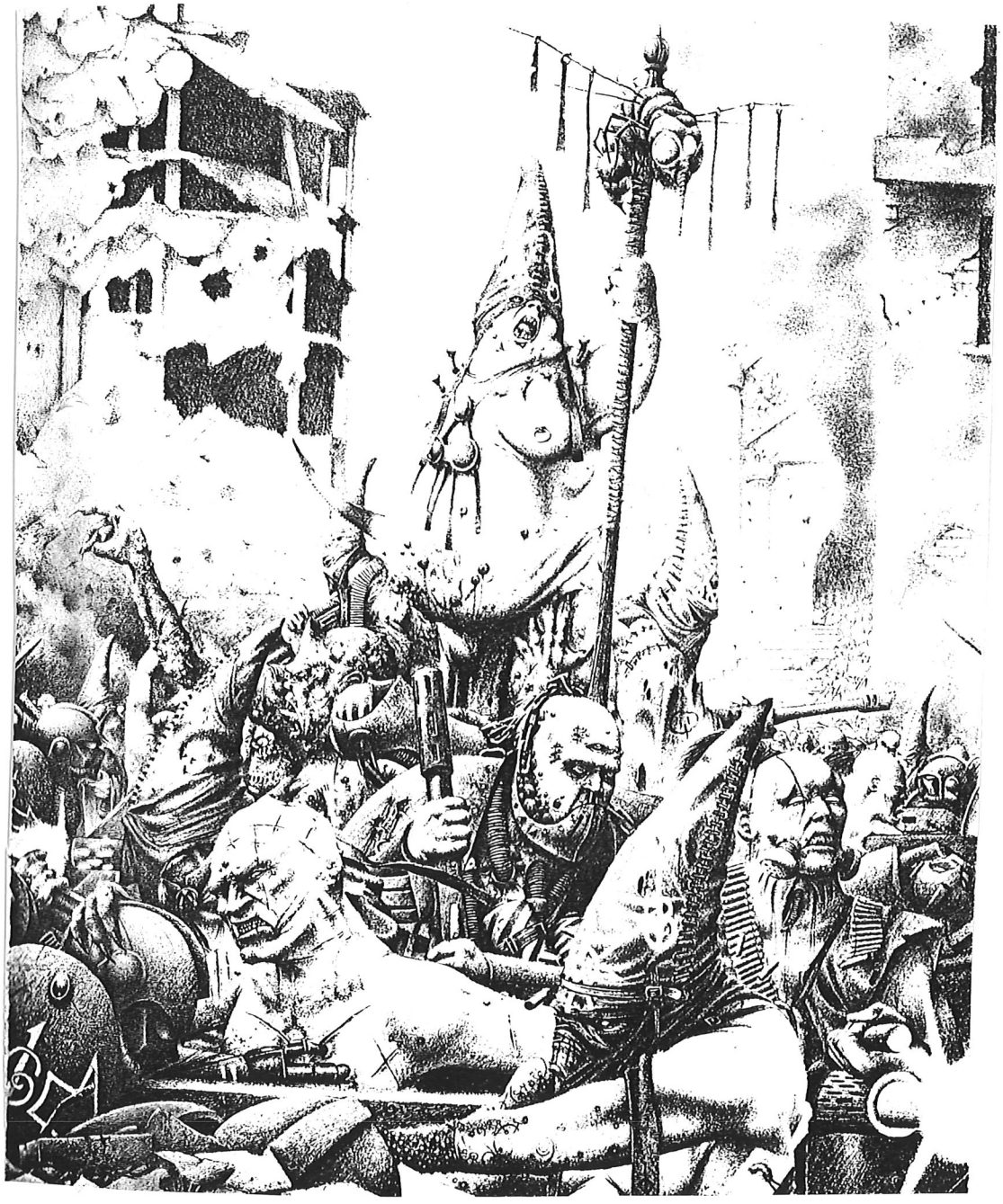
WH40KRPG

PSYCHOBURN



Plot Synopsis:

Scen 1: Knock, knock att your front door.
När äventyret börjar befinner sig karaktärerna i Teris´lägenhet. Alla har hemligheter som de inte vill avslöja för de andra, samtidigt som alla behöver varandra på olika sätt. Scenen är i första hand till för att karaktärerna skall presentera sig och att Ritzer skall inse att åtminstånde Sisu kan hjälpa honom i Slummen.
Mot slutet kommer en påhälsning av LEGIONES ASTRATES att ge familjen och Borbah en fingervisning om att de måste flytta på sig - att hjälpa Ritzer är ett sätt att få hjälp från planeten (tror de förmodligen i alla fall).

Scen 2: Förluster är accepterbara - misslyckanden är det ej.
Scenen är till för att ge ett intryck av ockupation och ockupationsmaktens omänsklighet. Karaktärerna måste ta sig från stadskärnan till slummen, efter att eventuellt försökt fixa lite utrustning. Staden är full av militär och oroligheter förekommer fortfarande. Slummen är avspärrad med vägspärrar och barrikader, men Ritzer kan lätt fixa igenom dem. Kvarteren bakom spärrarna är påtända för att röka ut invånarna. När karaktärerna närmar sig vägspärrarna ser de en familj mutanter med kvinnor och barn försöka fly ut ur ett brinnande hus. En segerant ur Sönderslitarna ger en vanlig armésoldat order om eld, men han tvekar. Segeranten skjuter ned familjen och soldaten som vägrade skjuta.

Scen 3: Slum.
Karaktärerna har två möjliga vägar att gå i slummen. Dels kan de försöka hitta Myrna eller också försöka att ta reda på mera om eventuella Dödsvaktstrupper i området.

a) Myrna.
Myrna är död och hennes spår är svårt att följa: hon finns inte kvar vid Kejsarbron, men en bekant till henne vet att hon bytt distrikt till ett annat närmare spärrarna. Vilket vet hon inte. Nära spärrarna finns läger där folk frivilligt kan testa sina gener, och om man lyckas få utdrag från de gemensamma dataregistren får man det beskedet att hon funnits ha en möjlig genetisk förändring och har eliminerats. Det kan vara svårt att komma på att leta i lägren, men Giskard (Scen 5) kan leda karaktärerna på rätt spår.

b) Boss of da Boyz.
Genom att fråga gäng och innevånare i Slummen, och genom att utnyttja Sisus kontakter hamnar karaktärerna så småningom i Gretchinstryparnas orchterritorium. Flåarn - den lokala Bossen har information om Dödsvakten, som har gjort en räd mot en porrklubb - Cherry 40 000 - där de slogs mot beväpnade soldater av okänt slag. Han kan ge karaktärerna en guide till klubben om spelarna vill. Om spelarna lyckas imponera på honom erbjuder han information och hjälp, annars måste de köpa informationen och blir trakasserade av kaxiga orcher (utom Sisu, som är initierad i Gretchinstryparna).

Scen 4: Cherry 40 000.
Klubben ligger på en frigata utan speciella gänganspråk. Den är fortfarande skadad, men verksamheten är igång. Ägare till klubben (och många andra) är Giskard Politori (Scen 5), men ingen i personalen känner till vem det är. Om spelarna gör förfrågningar bland kunder och personal blir de till slut hänvisade till Gith - klubbens bordellmamma. Hon har en communicator kopplad till Giskard, som naturligtvis är engagerad i Dödsvaktens anfall på klubben. När de förklarar sitt ärende hänvisar hon till ägaren,

som är på väg för att hämta upp dem alldeles snart. Spelarna hämtas upp av en bepansrad Limousin bakom klubben.

Scen 5: Mr. Porno.
Karaktärerna förs till Giskards gömställe. Limousinen har mörka rutor, så de kan inte se vart de förs, men de åker in i ett garage och får ta en hiss ned till en luxuöst inredd våning, där Giskard tar emot. Han vill att karaktärerna skall hjälpa honom få tillbaks sin sjukdom i utbyte mot att få reda på var Dödsvakten har gömt sig. Får han tillfälle försöker han också att propagera för sin kult och att förföra någon av karaktärerna. För att garantera provets återlämnande tar han ett cellprov från Ritzer vilket kan användas som spår för en Demonsändning. Det skall lämnas tillbaka i utbyte mot sjukdomen.

