne. Knokkelmændene har det ikke godt med de Fortabte Sjæle eller de to Vogtere. Knokkelmændene har følelser og er grundlæggende muntre, og står derfor i stærk kontrast til Dødens Vogtere.

Christopher og Johnathan Collins

I levende live var de to knokkelmænd landevejsrøvere. De ønskede i bund og grund ikke at gøre ondt, men slog flere mennesker ihjel under deres røverier. Til sidst blev de to brødre fanget og hængt. Det skete for 148 år siden i Brettonia, der som navnet antyder, er Warhammers udgave af England. De to knokkelmænd kommer fra en del af Dødsriget, hvor alle de døde vandrer rundt som skeletter. Det er lidt af et mysterium, hvorfor de har fået deres skeletter med ind i Dødsriget, men de er godt tilfredse med deres fysiske hylster.

De ankommer i en smuk vogn bygget af knogler, ført af otte meget store skeletter, af noget der i første omgang ligner heste. Ved nærmere eftersyn, er det tydeligt at se, at hestene er lavet af menneskeknogler, men konstrueret så det ligner heste.

Med en usædvanlig voldsom raslen lander de midt i sjæle, vogtere og spilpersoner, uden videre hensynstagen til personlig sikkerhed. En del knogler flyver fra vognen og fra hestene, og begynder hurtigt at finde deres rette plads igen.



Fortabt Sjæl

Stats: Str -; Dex 16; Con -; Int 8; Wis 5; Cha 6; HP 19; Initiative +2; Speed 30; AC 11; Attacks Suck +4 (Ignore non magical armor); Damage Special; Saves Fort +1, Ref +1, Will +0; Challenge rating 1

Special Attack: Energy drain 1d6 wis, 1d6 int, 1d6 cha
Special quality: Undead, incorporeal (no physical body)

Den fortabte sjæl angriber sit offer ved at suge minder, følelser og personlighed ud af offeret, repræsenteret ved intelligence, wisdom og charisma. Når offeret er tømt, bliver det en Fortabt Sjæl.



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



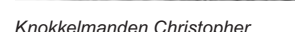
Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



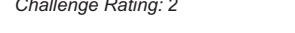
Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



Knokkelmanden Christopher



De to knokkelmænd der styrer vognen, spørger straks om der er problemer. De tilbyder til sjælenes og vogternes raseri spilpersonerne et lift, og beder dem om at hoppe ind. Vognen er smukt dekoreret med udskaarne knogler og alt er hvidt. De to Vogtere vil ikke lade spilpersonerne slippe så let, og går til angreb, men vognen flyver hurtigt væk.

Knokkelmændene Christopher og Jonathan er to ret muntre fyre. Christopher er meget snakkesalig, hvor Jonathan er mere indædt. De vil gerne høre, hvad pokker sådan nogle kødfyldte skeletter laver i De Fortabte Sjæles Rige. De er straks med på at hjælpe, da de er sendt fra Morr (hvilket de ikke nødvendigvis fortæller), og forslår, at de flyver direkte tid Dødeby, hvor Morr holder til. De fortæller, at de overvejede at tage dertil, for at tilbyde deres hjælp i kampen mod Khaine. De har ikke hørt andet nyt, end at forfærdelige mareridt stadig angriber, og flere og flere sjæle er skræmt ud af Dødsriget.

Knokkelmanden Jonathan

Stats: Str 16; Dex 13; Con -; Int 14; Wis 12; Cha 11; HP 38; Initiative +6; Speed 30; AC 15; Attacks 2 claws +2 melee; Damage Claw 1d8 +4; Saves Fort +1, Ref +2, Will +4; Challenge Rating: 3

Scene 2.4 Kampen om Dødeby

Hurtigt passerer spilpersonerne over forskellige dele af Dødsriget. Så hurtigt, at det er svært at se, hvad der skjuler sig under skyerne i mørket, men flere steder når skrigene helt op til dem. Knokkelmændene rasler flere gange af frygt, og flyver højere op, for at undgå de mere dystre steder. Vognen flyver over de tunge skyer med sne.

Efter en tid fortæller de, at de nærmer sig Dødeby og Morrs slot. Da knokkelmændene dykker ned gennem skyerne af sne, dukker en slagmark frem under dem. I det fjerne ligger Dødeby, men under dem kæmper sjælene mod mareridt. På jorden kæmper spøgelsesagtige skikkelser mod kravlende, sorte væsener fra det fjerneste af menneskenes syge sind. Dødens Vogtere i lange rober med slanke sværd kæmper mod opløste lig, der er vendt tilbage for at hjemsøge ulykkelige enkers drømme. Knokkelmænd med køller kæmper mod vrede fædre med frådende, rasende munde, der forstyrrer små børns urolige søvn. En strøm af lyde og billeder rammer spilpersonerne som kanonild.