Scen 6: Kultens Gömställe.
Karaktärerna förs i Limousinen till ett slumområde som attckerats hårt av bomber, där Dödsvakten gömmer sig i Nurglekultens slumgömställe. Marinsoldaterna barrikaderar det inre rummet och karaktärerna får skjuta sig igenom de förvridna kultisterna fram till finalen. Borbah går automatiskt in i *Frenzy* under slutstriden. Två kultister från Hälsoministeriet är i gömstället för att ta provet med sjukdomen för vidareodling och frakt ut i Imperiet.

Scen 7: Utbytet.
Sköts från Cherry 40 000. Limousinen kommer och utbytet sker inne i den stängda bilen.

Scen 8: Hälsoministeriet.
Om spelarna är så korkade att de tänker tackla Hälsoministeriet på egen hand så får de skylla sig själva. Det är enormt, och har vakter överallt (officiellt för karantänsbevakning). Det enklaste är att Ritzer ger order om anfall - då kommer Grå Riddarna att ta hand om alltihop. Om Ritzer är död kan de andra ge ett anonymt tips - den påföljande undersökningen kommer att ge samma resultat.

Scen 9: Avslutning.
Scenariot har ingen självklar avslutning - Ritzer kan besluta sig för att hjälpa familjen och Borbah, eller att sätta dit dem. Om han har dött kanske karaktärerna lämnar in sig själva, eller att de försöker göra något dumt (som att ta gisslan för att komma därifrån, eller rent av försöker alliera sig med Giskard eller Nurglekulten i hopp om hjälp).
Det viktigaste är att avslutningen blir naturlig och att spelarna handlar logiskt efter hur de spelat karaktärerna.

Victory Conditions:

1 p.	För att ta reda på vad som hänt Myrna.
1 p.	Om de lyckas imponera på orcherna.
1 p.	För att ta tillbaka sjukdomen.
1 p.	Om Giskard dödas.
1 p.	Om kulten på hälsoministeriet elimineras.
1 p.	Om upplösningen blir pampig och bra.
1 - 5 p.	För bra rollspelande.

Saeva Viridis, Stella Benevola - IV, är en av Imperiets många gränsvärldar. Den var ursprungligen befolkad av Orcher - en av de raser som tävlar med människan om de relativt sett få beboeliga stjärnsystemen. Den lokala Orchbefolkningen styrdes av en krigsherre som, för att finansiera en fejd med en krigsherre från ett närliggande system, skickade ut sin rymdflotta för att plundra en av Kejsarens militärtransporter.
Den var på väg för att undsätta ett annat stjärnsystem hårt ansatt av en annan orcharmé och anfölls när den gick ut ur Warprymden i utkanten av systemets gravitationsbrunn.
Orchflottan blev i grunden slagen (till viss del beroende på att orchernas kanonjärer blev så upphetsade att de redan vid stridens början sköt ned sitt eget flaggskepp) men sjuttiofem soldater ur Ultramarinkåren (ADEPTVS ASTRATES) miste sitt liv. En vecka senare anlände en straffexpedition till Saeva Viridis (på den tiden kallad "Besta Planeten") och utrotade hela den inhemska befolkningen med radiak- och virusbomber.
Man fann planeten vara beboelig och att ha ett visst strategiskt och ekonomiskt värde. Dels låg den nära den Orchdominerade rymden och dels hade den vissa malmfyndigheter (plus återvinningsindustrin av den gamla orch"civilisationen"). Följaktligen skickade Imperiet dit kolonisatörer så snart virusepidemien hade lagt sig, och malmindustrin och återvinningen kunde börja så snart strålningen i de förut bebodda områdena hade sjunkit till accepterbara nivåer.
Administrationen Byggdes upp enligt ett relativt simpelt feodalsystem med Guvernörens familj i toppen och en mängd vassaller som styrde över ett visst område eller industri. De få överlevande Orcherna bildade en slavkast under den mänskliga befolkningen och hade huvudsakligen hand om arbete i de starkast bestrålade områdena.
Saeva Viridis är till största delen en ökenplanet med ett fåtal vattenrika områden, och kan endast försörja en gles befolkning koncentrerad runt de små haven och ett fåtal större vattendrag, men till följd av metallindustrin kunde man importera vatten och mat tillräckligt för att slippa ransonera.
Eftersom Strålningen fortfarande var hög inom vissa områden och vattentäkter var mutationsfrekvensen relativt hög, i synnerhet bland orcherna, men enligt Kejserliga standarddirektiv dödades mutationer så snart som de påträffades, för att bibehålla genetisk renhet.
Speciellt noga var man med människor med PSIkrafter vilka avrättades eller skickades iväg till Jorden med inkvisitionens svarta rymdskepp.
Efter att ha haft en relativt frekvent kontakt med Imperiet i 540 år slutade de Kejserliga skeppen att komma. Anledningen var att en av de viktigaste ekonomiska planeterna i sektorn hade fallit för en större orchinvasion, vilket gjorde det för besvärligt att ta sig till Saeva Viridis.
Oron bland befolkningen växte sig större; om Imperiet ändå hade dragit sig tillbaka från planeten, varför skulle då befolkningen tillåta att deras barn avrättades bara för att de hade sex tår eller att man dömdes till slaveri i de radioaktiva gruvorna för brott mot Imperiets lagar? Röster(fast inte så många)höjdes för orchernas lika rättigheter och demonstrationer och kravaller utbröt som krävde ett folkvalt parlament. Guvernören slog tillbaka med trupper av ADEPTUS ARBITES och den lokala Armén, men när Guvernörens Astropat mördades av en terrorist fanns ingen möjlighet att skicka efter hjälp från ADEPTVS ASTRATES.
Revolutionen var ett faktum, Saeva viridis döptes om till Comecon och inom loppet av 15 år hade administrationen börjat fungera igen. Slaveriet förbjöds, men orcherna fortsatte att tillhöra den lägsta samhällsklassen tillsamans med mutanter. Föroreningar och importstopp ledde till brist på vatten och mat vilket ledde till att man började odla på radioaktiv mark vilket i sin tur ledde till en ökad mutationsfrekvens.

Mutationer som inte kunde klara sig själva sattes på hem under miserabla förhållanden, andra bildade kriminella enklaver i slummen till de största städerna. efter 78 år av självstyre hade upp till 4% av befolkningen fysiska förändringar och 2% var Psykoaktiva(vilket verkade vara en naturlig process som inte berodde på strålningen).
Comecon har nu tre större städer: Alloraea, Proteus och Fornbam, alla är beroende av sin metallindustri utom Fornbam vilken är en jordbruksstad. Alloraea har helt nyligen tillverkat två interstellära rymdskepp, men i avsaknad av riktiga navigatörer har de inte testats på allvar.
Administrationen består av ett Ministerråd på 13 personer utsatt av den valde Presidenten. Under sig har de ett flertal departement som styr över Armé, Industri, Hälso- och sjukvård etc - men det är en korrumperad och ineffektiv administration som mer ser till sitt eget välbefinnande än folkets behov.
Missnöjet med regeringen är stort, speciellt i slumområdena, och ordningsmakten har blivit tvungen att använda allt hårdare och brutalare metoder för att slå ned uppploppen.
Befolkningen uppgår till närmare 10 000 000, varav 400 000 mutanter, 250 000 orcher och 200 000 Psykoaktiva.
Bland de som inte är muterade eller orcher fanns det många som ansåg att det var bättre under Guvenörens tid. Vid ett tillfälle försökte en mob beslagta ett av Alloraeas rymdskepp för att ta kontakt med Imperiet, men försöket misslyckades och gjärningsmännen avrättades.
Comecon låg på gränsen till ett innebördeskrig, med konstanta upplopp i slummområdena och en ansträngd försvarsbudget, då den första roboten slog ned i Alloraea.
Natthimlen lystes upp av flammorna från attackraketer. Under en hel natt beskjöts Comecons samtliga städer. Bomberna orsakade ingen direkt skada - de var i stället fyllda med bakteriekulturer som spred sig lavinartat. Folk tryckte hjälplösa i sina skyddsrum medan deas ögon ruttnade och bukhålorna fylldes av var som rann ut genom revor i deras döda hud.
Under en vecka var allt tyst, medans sjukdomarna spred sig. Sedan landsteg en invasionsflotta - tre uppsvällda skepp, rostiga och anfrätta. Slussarna öppnades och förvridna pansarvagnar rullade ut. Himlen täcktes av ett moln feta spyflugor som kröp in över allt - de hindrade sikten, de täppte igen flygplansmotorer, de åt upp grödan. Fiendesoldaterna var inte vanliga människor - uppsvällda, fyllda av förruttnelse och var liknade de mardrömsparodier på Imperiets Rymdmarinkår. Där de for fram spred sig sjukdomarna än mer. Militären stog maktlös - många flydde för sitt liv, och de psykosensitiva trupperna förlamades av skräckvisioner om död och undergång.
Regeringen försökte förhandla om fred och försäkrade att de gjorde framsteg, men förhandlingarna drog ut på tiden.

Då kom räddningen: en av de halvutbildade piloterna kapade ett av planetens prototypskepp och flydde blint ut i rymden, genom en ren lyckträff fick han radiokontakt med Imperiet och de lovade att komma till undsättning. Inom tre dagar attackerade Imperiets trupper - de slog ut fiendens rymdflotta och landsatte stora mängder trupper LEGIONES ASTRATES. Fienden föll efter hårda strider. Imperiets dubbelörn vajade från regeringsbyggnaden och patruller höll gatorna säkra från fickor där strid fortfarande förekom.
Då kom dråpslaget: Imperiet var missnöjt med sakers tillstånd på Comecon. Imperiets lagar skulle införas omedelbart - alla Psykosensitiva, mutanter och den ickemänskliga rasen orcher var en fara för mänskligheten. De skulle elimineras med omedelbar verkan. De enda som tilläts leva var de Psykosensitiva som frivilligt lät sig fraktas till Terra för utbildning i Imperiets tjänst.

STADEN

Saeva Viridis´huvudstad Alloraea har 2 300 000 innevånare. Befolkningen är uppdelad på 90% vanliga människor, 5% mutanter, 2% psykosensitiva och 3% orcher. I stort sett alla orcher och mutanter bor i den stora slum och kåkstaden som omger stadskärnan. Staden ligger där floden ODONATA AVREE rinner ut i MARE VIRIDIS; ett av planetens små hav. Två stora vägar går längs med kusten till planetens båda andra stora städer.

Arkitekturen är pampig och svulstig - de officiella byggnaderna liknar stora teknogotisk - grekiska tempel, och stadsautostradorna kantas av pelargångar i svart stål eller statyer av heroiska militärer från frihetskampen eller krigen mot orcherna.
De mest prominenta byggnaderna är det gamla guvenörspalatset (numera reparerat och använt som regeringsbyggnad), de olika ministerierna och den stora rymdhamnen (som mest används som flygfält). Byggnaderna är stora komplex fyllda med tjänstemän och med kraftig bevakning. Vid rymdhamnen reser sig det 550 m. höga ledningstornet med en enorm eld på toppen. Det finns också fem tempel till kejsaren som stått oanvända ända tills nu, men de har inte reparerats från den omfattande vandalism som de tidigare utsatts för. Staden har också en båthamn.

Utanför stadskärnan, längs med havet, ligger de flesta tunga industrierna - varv, flygindustri, rymdteknik etc. och ännu längre ut ligger slummen med 250 000 innevånare. Staden är svårt krigshärjad - byggnaderna är skadade av explosioner och brand, och många vägar är fortfarande svårframkomliga. Pesten har skördat många offer, men den är nu under kontroll i stadskärnan - kontroll och karantän samt isolering av större smitthärdar gav snabbt resultat. Det ligger inte längre några lik på gatan. Det förekommer fortfarande vissa oroligheter, och folk håller sig mest inomhus. Stämningen är paranoid, med angivningar och sporadiska kravaller överallt.
I slummen är situationen helt annan. Folk slår tillbaka med allt de har för att skydda sig från utrotning - bakom vägspärrarna är det ett regelrätt krig, som dock mattas av längre bort från slumgränsen. Militären håller vägspärrarna, men vinner mark ganska långsamt. De vill testa och få ut så många som möjligt innan de krossar slummen - när den stora offensiven inleds kommer allt att gå mycket snabbt.

<u>Militären i Staden:</u>
LEGIONES ASTRATES har sitt högkvarter vid militärregementet vid Rymdhamnen. De vanliga militärerna är utlokaliserade på mindre regementen, ofta utanför staden.
Det finns 2 500 militärer och c.a 1000 LEGIONES ASTRATES i Alloraea. Utanför alla offentliga byggnader står minst en skvadron soldater (LEGIONES ASTRATES-Sönerslitarna med banér och Powershields m. paradkläden vid de viktigaste). Patruller m. ADEPTVS ARBITES finns lite varstans, i huvudsak i de tätast befolkade och mest välmående områdena. De är klädda i sina mantlar om det inte är upplopp någonstans. Arméns tanks och andra fordon rullar ständigt genom gatorna, och står ofta på vakt vid torgen.

Rymdhamnen är avspärrad och kraftigt bevakad. Där finns f.n.v. sex rymdskepp - planetens egen prototyp (i isärplockat skick), två tillhör Sönderslitarna och ett tillhör Grå Riddarna. De två övriga är smala eleganta mattsvarta skepp - de båda inkvisitorernas privata farkoster.
Utanför militärskeppen och vid infarten till hamnen står tungt beväpnad paradvakt från de båda Marinkårskapitlen samt två Dreadnoughts - 3.5 m. höga stridsrobotar som styrs

genom nervinpulser från de integrerade piloterna.

Scen 1: Knock, knock at your front door.

Teris´ lägenhet ligger på tredje våningen i ett stort hyreshus. Den är bekvämt inredd med kök, vardagsrum, badrum, arbetsrum och gästrum (där Ritzer ligger). I vardagsrummet finns en liten balkong. Lägenheten har tillgång till en relativt avancerad datorkommunikationsenhet. Det märks att Teris är ungkarl - skafferiet är tomt och det är stelt och tråkigt inrett. Han känner sig inte motiverad att fixa med lägenheten när han bara har sig själv att sköta. Det enda rummet som är ombonat är hans arbetsrum.

De har ett stund på sig att diskutera vad de skall göra. Efter ett tag hör de militärfordon på gatan utanför. Det är en trupp på 20 Sönderslitare på motorcyklar med två Rhino ATT (Armed Troup Transport) som de parkerar vid gatans båda ändar. En skvadron går in i husen två och två, medans en skvadron vaktar gatan. Efter ett tag släpas en man och en liten flicka skrikande in i ett av de väntande fordonen - de har funnits ha haft smärre fysiska förändringar, vilket också en granne skriker genom fönstret ("Ta dem bara! Onaturliga missfoster är dom allihopa! Det finns säkert flera i huset - dom här ovanpå brukar alltid leva rövare!)
Efter ett tag ringer två av dem på Teris´ dörr. De är artiga men mycket bestämda, och om de stöter på protester tränger de sig in med våld. De förklarar att det bara är frågan om en ren rutinkontroll - alla medborgare måste lämna ett mycket litet blodprov för att testa sin genetiska renhet. De kommer att få besked så snart analysen är färdigställd.

Blodproven lagras i en liten bältesväska som den ena soldaten bär, för att sedan tas för analys. Personnummer rang och adresser tas in på data tillsammans med proven.
Karaktärerna får ett numrerat intyg på att de testats.
Syftet med blodproven är att kolla för psykosensitivitet, vilket märks på vissa gen-grupper. Dessutom märks vissa abnorma förändringar i arvsmassan. Borbahs gener t.ex. är i totalt sammanbrott.
Fysiska mutationer är i andra prioritet just nu - det kan alltid Guvernören ta hand om senare, även om Sönderslitarna tar på sig den uppgiften vid behov.