På himmelen flyver sjæle i lange, flænsede kapper rundt i kamp mod de mareridt der har taget til luften. Rådende fugle uden øjne, der har brændt sig ind på nethinder og dukker op om natten med lydløse skrig, og han vågner badet i sved - men det var jo kun en drøm.

Scene 2.4.1 Angrebet bagfra

Pludselig rystes den flyvende vogn og flere knogler falder mod jorden. Bag kareten er dukket en skikkelse op, flyvende på en enorm ravn. Det er Eckhart - Lothars mareridt om sig selv som ond - der flyver på Joachim, der var Lothars mareridt om Døden. (Ravnen er symbol på Døden i Warhammer)

De har ikke glemt, at de blev overvundet af spilpersonerne. Eckhart sender lyn af sted mod den flyvende vogn, der hurtigt begynder at falde mere og mere fra hinanden.





Spilpersonerne må skynde sig at forhindre Eckhart i at ødelægge vognen. Det er meningen, at spilpersonerne skal nå ind til byen i en vogn der hurtigt falder sammen, efter at de er landet, hvilket Christopher og Jonathan bliver dybt ulykkelige over. Når spilpersonerne er tæt på byen, kan de få hjælp fra Morrs styrker.

Scene 2.5 Møde med Morr

Straks spilpersonerne ankommer i Dødeby, bliver de mødt af selveste Morr. Med sine to meter, ligner han et menneske. Han bærer mørke briller, da hans blik betyder Døden for alt levende. Hans hud er hvid, kinderne indsunke og mørke rande anes under brillerne. Han bærer mørkviolette klæder og en lang kappe der flyder flere meter bag ham. Han er smuk.

Hurtigt spørger han de resterende spilpersoner, hvad de laver i hans rige. Straks de nævner Irina, går en rystelse gennem ham, da han husker hendes ansigt, og hans mund fortrækkes i vrede. Han forstår nu. Han forstår, at Khaine har brugt Irina til at åbne mellem de to riger. Hvis spilpersonerne spørger ind til det, fortæller han en smule beskæmmet, at han har haft sex med Irina, og givet hende en del af hans livskraft, derfor skaber hun forbindelse mellem de to riger. Det er også derfor, hun ikke bliver synderligt ældre. Morr kan se, at Celeb, og måske også Ainon, elsker hende.



Store styrker af Knokkelmænd løber forbi slotspladsen anført af en sort, skyggeagtig skikkelse. Et forfærdeligt gespenst, der et kort øjeblik stopper op og ser på Berger, og derefter går mod slagmarken. De døde risikerer deres sjæl i forsvaret af Dødeby.

Morr fortæller spilpersonerne, at han er ved at tabe kampen. Han virker pludselig meget træt. Han fortæller, at hver gang en sjæl jages ud af Dødsriget, skaber den nye mareridt i de levendes rige, og Khaines styrker bliver mere magtfulde. Den eneste mulighed er, at spilpersonerne frelser Irinas sjæl. Sjælene dør, når de kommer ind i hans rige.

Morr lover, at hvis de befrier hendes sjæl, vil han lade hende vende tilbage til de levendes rige. Han siger ikke, at de kan vende tilbage. Hvis de spørger, siger han, at Morrs lov ikke tillader nogen, at vende tilbage, når de først er kommet.

Scene 2.6 En farlig tur til Khaines Slot

Bag spilpersonerne har en del af knokkelmændene der marcherede forbi, ofret sig for at genopbygge kareten, der er større og mere holdbar end før.

Morr tilbyder at helbrede dem alle. Som han har Døden i sig, har han også helbredelsen, men han beder dem om at tage af sted hurtigt, da sjæle dør ude på slagmarken.

Christopher og Jonathan har hørt, hvad Morr har talt med spilpersonerne om, og de blander sig. De siger, at de er parate til at ofre sig og flyve spilpersonerne ind i Khaines Rige, så tæt på hans slot som muligt, så de kan tage kampen op med ham. Knokkelmændene beder blot spilpersonerne om, at fortælle, at de to landevejsrøvere, brødrene Chris og John Collins, i sidste ende gjorde bod for deres onde handlinger, og gjorde en god gerning.

I det fjerne høres skrigende lyde.