Besked om gentesten kommer fem timmar senare, då en skvadron på tystgående Jet-antigrav motorcyklar hälsar på. Om inte karaktärerna är hemma riggas dörren med ett larm till regementet (som kan vara vid lägenheten på 10 min.)

Om karaktärerna vill bråka torde äventyret att vara snabbt slut (20 soldater på öppen gata är inga bra odds - speciellt som de är beredda att sätta eld på hela kvarteret för att röka ut karaktärerna). Eftersom resultaten inte kommer med en gång har de tid på sig att flytta, vilket de också borde inse att de måste.

Scen 2: Förluster är accepterbara - misslyckanden är det ej.

Teris har en personbil (typ Mercedes) i källargaraget, och Richter har en öppen arméjeep på gatan utanför. Det tar ungefär en timme att ta sig till slumgränsen, eftersom många vägar är oframkomliga och vissa områden är avspärrade p.g.a. genkontroller eller upplopp. Fortast går det på de stora militärkontrollerade autostradorna och gatorna. (De finns två körfält reserverade för militärfordon och två för vanlig trafik, men det är så liten trafik att det inte är några problem. Om karaktärerna visar öppna vapen kan de räkna med att bli stoppade av trupper ur ADEPTVS ARBITES, som konfiskerar dem om de inte kan komma med en bra förklaring; att de skall till områden nära slummen, att de är ute i militärt uppdrag (Richter är ju faktiskt Segerant) etc. Om inte Ritzer visar sin elektrotatuering måste de lyckas bluffa sig igenom för att inte strula.De enda vapen som inte konfiskeras är vanliga svärd och knivar.

När karaktärerna närmar sig slummen märker de hur förfallet börjar krypa in. Sjuka raglar fortfarande omkring i gränder och pestsmittade husdjur ligger kvar på öppen gata bland sopor och skrot. Folk gör sitt bästa för att hålla sig undan Marinkårens utrotningspatruller som fortfarande håler på att rensa ut sjukdommarna i området. Karaktärerna hör sporadiskt knatter av Bolter eld på avstånd (man har upptäckt ännu en smittad). Många av Marinkårens fältskärar finns här i området. (Vit-röda detaljer på rustningen, chainsword, två sammanslingrade ormar runt en stav som symbol.)

Närmast slummen är en zon av totalt utbrända hus och krossad stadsterräng. Zonen sträcker sig i ett 150 m. brett band längs slumgränsen, och gränsen flyttas allteftersom armén vinner terräng. I det här områdena finns det flera läger dit slumbefolkningen kan komma och testa sin gener. Många gör det eftersom det erbjuds mat, sovsalar och beskydd. Myrna har befunnit sig i läger nummer 3, men är numera död. Längst ut mot slummen finns det befästa vägspärrar, och de vägar som inte är avspärrade är blockerade med bråte och radiakgeneratorer (varningsskyltar finns, så att man inte behöver bli bestrålad i onödan) De försluts med fjärrkontroll innan de flyttas längre in i slummen.
Varje större spärr är bemmanad av en halv skvadron Sönderslitare m. tunga vapen (2 Hvy Bolter, 2 Missile Launcher, 1 vanlig eller en segerant) och en skvadron ur den reguljära armén. De mindre spärrarna är bemannade av en skvadron vanliga armésoldater, varav en har en Lascannon.
Det går att bluffa sig igenom spärrarna, men det är svårt (-20% på Fel.) Soldaterna vid de mindre spärrarna går att prata med eller att muta, om de inte fattar att Ritzer är från Imperiet.

När karaktärerna närmar sig den första vägspärren Ser de att kvarteren bakom står i ljusan låga. Hettan slår dem i ansiktet när de kommer närmre. De ser att en familj springer ut ur en av portarna En av dem faller brinnande ihop på gatan, medans de kvarvarande - en kvinna med ett barn i famnen - stapplar mot spärrarna. Hennes hud är bjärt orangegul (hon är en mutant).
En av Marinsegeranten ger en order till en av armésoldaterna. Han tvekar och ser skrämd ut. De växlar några ord, sen slår segeranten ned soldaten. En marinsoldat öppnar eld mot kvinnan och barnet och avslutar med en salva mot den liggande soldaten som vägrade lyda order.

Scen 3: Slummen.

Slummen har vuxit upp ur förfallna stadskvarter. I de inre delarna finns fortfarande gatorna kvar, även om det ofta byggts ut sjul som sträcker sig över trottoarerna och ut i gatan. längre ut övergår slummen i en kåkstad av små eländiga kojor av plåt, plast och papp. Gatorna är smala och krokiga, fulla av skit och bråte. Herrelösa hundar och sjuka strövar omkring som levande döda. Pesten har slagit hårt här (även om orcherna klarat sig bättre än andra) - lik ligger på gatorna och i gränderna finns ofta likbål där man bränner kropparna på eldar av sopor.

Eftersom Imperiet håller på att expandera in i slummen har maktstrukturen förändrats: tidigare mutade enskilda gäng in attraktiva områden och höll dem så länge det gick, nu flyttar stora grupper bort från de farliga gränsområdena in mot andra gängs territorium. Utrymme finns eftersom pesten rensat upp en hel del, men gängen är måna om de områden som de lyckats tillskansa sig. Strider är vanliga, och mutantgängen (som många nu vill ha bort i tron att de skulle bli lämnade ifred då) trängs ofta in mot gränsen av allianser mellan andra gäng. Där kämpar de för sin existens mot de avancerande imperietrupperna. På flera ställen har gäng gått samman för att ge en enad front mot hotet från staden. Orcherna (som har utvecklat en egen underjordisk vapenproduktion) har bildat en allians för att kunna försvara sig och är den starkaste gruppen i slummen, och har lyckats hålla sina gamla revir. Olika gänggränser är utmärkta med symboler målade på husväggarna.

Skräcken för pesten märks inte så mycket efter som många ändå vet att de kommer att skjutas när Imperiet kommer. De smittade får driva runt tills de stupar.

När karaktärerna kommer in i slummen möts de först av en tom stad där innevånarna antingen har dött eller flytt. Längre in finns befästningar och vallar uppskottade, bemannade med vettskrämda mutantgäng eller de som varit för svaga för att hålla sig kvar i de tryggare områdena. Kommer karaktärerna i ett militärfordon blir de beskjutna så fort de visar sig, och även om de kommer i ett annat fordon kommer ett par skott tills de inser att det inte är militär som kommer. För att komma fram utan problem krävs diplomati på gängvilkor ("Vi har inget intresse av att bråka med er, men om det blir muck kan ni räkna med att vi knäcker ett tjugotal av er innan ni får ner oss! Här har ni ett par extra laserbatterier om ni släpper förbi oss.") Hårdvaluta i hela slummen är ammunition, mat, knark och sex.
Om spelarna vill slå sig igenom är det c.a 30 st. i varje gäng, även om inte alla är vid posterna hela tiden. Dessutom kan det komma förstärkning från granngäng.
det är svårt att köra fordon i slummen - gatorna är täckta av bråte och på många håll är gatorna söndersprängda av bomber från kriget eller avspärrade av barrikader mellan olika territorier.
I de lugnare områdena är gatulivet livligare och där är det omöjligt att köra bil effektivt. Knarkhandel och prostitution förekommer öppet på vissa gator som är hårt kontrollerade av olika gäng. På vissa håll är det närmast en bazarliknande stämning med stånd, handel och frenetisk aktivitet - försäljning av hemmagjord sprit och knark, vapen, sko- och klädeslagare, olika former av stöldgods etc.

Kåkstaden är en hopplös, smutsig och deprimerande miljö med trasiga människor och orcher. Karaktärerna kommer förmodligen inte att vistas i de här områdena.

Om karaktärerna börjar leta efter Dödsvakten har de svårt att få relevant information. De blir tvugna att fråga ut folk i slummen, men om de bara går runt och chansar får de inte reda på någonting. I slumsektor 6 har ett fåtal hört rykten om Dödsvakten, men de flesta är irrelevanta och resten är osanna.
De har setts i en mindre eldstrid vid en av de öppna kloakerna i kåkstaden, men det var för sex dagar sedan (säger en trasig man från de yttre slumområdena). För fyra dagar sedan sågs de springa förbi en fabrikslokal där nåt orchgäng brukar ha sina initieringsriter (berättar en orch). De rånade en matbod för ett par dagar sedan - det blir bara värre och värre (klagar en av slummens egna företagare). Dom var på Six Fingered Joe´s födelsedagsfest i förra veckan (ljuger Six Fingered Joe för att verka hip).

Det är ingen som vet var de håller till eller exakt var de kan ha befunnit sig vid något speciellt tillfälle och de flesta vet ingenting. Om de försöker prata med gängbossar eller andra viktiga personer (hälare, vapensmeder, knarktillverkare etc) kan de så småningom för en mindre summa (150 cred.) få ett tips: Orchgänget Gretchinstryparna har pratat om en eldstrid i utkanten av deras territorium, där soldater av det slag som karaktärerna letar efter hade deltagit. Sisu vet vägen till Gretchinstryparnas område, som ligger i sektor 6.

Slum A: Myrna.

Om karaktärerna vill hitta myrna måste de börja med att gå till kejsarbron (Sisu vet att hon brukar vara där). Kejsarbron är en bro över floden ODONATA AVREE där många prostituerade väntar på kunder. Bron styrs och är bevakad av gänget Ras 1 som tar en del av de prostituerades vinster för att de skall kunna gå på ett ställe som är relativt säkert och luckurativt. Dessutom kan de få hyra barracker vid brofästena att ta sina kunder till. Om de pratar med gängbossen Rossgoy får de bara reda på att hon stuckit, men om de pratar med de prostituerade kan de berätta att hon har bytt distrikt till ett nära gränsen, till ett friområde där de som testas för att lämna slummen söker sig.

I friområdena (det fins 8 stycken och det tar lång tid att ta sig mellan dom) är säkerheten rigorös. Det har bildats befästa läger med medicinsk personal, soldater och flyktingar. Alla testas först för sjukdomar och sen blir de kvar ett tag för genanalys. Smittade och genkontaminerade elimineras efterhand för att ge plats åt de nya frivilliga som strömmar in. Under karantänsperioden sättd de i arbete med tillverkning av konsumtionsvaror som behövs för att kunna bygga upp samhället på nytt. Det finns c.a 1300 frivilliga, 20 Sönderslitare och 100 vanliga soldater och medicinsk personal i varje läger.

Myrna har hamnat i läger 5 och där funnits ha en trolig genetisk förändring. Hon rensades ut för fem dagar sedan. Om karaktärerna talar med personalen (och visar ngn form av militär auktoritet eller visar t.ex. Ritzers elektrotatuering) blir de hänvisade till Fältskär Doref Sklopek (LEGIONES ASTRATES - Sönderslitarna) som har hand om register och analysresultat. Han kan lätt ta reda på vad som hänt Myrna (hennes flicknamn är Gartsem).
Om karaktärerna intar en rent proffisionell attityd får de reda på resultatet rakt av samt ett datautdrag, men om han märker att det är personliga relationer inblandade försöker han framföra det lite mer inlindat - han bjuder på ett glas och sätter sig att prata lite allmänt innan han beklagar det som hänt. Han är dock en mycket upptagen man och drar inte ut på det för länge, speciellt som han inte är emotionellt engagerad själv (vilket märks om

man pratar ett tag med honom).

Slum B: Boss of da boyz.

Gretchinstryparnas (gretchin = spacegoblin) territorium består av ett litet kärnområde på 5 kvarter samt ett gränsområde som ligger runt om kärnan som en buffert. När man kommer in i gränsområdet ser man gängets symbol målat på husväggarna - en liten hängd gretchin (så klumpigt målad att bara de invigda kan se vad det egentligen föreställer) I gränsområdet finns även andra gängs symboler övermålade med gretchinen. Området byter ofta ägare genom olika gängkrig, och de som för tillfället håller ett kvarter skyndar sig att kleta över de gamla tecknen med sina egna gängsymboler. Väggarna är sönderskjutna och brända och det bor inga här. Gretchinstryparna är relativt starka nu, och det är få som vågar sticka upp. Gängen runt om kring har inte några vackra ord att säga om dem.

När karaktärerna kommer in mot kärnområdet möts de av en vägspärr. Den är bemannad av tre orcher på dagen och fyra på natten. Orcher föredrar nattmörkret, och vill helst inte släppa in utomstående i kärnområdet på dagen (Initierade och folk som bor i området får komma in) eftersom bevakningen är dålig och folk kan göra fanskap med liten risk för att bli upptäckta. På dagen fungerar spärren som försvar och på natten som biljettlucka. Folk får betala för att komma in och uppleva territoriets nöjen. De som jobbar i spärrarna får behålla biljettintäkterna själva och försöker alltid pressa upp priserna. (Innevånare el. Initierad: Gratis, Rik: 40 < cred., Medel: 20 cred., Fattig: 5 cred., Beväpnad och Stor: -10 cred.) Eftersom Orcherna tillverkar sina egna vapen finns det inte samma efterfrågan på ammunition i orchkvarteren.
På natten blir delar av kärnområdet som ett nöjeskvarter, dit många av slummens innevånare söker sig. Gården är full av olika stånd, Scener etc. och i husen finns det barer, affärer och mycket annat. Husen är bostad åt de som bor på området, och det förekommer att det finns ngn slags verksamhet i en lägenhet högre upp i husen. Vissa platser kan vara av speciellt intresse:

1: Busspärr. Spärren består av en gammal buss som man är tvungen att gå igenom (en extra dörr är utsågad mittemot den vanliga sidodörren) Fem orcher finns på vakt här, och det finns en lucka på taket med en Hvy Bolter monterad.

2: Generator. Drivs med alkohol som framställs på territoriets bryggeri. Den ger inte så mycket ström,men det räcker för att hålla igång bossens lägenhet, några strålkastare på torg och gator och lamporna och musikanläggningarna ute i kvarterens barer.

3: Skurslapps Go-go bar. Om karaktärerna vill kolla på orch go-go. Det finns en scen med ett band (vanliga människor), alkoholförtäring och viss servering. Människor är ganska illa sedda här, och bandet blir utsatta för glåpord och en eller annan projektil.

4: Vapensmed. Ligger på en liten bakgata i utkanten av området. Han har ingen laserteknologi, men tillverkar Boltguns och -pistols, Granater och Chainswords. Dessutom köper och säljer han begagnat. Priserna är mycket höga (1000 för bolt gun, 750 för chainsword och Bolt pistol, 140 för crack-, 35 för frag- och 7 för smokegrenade)

5: Binkos Buss Bar: Är inredd i en stor buss där man kan fälla ned ena långväggen så

att den bildar ett golv där man ställt bord och stolar. Alkoholen här är bättre än på andra ställen i området.

6: Bossens lägenhet. Flåarn bor här med tre livvakter och sina två fruar.

7: De ungas hus. Här bor alla unga orcher tills de initieras i vuxenvärlden vid c.a 12 års ålder. Det bor c.a 10 barn här, tillsammans med en gammal orch som är deras lärare. De tillåts inte att vara ute och ränna på festnätter.

Att umgås med orcherna kan vara lite påfrestande. Om man inte sätter hårt mot hårt försöker dom att sätta sig på en. De har ett inneboende förakt mot etablissemanget och människor. Sinsemellan pratar orcherna sitt eget språk, och om man kan det stiger man flera pinnhål i deras ögon. Om man visar sig från den starka sidan blir de tjänstevilliga och försöker visa att vi är kompisar i stället.