Der er ikke langt til Khaines rige. Knokkelmændene forberede spilpersonerne på, at de skal overtage styringen af kareten, når de først er fløjet ind i Mareridtsriget, for når de forlader Dødsriget, desintegreres de sjæle der findes i de gamle knogler. Men så skal de også kun lande, og det er ikke så svært, siger de med overbevisende og meget brede dødningsmil. De skal bare flyve ligeud og ramme Khains Slot.

Byen forsvinder bag dem, og under dem raser slaget stadig, men det er tydeligt at se, at mareridtene kommer tættere på byen. I Horisonten ses en gigantisk revne i Dødsriget, og derfra strømmer der et hav af mareridt, som en strøm af hæslige insekter, der kun tænker på at æde. Spilpersonerne angribes ikke.

I øjeblikket før de flyver ind i Mareridtsriget, siger Jonathan, at der måske slet ikke sker noget, men sekundet efter flyver han og hans bror knogler ud over det hele. Vognen gennemrystes og sigtbarheden bliver næsten lig nul. Omkring dem høres råben og skrigen, men det er ikke til at se noget. Vognen begynder at falde fra hinanden. Knogler fra hestene flyver rundt og det begynder at gå hastigt nedad. Der er stadig dårlig sigtbarhed. Larmen er øresønderrivende. Alting ryster og rasler. Pludseligt forsvinder tågen, men sekundet efter . . .



De sorte roser

. . . styrter vognen ned i et knasende helvede og alt bliver stille.

Spilpersonerne befinder sig på en uendelig mark af sorte roser. Et slot af glas lyser op i det fjerne. De sorte roser skaber et landskab af blødt fløj. Roserne svajer i takt til en stemme, der flyder ud over landskabet.

" . . . hun levede på gaden og tiggede sig frem . . . "

Brudstykker af en sentimental kærlighedssang når spilpersonerne. Stemmen er smukkere end Heinrichs nogensinde kunne blive i drømme.

Det øjeblik spilpersonerne taler, forsvinder stemmen og roserne stopper deres svajen. De bliver ikke stoppet på vej til slottet af glas, der som de nærmer sig, bliver sort af roserne der spejler sig. Indenfor kan der anes en skikkelse der bevæger sig. Sangen begynder da igen, næsten smukkere end før.

Da de træder op af trapperne, ser de en mand sidde med ryggen til dem, ved et alter af glas. På alteret ligger Irinas sjæl. Hendes øjne er lukkede.

Khaine vender sig om. Han er en smuk ung mand. Han er bleg, har lyst halvlængt pagehår. Pludselig brydes billedet af den smukke unge mand i et øjeblik. Ansigtet fortrækkes i smerte, og øjnene lyser rødt, men det forsvinder hurtigere end det kom. Spilpersonerne kan måske genkende Khaine, som den voksne udgave af pagen, der har overgivet dem Irinas brev. Denne afsløring skal kun komme, hvis spilpersonerne allerede har en mistanke, eller det af andre grunde, virker som det helt rigtige at gøre.



Den komplicerede Khaine

Khaine er forelsket i Irina, men Khaine vil ikke lade hende slippe, for han er ondskaben selv, og Khaine er ligeglad med svage følelser som kærlighed. Derfor har Khaine prøvet at narre sig selv, til at befri Irina, samtidig med, at han vil holde på hende, og overvinde sin bror. Derfor, har han bragt brevene ud til spilpersonerne, da Irina ikke selv nåede det.

Nu ønsker en del af Khaine at holde på Irina, fordi den elsker hende. Det er den samme del, der har tilkaldt spilpersonerne, netop fordi, at den ved, at det er Irinas eneste frelse fra den onde del af Khaine, som vil vinde den indre kamp.

Khaine spørger spilpersonerne, om de er kommet efter Irina. Han forsøger at være rolig, men inde i ham svirrer det rundt med vanvittige mareridt, galde og ondskab. Han snakker med dem i en kort stund, og virker som om han vil lade dem forlade stedet med hendes sjæl. Han bliver dog hurtigt perfid, og hvis de andre spilpersoner ikke er klar over, at Wolfgang er morder og Ainon er nekromantiker, spørger han dem, hvorfor de ikke har fortalt det til deres venner.

Scenen fører frem til den uundgåelige kamp mod Khaine. Hvis spilpersonerne straks går til angreb, og ikke er i humør til epik og storladenhed, så lad det blot være en farlig kamp mod monstret Khaine.