Om karaktärerna frågar runt efter uppgifter om Dödsvakten är det få som vet något. De måste fixa ett snack med Bossen, vilket vilken orch som helst kan göra (fast det kräver en muta på 20 Cred). I sådana fall skall de träffa bossen vid Binkos Buss Bar. Orchen som hämtar Flåarn delger honom sin uppfattning om karaktärerna.

När Bossen kommer gör han det med stil; hans tron (gjord av karossen till en gammal bil) bärs av fyra orcher, båda hans fruar sitter vid hans fötter och han ledsagas av fyra livvakter. Framför ekipaget går en ung orch som tutar i ett avgasrör och ser till att folk flyttar på sig. Tronen är behängd med olika troféer och krimskrams. Denne orchs uppgift är dessutom att presentera sin boss "Flåarn, starke boss över Gretchinstryparna, utrotare av Kritvit Knarkkungsgänget, besegrare över Gor Tolsson etc, etc.
Flåarn själv är en imponerande figur: Han är iklädd tungt stridspansar och har en mantel hopsydd av skalper från döda fiender och rivaler (en skalp men tuppkam bildar en krage runt hans kraftiga nacke). Han är 220 cm. lång och är beväpnad m. chainsword och boltpistol. I ansiktet har han otaliga ärr, ringar och smycken pryder öron, ögonbryn och läppar.
Han uppträder värdigt och överlägset. Formen säger att spelarna måste presentera sig i tur och ordning och helst räkna upp om de gjort några stordåd, men han förutsätter att karaktärerna inte vet hur man skall uppföra sig. Om karaktärerna vet det (*anthropology*) blir han positivt överraskad. Han diskuterar en stund om situationen i allmänhet innan han tar upp varför karaktärerna har kommit i första hand. (om karaktärerna själva för det på tal är de oartiga) Han släpper aldrig karaktärerna inpå livet och blir alldrig förtroelig med dem.
Karaktärerna får lägga fram sitt ärende (antagligen känner han redan till det, eftersom orchen som hämtade honom förmodas berätta karaktärernas ärende) ser han fundersam ut en stund (fast det är mest show). Om karaktärerna imponerat med sin hårdhet och taktfullhet erbjuder han som en vänlig gest informationen gratis, annars måste de skjuta till 700 cred. till klanens ansträngda kassa.
Informationen Flåarn har är relativr färsk. Händelserna utspelades i förrgår.

A: 7 st. Fiender sågs skjuta sig in en porrklubb inte långt här ifrån. Efter en stund kom de ut igen, men genskjöts av en trupp soldater som kom springande längs med gatan. Fienderna besegrade de andra soldaterna och försvann sen bortåt. Ingen vet vart.
B: De andra soldaterna var av okänt slag. De var rustade med bolters och stads-

cammomönstrade meshuniformer. Ingen av dem överlevde. (Slaanesh kultister)

C: Porrklubben heter Cherry 40 000 och ligger på en frigata utan gänganspråk nån km. från Gretchinstryparnas territorium. Flåarn kan förse dem med en Guide om de vill.

Guiden är en hunsad ung orch vid namn Gobbe. Han var den som såg själva striden mellan Slaaneshkulten och Dödsvakten. Han är alltid lite orolig när han är utanför sitt område - speciellt när han inte har sina kompisar med sig. Han var i slummen för att kolla in en go-go flicka (orch) på en av barerna där. När han inte blev insläppt drev han runt och hamnade mitt i bråket. Han vill inte erkänna anledningen att han var där och försöker patetiskt att verka äldre än han är (han är 9 år vilket motsvarar 13 - 15 människoår). Gobbe är beväpnad med en kniv.

Scen 4:Cherry 40 000.

Cherry 40 000 är en ganska stor klubb mitt i ett av slummens horkvarter. Utanför klubben finns en stor neonskylt som inte fungerar. Fasaden är brandskadad och dörren är nyligen utbytytt. Det finns tydliga tecken på strid. På klubben jobbar 4 vakter (använd värdena för orchboss), 2 bartendrar, 5 servitriser, en Croupier och 14 flickor (12 vanliga människor och 2 mutanter. Tre av dem är kultister - två vanliga och en mutant). Bordellmamman som är ansvarig heter Gith och är en bedagad kvinna i 50 - års åldern.
Tecknen på strid syns mindre på insidan (klubben bjöd litet motstånd) det finns två scener med stripdans mittemot varandra, en bardisk, garderob och ett spelbord. Ställets prostituerade minglar bland klientelet i jakt på kunder. Personalen vet mycket lite om vad som hände - fienden kom inrusande, skjöt ett par salvor som dödade en av vakterna och några av kunderna och rusade sen ner mot källartrappan. Det hördes skottlossning därifrån och efter ett tag kom de tillbaka och sprang ut.
Ingen (utom kultisterna) vet vad som fanns nere i källaren eller vilka soldaterna som kom till undsättning var. Ingen vet vem ägaren är, inte ens Gith (kultisterna vet förstås).

Det som fanns i källaren var ett av Giskards små kärleksnästen. Han brukade låta någon av kultistfnasken ragga upp folk och ta ner dem i källaren där han smittade dem med sjukdomen och utnyttjade dem tills de dog. Dödsvakten kände närvaron av en okänd kaossjukdom och bröt sig in för att lägga beslag på den. Giskard teleporterde sig hem och skickade sina kultister på Dödsvakten när de kom ut med sjukdomen. Källaren är numera rensad på alla bevis, även om kulhålen fortfarande finns kvar i väggarna. Källaren har en utgång till baksidan där Giskard brukade komma in.

Om karaktärerna vill prata med Gith får de först redogöra för sitt ärende för någon i personalen, som går och underättar henne. När hon får reda på att det handlar om anfallet på klubben tar hon kontakt med Giskard via en liten kommunikator och lämnar den på så att han kan höra diskussionen. Om karaktärerna ger någon annan anledning att träffa Gith slår hon på den i smyg under skrivbordet när hon får reda på karaktärernas egentliga syfte. Hon uppehåller karaktärerna så så länge hon kan, och förklarar att hon tyvärr inte vet så mycket, men att ägaren vet mera. "Han har en bil som borde vänta på baksidan vi det här laget."

Bakom klubben står Giskards limousin väntande på karaktärerna. En av hans manliga kultister agerar chaufför och öppnar dörrarna för dem. Han säger mycket lite och sitter bakom pansarglas. Dörrarna låser sig ljudlöst när karaktärerna har satt sig. Bakom mörka rutor kör han i kringelkrokar till Giskards residens någon km bort.

Scen 5: Mr Porno.

Limousinen kör in i ett garage och garageportarna stängs bakom den. Chauffören visar på en hiss som finns i garageväggen. Hissen rymmer max 4 personer eller 350 kg. Det finns bara en hissknapp, och när man trycker på den går hissen nedåt ett våningsplan. I hissen finns dessutom en dold kamera och två dolda lasergevär (BS 45%, S 8) reserverade för objudna gäster. Hissen öppnas på långsidan i en lyxigt inredd korridor. Plyshdraperier på väggarna, en tjock matta täcker golvet, ljusstakar med parfymerade ljus sprider ett milt sken. Dubbeldörrarna rakt fram står på glänt och stilla musik hörs genom springan.
Giskard är inte ensam i våningen - 5 kvinnliga kultister väntar bakom dörrarna till vänster och höger ifall karaktärerna skulle vilja bråka.

Giskards våning är luxuöst inredd överallt. Silkesdraperier, tofsar, kristallkronor, abstrakta skulpturer i alkover, bildskärmar, barskåp, mjuka ljusspel, pornografiska laserhologram, softad musik, krukväxter och stoppade möbler finns i ALLA rum (inkl. toaletten, som dessutom är förgylld med ädelstenar) Tjänstefolkets egna rum är mer spartanskt inredda, men de är ändå snofsiga efter kultisternas eget tycke och smak.