Mareridstguden Khaine

Stats: Str 22; Dex 19; Con 20; Int 13; Wis 8; Cha 17; HP 110; Initiative +11; Speed 40; AC 22; Attacks Weapon +12, spells; Damage Sword 1d10+8; Saves Fort +9, Ref +6, Will +4; Challenge rating 1

Special quality: Immune to mind affecting spell, +2 or better magical weapon to hit
Special attack: Summon Nightmare - once per round
Special ability: Last move. After loss of all hit points, Khaine still has one round two rounds to act before dying.
Spell like abilities: At Will - cause disease, haste, confusion, darkness

Scene 2.7 Kampen mod Khaine

Et bredt smil splitter Khains kranie i to, og han griner hånlige af spilpersonerne. Han håner dem for at gå i hans fælde, mens kroppen vokser og forvandler sig til et muskuløst menneskelignende væsen. Det lyse hår sidder stadig i en absurd nydelig frisure, munden er blevet umenneskelig bred og der er alt for mange tænder. Hans arme er lange og fingrene er krogede. Fra hans højre hånd springer en grå, metallisk klinge frem.

Khaine kæmper så hårdt og intelligent som muligt. Han vil i første omgang gå efter Celeb, da han er klar over, at han har været sammen med Irina. Han vil ihærdigt forsøge, at gøre det af med spilpersonerne, og går efter at tage dem en efter en, i stedet for at såre dem alle en smule. Han tilkalder hver runde et nightmare, som hurtigt kan blive et problem for spilpersonene, hvis de ikke gør det hurtigt af med dem.

Det er ikke meningen at spilpersonerne skal dø i kampen mod Khaine, men det skal være en svær kamp. Hvis de ikke arbejder sammen og hjælper hinanden, så kan det godt ende her, men det er meningen, at Khaine skal slås ihjel.

Når Khaine har mistet alle sine hit points, vender han sig som en sidste handling mod Irina. Hvis nogen af spilpersonerne ikke reagerer hurtigt, kaster han sig over hendes sjæl, og æder den i det øjeblik han dør. Sker dette, vil Irina i et uendeligt langt sekund slå øjnene op, og stirre på spilpersonerne. Forhåbentligvis forhindres han i dette, og falder om. Hans voldsomme og muskuløse krop, bliver mindre og mindre, i et kort øjeblik er der en slående lighed med den unge page, som opmærksomme spilpersoner måske vil lægge mærke til, og så forsvinder Khaine.

Nightmare

Stats: Str -; Dex 16; Con -; Int -; Cha -; HP 24; Initiative +2; Speed 30; AC 14; Attack Special; Damage Paralyze + special

Special attack: Devour soul, 1d4 wis, will save negates. Ignores armor.
Special quality: Incorporeal (no physical body)



Scene 2.8 Epilog

Det gør ikke noget, hvis spilpersonerne spørger sig selv, om Khaine lod sig dræbe af dem for at redde Irina, eller om han virkelig var ude efter at slå dem ihjel og overtage Dødsriget. Det gør heller ikke noget, hvis de har en fornemmelse af, at pagen der opsøgte dem var Khaine.

Irinas sjæl er stadig bevidstløs. Roserne begynder at tabe deres mørke blade. Glasborgen slår revner. Jorden bølger svagt under dem. Det er på tide at skynde sig ud af Mareridtsriget, der med Khaines død begynder at kollapse.

På den anden side i Dødsriget er der stille på slagmarken. Mareridtene er forsvundet og sjælene er borte. De eneste tegn på kamp er nogle spredte knogler fra Knokkelmænd og kapper fra Vogtere. Ved porten til Dødeby står Morr og venter på dem.

Han ser atter stærk og mægtig ud. Bringer de ham Irina, rører han hendes ansigt, og hun slår øjnene op. Hvis Celeb stadig er levende, ser hun først på ham og derefter på Morr. Hun er klar over meget af det, der er sket. Som de første hun gør, vender hun sig mod Morr og siger, at hun er villig til at blive, hvis hendes brødre må vende tilbage.

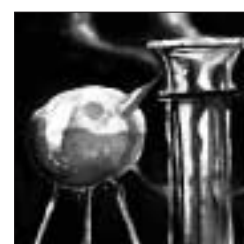
Spilpersonerne bestemmer selv hvad de vil. Morr har ikke travlt. Han ved at han får dem alle på et tidspunkt. Det er op til deres samvittighed og følelser, om de vil vende tilbage, eller om de vil lade Irina vende tilbage.

Morr og Aion

På et passende tidspunkt, ser Morr på Aion, og smiler skævt, og bemærker, at han nok hellere må følge med ham. Han siger til Aion, at de har et helt særligt sted for hans slags. Der skal meget gode grunde til, at Morr lader nekromantikeren Aion vende tilbage til de levendes verden.

Ligeegyldigt hvad valget bliver, afsluttes historien med, at de tager afsked med Irina. Hun siger til dem, at de snart ses igen og at hun elsker dem alle.

Eventyret om Irina og hendes seks brødre er slut.





Vigtige bipersoner

Lothar von Todberge

Lothar er gammel. Selv da han var væрге for de syv børn, var han gammel. Hans ansigt er bleg som måneskin og hans hud er som pergament. Kraniet fremstår tydeligt, som var huden strækket over det bare ben. Øjnene ligger klare dybt i sine huler og stirrer frem uden at blinke. Hans fingre er lange, krogede og usædvanligt stærke. Hans negle er kraftige og gullige og laver en lyd som insekter der kravler, når han slår dem mod den lakerede bordplade i hans kontor. Tænderne er hvidere end kridt og virker meget store, da læberne er tynde og blodløse. Stemmen er overraskende kraftig, stærk og vant til at tale til store menneskemængder. Vant til at sige bønner over de døde.

Lothar har hele hans liv været en dedikeret Morr præst, hvilket betyder at han har bekæmpet nekromantikere og andre der vanhelliger døden. Lothar var en vis og dygtig mester og væрге for de seks unge drenge, som han kom til at elske som havde det været hans egne sønner. Og som en god far, forlangte han lydighed og ville af mange betragtes som værende meget streng og striks. Straffene i klosteret for ikke at lyde hans bud, var hårde og faldt uden nåde. Men hans uhyggelige udseende kunne ikke skjule det faktum, at han var en samvittighedsfuld og ansvarsbevidst far for de seks drenge og den smukke pige Irina.

Da Lothar oplærte drengene til bekæmpelse af Morrs fjender, så han det selv som en ære for dem. Han så ikke, at drengene måske havde andre drømme med deres liv, end tjene Morr, og da de efter besøget i Dødsriget gjorde oprør mod Lothars strikse styring og opdragelse, kom det til hårde og voldsomme, gensidige beskyldninger mellem de to parter, der endte i en uforløst splittelse, hvor tilgivelse kun er givet i senere brevvækslinger.

Khaine har taget ophold i Lothar og han ser mere end nogensinde ud som en levende død.

Irina

Irinas hår er sort og glat. Det har et blåt skær. Hendes øjne er mørke, klare og borende. Hendes læber er bløde. Hendes hud er lys og bliver ikke brun om sommeren. Den er kølig og varm på samme tid. Hun dufter af drømme. Så flygtigt at duften forsvinder, når man sætter ord derpå. Hendes berøring er farligere end en drages bid og sødere end nogen besættelse. Hendes latter får nattergale til at forstumme i skam og hendes smil bringer en krig til ophør og starter to nye. Hun ønsker dig kun godt men bringer kun smerte.

Irina er resultatet af århundredes målrettet avl. Hun er avlet under Khaines tilsyn. Hun er avlet til at være smukkere og mere attraktiv end noget andet væsen. Hun skulle forføre dødsguden Morr og det gjorde hun.

Hun er opvokset i Morr klosteret sammen med de seks spilpersoner og med Lothar von Todberge som stedfar og væрге. Allerede som barn var hun ufatteligt smuk, men det var først da hun blev 12-13 år gammel, at drengene begyndte at tænke på hende som mere og andet end bare end søster.

Som 15-årig tog Irina til Dødsriget for at bede dødsguden om at lade hendes seks brødre vende tilbage til verden. Dødsguden faldt for Irina og lod de seks mænd vende tilbage, hvis hun tilbragte en nat med ham. Det gjorde hun. Hun var jomfru og var forelsket i den unge mand Celeb. Hun gjorde det i høj grad for hans skyld.

Da hun vendte tilbage, var hun sammen med Celeb, men han var bange for hende. Hun troede, at det var fordi han kunne mærke, at hun havde sovet hos dødsguden, men det var fordi, han kunne mærke Khaine. Han kunne ubevidst mærke, at Irinas skæbne var styret af Khaine, og det skræmte ham. Irina lukkede af for Celeb og Celeb rejste bort. Celebs bror Aion troede at Celeb havde gjort Irina ondt, og afslørede hans kærlighed til hende, hvilket gjorde hende endnu mere trist til mode, og også Aion rejste bort.