1: Salong. Fyrfat med rökelse står i hörnen. En stor bildskärm med en enorm dataanläggning finns infälld i väggen, ett barskåp , bokhyllor och konst finns runt väggarna. Ett stort träd i kruka sprider sina grenar över rummet. En soffgrupp finns mitt i rummet. på bordet står en fruktskål och rummet doftar sötaktigt av mysk. Den bakre delen skyms till viss del av ett uppknutet sidendraperi, och ett panoramaakvarium med stora vattendjur täcker hela den bortersta väggen.

2: Bibliotek. Bokhyllor täcker hela väggarna. en bekväm soffgrupp står i ett hörn och stegar står så att man kan nå de översta hyllorna. En dataterminal finns med mängder av litteratur på optiska mikrochips. Det finns böcker på Eldar, Imperiets klassiska- och nya språk, orchiska, ett par böcker på Slann (konstiga hieroglyfer) och ett par böcker på Kaosspråket (ännu konstigare och obehagligare hieroglyfer) De flesta böcker handlar om historia, ockultism , porr, religion och äkta magi (Slann, Eldar och Kaos) I ett hörn står Giskards Kaosrustning (som bara tar 2 SR att ta på sig, eftersom den är levande)

3: Sovrum med roterande rund säng m. infällbara magnetbojor.

4: Hobbyrum 1. Divan, soffgrupp, infällbar sträckbänk, stor bar och ljudanläggning samt skåp med tortyrredskap. Heltäckningsmattan är lite fläckig (men det mesta blodet har tvättats bort). På golvet ligger liken av två av Giskards senaste offer - uppsvällda, sargade och förvridna. De är täckta av genomskinligt synskin vilket ger dem ett plastigt utseende. De är c.a en vecka gamla (men går fortfarande att använda). Dessutom ligger en laserbrännare, en flaska syra och en kanyl (m. syra) på ett litet bord.

5: Hobbyrum 2. En låst pansardörr spärrar vägen till rummet. Dörren är skyddad med ett sigill; den som vidrör dörren får en Lightning bolt på sig (S 8 + 2d10). Ett pentagram är ingraverat i det rostfria stålgolvet. Hyllor m. komponenter till ritualer, rituella redskap och allsköns bråte ligger kringstrött runt om i rummet.

6: Pool med tillhörande massage- och omklädningsrum. Vattnet är rött och parfymerat.

Giskard tar emot karaktärerna i salongen. Han ligger på en divan vid soffgruppen i bortre änden på rummet. Han är klädd i en luftig flimsig dräkt som avslöjar hans pojkaktiga figur och hans enda bröst skymtar i urringningen. Sitt fruktansvärda ansikte har han dolt bakom en slöja av tunnt violett läder med guldkant och slitsar. Han erbjuder spelarna att slå sig ned, presenterar sig och bjuder på frukt alkohol och knark om någon vill ha. Har de speciella önskningar kan han förmodligen tillgodose dem, men inget kött efter som han är vegetarian (utom i sängkammaren).
När du spelar Giskard så använd ett överdrivet feminint kroppsspråk och fjolligt prat (som Pierre Barda). Han är lätt road av att se Ritzer från Imperiet ovetandes gå runt med Borbah (han känner lukten av kaos från honom och är ganska nyfiken).
Han förklarar sitt dilemma för spelarna:
(jo, ni förstår, jag har ett litet problem som jag tror skulle ligga i ert intresse att hjälpa mig med. Det är så att jag har blivit av med en sak som jag var så fäst vid, som de där förskräckliga Nurglemarinsen kom och stal av mig. Ja jag blev så frustrerad så det var rent otroligt och knappt visste vad jag skulle ta mig till, ja, det är så förstår ni mina små vänner, att jag har känt mig så fruktansvärt blasé på sista tiden, i och för sig så har jag ju alltid mina vänner och väninnor, men det är ju bara samma snoppar, bröst och bakar hela tiden och jag visste då rakt inte vart jag skulle hitta något nytt att göra, men då... o.s.v.)

Han förklarar att "vi är ju alla män och kvinnor av värld" och berättar om sina experiment med sjukdomar. Han visar in spelarna i hobbyrum 1 för att de skall få ta en titt om de vill. Om någon av karaktärerna uttrycker tvivel om det moraliskt riktiga i dylika kärleksaffärer så avfärdar han det med att han accepterar i stort sett vad som helst som folk kan tänkas hitta på (utom Khornedyrkan), även om han inte förväntar sig samma förståelse tillbaka. Om karaktärerna frågar om han inte är orolig för att hittas skrattar han bara. (han kan förklara sin inställning och filosofi för den som är intresserad)

I utbyte mot att han visar dem vägen till Dödsvaktens gömställe vill han att karaktärerna hämtar tillbaka sjukdomen (som liger i ett litet svart provrör) till honom. Han vill ha ett litet cellprov från Ritzer som skall lämnas tillbaka vid leverans av sjukdomen. Det läggs in i ett tidsinställt stasisfält (på två dygn) och kan inte kommas åt förrän tiden går ut. Om han inte får sjukdomen kommer det att användas som spår för en demonsändning. Utbytet kommer att ske bakom Cherry 40 000.

Om han får tillfälle så försöer han komma in på sin religions läror och idéer och gärna droga ner dem en smula och lägga dem att vila i mysrummet för att sedan förföra dem. Det finns risk att tjänstefolket kommer att kasta sig över någon som ligger och vilar ensam i våningen.

När de förhandlat färdigt förklarar han att hans chaufför är beredd att köra dem omgående till gömstället.
Han vägrar låta karaktärerna vänta eller gå själva - han vill ha resultat omedelbart.

Scen 6: Kultens gömställe.

Limousinen tar dem på en skumpig färd som varar en timme. När den stannar så släpps karaktärerna ut på ett stort raserat område fyllt av hus som jämnats med marken, totalförstörda bilvrak etc. De är i zon 7. Chauffören visar på ett hus som är nästan helt tillplattat. Gömstället finns i källaren förklarar han.

Huset består av lite väggrester som är 1 - 1.5 m. höga. I varsin ände av huset finns en källarnedgång. Gömt ibland husväggarna står 2 motorcyklar tillhörande kultisterna från hälsoministeriet. De står nära en lönnlucka som för enkelhetens skull är i stort sett omöjlig att upptäcka (-70% på I).
Kultens gömställe är fyllt av stora flugor som kläcks ur pölarna av var och lort som rinner över golvet. De kryper in i karaktärernas munnar och ögon och ger -10% på WS och BS samt -1 på M. Rummen fylls av ett dovt brummande som kommer från flugorna som slött flyger omkring.

1: Dörren är låst. Det finns tre halvvakna kultister i rummet. Dessutom finns den enas fru med sitt lilla dibarn (hon utan bröstvårtor) i köket och kokar kaffe. Allt stinker och är täckt av lort.

2: Kök och skafferi. Ohyra kryper slött genom sjok av alger och svarta, slemmiga beläggningar.

3: Sovsal. Högra väggen är täckt av sovbås och våningssängar. I sängarna ligger de som inte kan gå själv. Var, blod och utsöndringar som krälar av fluglarver har torkat in i filtarna som är styva och slemmigt hala. Det rinner i stora sjok långt ned på golvet som består av fläckad betong. De 12 som finns i sängarna är långt gågna - de har förvridna lemmar, parasiter som tränger ut ur kroppsöppningarna etc. Likaväl är de muntra och glada, och flera snuttiga kärlekspar finns i sällskapet.
Tre friskare kultister finns i rummet och sätter upp försvarsställningar när det blir bråk. De i sängarna försöker gripa tag i karaktärerna när de tränger sig förbi.

4: Skyddsrum. Tillskjutna pansardörrar finns på varsin sida om rummet. I rummet finns Dödsvaktsskvadronen, en vanlig kultist som varit akademiker samt två kultister från hälsoministeriet. De är i färd med att fixa överföringen av sjukdomen. Sovtäcken, vapen, ammunition, mat, etc. lagras här i rummet, som också tjänar som gudstjänstlokal. Stora kaosrunor täcker rummets väggar och golv och förfallet här är ännu mer utpräglat här. Luften går nästan inte att andas. I en lista finns en ruttnande kopia av Liber Bubonicus - Nurgles heliga skrift.