Irina er ikke selv klar over hvem og hvad hun er. Hun kender intet til de planer der er lagt med hende og gør ikke noget i en ond vilje. Hun har siden besøget i Dødsriget vidst, at der ventede hende en særlig skæbne, men hun ved intet om, at hun er Khaines redskab til at svække Morr. Hun elsker ikke Morr på samme måde som hun elsker sine fosterbrødre og i særdeleshed Celeb, men hun accepterer, at prisen for at befri sine seks brødre var, at hun ikke kunne få den hun elskede.

I scenariet ligger Irina bevidstløs så længe spillerne er på jorden. I Dødsriget er hun fanget af Khaine, og der har spilpersonerne mulighed for at møde hende igen. Kun hvis en eller flere af spilpersonerne vender tilbage til de levendes verden efter scenariets klimaks og tager Irinas sjæl med dem, kan de møde Irina i kødelig form. Irina ser ikke meget ældre ud, end dengang de forlod hende som unge mænd.





Dødsguden Morr

Ikke meget højere end et menneske. Hans øjne betyder døden for alt levende. Besøger han de levendes rige, bærer han altid mørke briller, eller har et klæde over øjnene som en blind tigger. Hans ansigt er aflangt og som hugget i lys marmor. Kun få har set Morr smile. Irina er en af dem. Alligevel er Morr en ret menneskelig gud. Han ynder at besøge de levendes verden, men endnu mere, så nyder han faktisk, når levende væsener besøger hans, selv om det er imod Morrs love. En række love, han ikke selv har lavet, men som han skal følge.

Nu ser Morr træt ud. Hans lange blege ansigt er furet. Der hænger mørke poser under øjnene, og han ligner en gud, der ikke har slappet af eller moret sig i lang tid.

Morr har for nyligt opdaget hvad mareridt er. Siden Khains invasion af Dødsriget, har Morr for første gang i sin lange eksistens oplevet at have mareridt. De generer og bekymrer ham, og giver endda samtidig brændsel til Khaines hær af mareridt.

Morr ved ikke hvorfor, det er lykkedes Khaine at bryde muren mellem deres to riger, og det bekymrer ham ligeledes. Morr kender til alle sjæle der kommer til Dødsriget, men Irina har ikke været forbi Dødsriget. Hun befinder sig i Khaines rige, så derfor er han ikke klar over, at hun er involveret.

Kort sagt. Morr er ulykkelig. Han er vred på sin frygtelige bror, og vreden er så småt ved at blive forvandlet til frygt, da der ikke er noget der tyder på, at menneskene har færre mareridt end tidligere. Faktisk bliver menneskenes mareridt forstærket samtidig med, at sjæle vender tilbage til deres verden. Morr er så småt begyndt at indse, at som hans hær bliver mindre og mindre jo flere sjæle der skræmmes ud af Dødsriget, des stærkere bliver Khaines. Derfor er Morr ulykkelig, bekymret, vred og bange. Og skrækkeligt søvnig.

Mareridtsguden Khaine

Han er et monster. Fire meter høj og ren ondskab. Han er en lille dreng med lyst hår og bleg hud. Han er en ung, smuk mand med smerte i hans blik. Han er vildledende og forførende ondskab. En intelligent, beregnende og tålmodig syg halvgud, der har misundt hans bror dødsguden Morr, for at have magt over de døde sjæle.

Khains plan om skabe en kvinde der er så smuk, at hans tåbeligt romantiske bror falder for hende lykkedes. Det lykkedes også for Khaine at hente kvinden, så han kan åbne en forbindelse mellem hans illegale mareridtsrige og det enorme Dødsrige. Faktisk ser det også ud til at lykkedes for Khaine, at overvinde Dødsriget og Morr.

Men noget går ikke helt, som det skulle. Khaine havde ikke tænkt på, hvordan han selv ville reagere med Irina tæt på sig. Da hans tjenere bringer ham Irinas sjæl, fascineres en lille del af den onde Khaine for hende. Denne del sørger for, at de breve Irina havde skrevet til hendes brødre før hun blev taget til Mareridtsriget, når frem til modtagerne.

Om han har sørget for at spilpersonerne kommer til hans rige for at slå dem ihjel foran Irina, eller fordi han rent faktisk ønsker at redde Irina er uvist. Han vil tydeligvis finde en pervers nydelse i, at lade spilpersonerne gå en masse kvaler igennem, blot for at narre dem, når de tror, at de er tæt på at redde Irina.

Andre bipersoner

Enkemanden Rolf: Gammel bekendt, der just har mistet sin kone.

Morr præsten Kluge: Yngre præst, der skulle begrave Rolfs hustru.

Mareridtet Joachim: Fysisk manifestation af Lothars mareridt om Døden.

Mareridtet Gerhard: Fysisk manifestation af Lothars mareridt om Edderkopper.

Mareridtet Eckhart: Fysisk manifestation af Lothars mareridt om at være ond.

Troldmanden Loschar: Gammel nekromantiker, med en portal til Dødsriget i sin besiddelse.

Knokkelmanden Christopher: Et høfligt skelet med oprindelse i Bretonnia.

Knokkelmanden Jonathan: Et knapt så høfligt skete fra samme rige.





Omkring illustrationerne

Illustrationerne brugt i Dødedans er et lille udpluk af de fornemme illustrationer der oprindeligt blev lavet til Tidens Ritual, der efter Fastaval 95 var planlagt til udgivelse. Initiativtagerne til projektet fik produceret en lang række illustrationer til scenariet, men da udgivelsen ikke blev til noget, fik disse illustrationer lov til at ligge glemt hen på en CD.

For et lille års tid siden dukkede de op til overfladen, og jeg har siden da søgt efter kunstneren, for at bede om tilladelse til at bruge illustrationerne, i forbindelse med en relancering af Tidens Ritual. Min søgen har desværre ikke bragt noget resultat. De folk der var involveret i projektet for seks år siden, kan ikke erindre hvem kunstneren er. Det er en af grundene til, at jeg nu præsenterer et udvalg af illustrationerne i Dødedans. Derudover synes jeg, det er nogle pragtfulde illustrationer, og da de to scenarier på mange måder minder om hinanden, ville det være synd ikke at bruge dem.

Hvis du genkender illustrationerne i scenariet og ved hvem kunstneren er, vil jeg gerne høre fra dig på Fastaval.

Et sidste ord

God fornøjelse med Dødedans. Jeg håber, det bliver en ligeså stor fornøjelse at spille det, som det var at skrive det. Jeg håber vi ses til Fastaval. Enten til Dag 0, hvor jeg møder op og svarer på eventuelle spørgsmål, eller til scenaribriefing, som jeg holder lørdag aften fra klokken 19.00 - 20.00, altså en time før spilstart.

Hvis det skulle vise sig, at der er fejl eller mangler ved scenariet, vil vi gennemgå disse til scenaribriefing.

På gensyn og husk: Fantasy skal spilles på Fastaval 2001!

Med venlig hilsen

Lars Kaos Andresen





Appendix

Stats for bipersoner, monstre og væsener

Byvagt Uther Sprangel

Fighter level 2

Str 13
Dex 12
Con 10
Int 11
Wis 14
Cha 12

HP: 14
Initiative: +0
Speed: 30
AC: 14
Attacks: Weapon +3
Damage: Longsword 1d8+1
Saves: Fort +3, Ref +0, Will +1

Lothar / Khaine

Str 20
Dex 16
Con 13
Int 17
Wis 13
Cha 11

HP: 89
Initiative: +6
Speed: 30
AC: 19
Attacks: 2 claws +9
Damage: Claws 1d6 +5
Saves: Fort +6, Ref +4, Will +8

Special quality: Immune to mind affecting spells (charm etc.)

Dødens Vogtere

Str 21
Dex 10
Con -
Int 16
Wis 16
Cha 17

HP: 78
Initiative: +4
Speed: 40
AC: 18
Attacks: Weapon +12, Claw +10
Damage: Two handed sword 1d10+7, Claw 1d6+5
Saves: Fort +4, Ref +4, Will +11
Skills: Listen +17, Spot +17

Special abilities: Energy drain one level with claw attack, fort. save DC 19
Spell like ability as the mage spells cast at level 10: Charm Person

Equipment: +2 magic two handed sword

Joachim som Døden

Str 17
Dex 16
Con 13
Int 17
Wis 10
Cha 13

HP 67
Initiative: +9
Speed: 40
AC: 19
Attacks: 2 fists +10
Damage: Fist 1d6 +3 (+3 cold damage)
Saves: Fort +4, Ref +3, Will +2
Challenge rating: 8

Special ability: Within 6 feet: 1d6 cold damage. Fort save negates.
Special attack: Cold breath 3d6 damage. Ref. save negates.
Special qualities: Incorporeal (no physical body. Only damaged by magic weapons or spells)

Gerhard som Edderkop

Str 19
Dex 17
Con 12
Int 7
Wis 9
Cha 2

HP 45
Initiative: +5
Speed: 20
AC: 16
Attacks: Bite +9 melee
Damage: Bite 2d6+6 and poison
Saves: Fort +8, Ref +5, Will +2

Special attack: Poison 1d6 strength. Fort. save negates.

Eckhart som ond Lothar

Str 15
Dex 18
Con 14
Int 14
Wis 12
Cha 7

HP 64
Initiative: +6
Speed: 30
AC: 18
Attacks: Weapon +8
Damage: Sword 1d8 +5
Saves: Fort +6, Ref +6, Will +5

Spell like abilities: Lightning Bolt 6d6. Ref. save half damage.





Troldmanden Loschar

Wizard level 11
Str 8
Dex 7
Con 7
Int 9
Wis 15
Cha 14

HP: 32
Initiative: -1
Speed: 20
AC: 18 (Bracers of Defense +6 AC, Ring of Protection +2)
Attacks: Weapon +4
Damage: Shortsword 1d6 +4
Saves: Fort +2, Ref +2, Will +9

Special abilities: 1st and 2nd level spells.
Memorized 1st level: Mage Armor (+4 AC), Magic Missile x2 (4 missiles 1d4+1), Charm Person
Memorized 2nd level: Darkness (20-ft radius darkness), Blindness, Endurance (1d4+1 con 11 hours), Mirror image (1d4+3 copies)

Invisible Stalker

Str 18
Dex 19
Con 14
Int 14
Wis 15
Cha 11

HP: 52
Initiative: +8
Speed: 30
AC: 17
Attacks: Slam +10/+5
Damage: Slam 2d6 +6
Saves: Fort +4, Ref +10, Will +4
Challenge Rating: 2

Knokkelmanden Christopher

Str 18
Dex 12
Con -
Int 11
Wis 12
Cha 15

HP: 52
Initiative: +5
Speed: 30
AC: 16
Attacks: 2 claws +4 melee
Damage: Claw 1d8 +4
Saves: Fort +1, Ref +2, Will +4
Challenge Rating: 2

Knokkelmanden Jonathan

Str 16
Dex 13
Con -
Int 14
Wis 12
Cha 11

HP: 38
Initiative: +6
Speed: 30
AC: 15
Attacks: 2 claws +2 melee
Damage: Claw 1d8 +4
Saves: Fort +1, Ref +2, Will +4
Challenge Rating: 3

Fortabt Sjæl

Str -
Dex 16
Con -
Int 8
Wis 5
Cha 6

HP 19
Initiative +2
Speed: 30
AC: 11
Attacks: Suck +4 (Ignore non magical armor)
Damage: Special
Saves: Fort +1, Ref +1, Will +0
Challenge rating 1

Special Attack: Energy drain 1d6 wis, 1d6 int, 1d6 cha.
Special quality: Undead, incorporeal (no physical body)

Den fortabte sjæl angriber sit offer ved at suge minder, følelser og personlighed ud af offeret, repræsenteret ved intelligens, wisdom og charisma. Når offeret er tømt, bliver det en Fortabt Sjæl.

Mareridtsguden Khaine

Str 22
Dex 19
Con 20
Int 13
Wis 8
Cha 17

HP: 110
Initiative: +11
Speed: 40
AC: 22
Attacks: Weapon +12, spells
Damage: Sword 1d10+8
Saves: Fort +9, Ref +6, Will +4
Challenge rating 1

Special quality: Immune to mind affecting spell, +2 or better magical weapon to hit
Special attack: Summon Nightmare - once per round
Special ability: Last move. After loss of all hit points, Khaine still has one round two rounds to act before dying.
Spell like abilities: At Will - cause disease, haste, confusion, darkness



Nightmare

Str -
Dex 16
Con -
Int -
Cha -

HP: 24
Initiative: +2
Speed: 30
AC: 14
Attack: Special
Damage: Paralyze + special

Special attack: Devour soul, 1d4 wis, will save negates. Ignores armor.

Special quality: Incorporeal (no physical body)

Når et mareridt ikke er gået til angreb, ligner det humanoid tåge. I det øjeblik den angriber, tager den form af noget, som dens offer frygter. Angrebet gør ikke fysisk skade, men et mareridt, kan drive et menneske til vanvid. Hver runde en person er under angreb fra et nightmare, skal der laves et will save. Klares dette, kan personen agere med -5 til alle handlinger. Klares det ikke, er personen lammet af frygt. Laves der en critical failure på will save, mistes der permanent 1d4 i wisdom.