5: Fritidsrum. 6 kultister håller på med att umgås här inne. (2 män och 4 kvinnor)De sitter och dricker bers, kastar pil, spelar spel o.s.v. De tar upp försvaret bakom ett omkullvält bord. Allt är täckt av lort

6: Ytterdörren är låst. Det finns tre kultister på vakt här (som är rätt uttråkade). Smuts och ohyra ligger i jäsande pölar över golvet.

7: Rum fyllt av bråte.

Vakterna är inte speciellt alerta och har - 20% på att höra karaktärerna. När anfallet kommer barrikaderar sig kultisterna bakom möbler medans dödsvakten håller skyddsrummet. När karaktärerna når fram till skyddsrummet tar det en runda innan kultisterna från hälsoministeriet börjar fly ut genom lönnluckan i taket - det tar 3 Stridsrundor för dem att komma upp. En av dem bär på sjukdomen.

Borbah kommer automatiskt att gå in i frenzy under slutstriden och är kapabel att slita loss hela pansardörren för att komma in.

Om karaktärerna bara kommer från det ena hållet flyr kultisterna på den andra sidan när striden i skyddsrummet börjar avslutas (inte de som inte kan gå).
Karaktärer som slagits i närstrid med kultister eller Dödsvakten drabbas av någon sjukdom om de inte slår sin T eller mindre på 1d20. Den bryter då ut inom 1d20 dagar.

Kultisterna från hälsoministeriet vägrar samarbeta, men om de kan fås att prata berättar de allt - om planerna att odla upp sjukdomen för vidaretransport när lugnet lagt sig och om kulten på ministeriet. De kan berätta att de lärde om kulten när de inledde fredsförhandlingar med Dödsvakten. De hade alla blivit smittade och insåg att den enda som brydde sig var pestens herre Nurgle - han var den enda som kunde rädda dem från att dö.

Scen 7: Utbytet.

Utbytet sker på Cherry 40 000. Gith kan när som helst ta kontakt med Giskard. Limousinen kommer på baksidan och utbytet sker inne i den låsta limousinen. Ritzer får lägga provröret i en vändbar skål (som de har när man betalar på banker) som sitter i pansarglaset som skyddar chauffören, och chauffören lägger stasisfältet i den andra. När skålen sväger runt kan de båda ta sina respektive föremål. Limousinen kör kringelkrokigt för att det skall vara svårt att spåra honom till Giskard. Om karaktärerna lyckas ta reda på giskards gömställe och sätter in trupper på honom kan han alltid teleportera sig någon annan stans. Anfaller karaktärerna försöker han ta dem i strid (han är inte den som säger nej till en god fight) men flyr om det går dåligt.

Lurar karaktärerna Giskard skickar han en Undead Major Hero på dem för att ta tillbaka provet innan de hinner göra sig av med det. I värsta fall kommer han själv, om han inte har cellprovet kvar, då en trupp på 6 st. Demonettes hälsar på i Ritzers sovrum. (Riggad strid - han dödas automatiskt om han inte har psyk-out Granater)

Scen 8: Hälsoministeriet.

Lär bli en kort scen. Det finns 11 vakter i lobbyn (använd värdena för vanliga armésoldater) och 44 andra utspridda i byggnaden. En i varje skvadron har en Lascannon att hämta vid behov. Det är enklare att bara kalla på De Grå Riddarna som fixar biffen automatiskt. Efter att ha verifierat ryktena skickar de in sex skvadroner terminators understödda av pansar, bombardemang och 10 svadroner vanliga Riddare.

Scen 9: Avslutning.

Scenariot har ingen självklar avslutning - Ritzer kan besluta sig för att hjälpa familjen och Borbah, men då förråder han Imperiet. Att släppa ut tre oskyddade psykosensitiva och en Nurglekämpe är allvarliga saker.
Om han sätter dit dem avrättas borba omgående. Skall de ledas in i ett bakhåll består det av tre skvadroner Domare och en skvadron Terminators (som skall ta hand om Borbah). Om karaktärerna flyr jagas de med snabba jetmororcyklar. Om Ritzer lägger ett ord för familjen får de plats på skeppet (de som hade platserna avrättas) och skickas till jorden. Richter och Sisu finns inte vara av så hög kvalitet, utan blit PSI batterier åt maskinerna som håller kejsaren vid liv. De dör inom ett par månader. Teris binds till Kejsaren som Astropat och får leva resten av sitt liv blind och utan känsel - en psykisk telegraf i Imperiets tjänst.

Om Ritzer har dött kanske de lämnar in sig själva, eller försöker att göra något dumt (som att ta gisslan för att komma därifrån, eller rent av försöker alliera sig med Giskard eller Nurglekulten i hopp om hjälp).

Gisslan är hopplös - Imperiet spränger hellre bort dem allihopa än låter dem fly och de är villiga att ge dem vilka löften som helst för att omedelbart bryta dem.

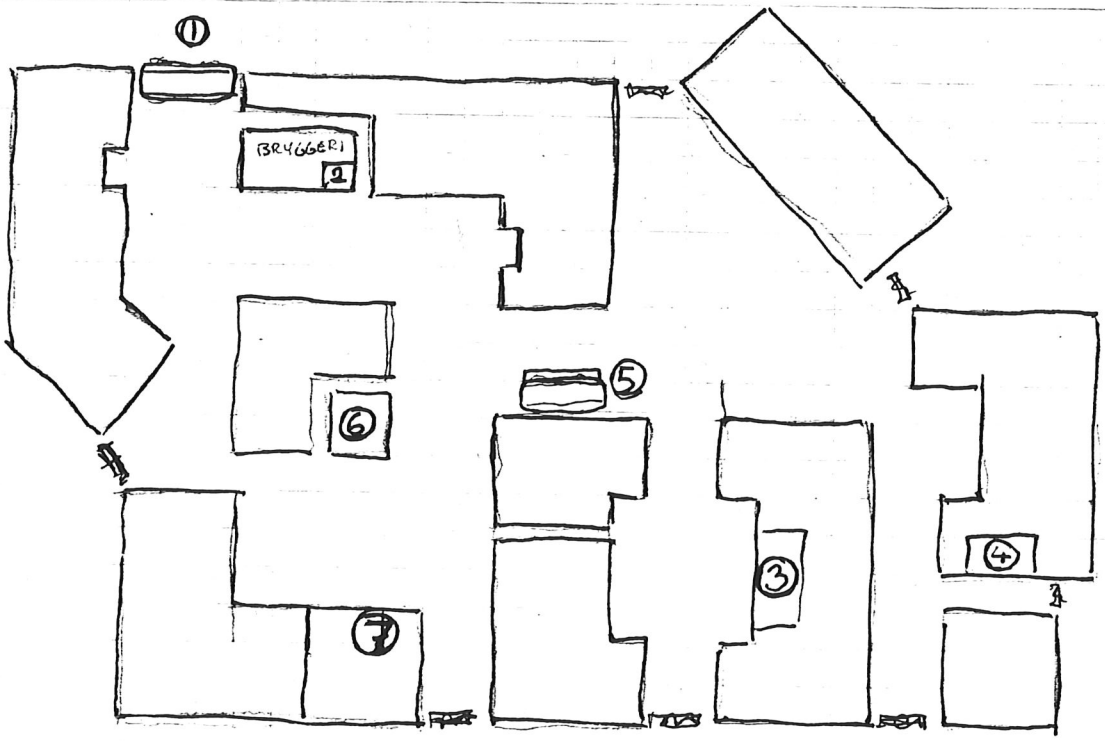
Att alliera sig med Giskard eller Nurglekulten är inte heller bra - Giskard utnyttjar dem till döden i en spektakulär magisk orgie för att dra sin guds ögon till sig, och Nurglekulten har ingen möjlighet att hjälpa dem. Det fins ingen warpportal till nurglefottan eftersom Imperiet har förstört de två som fanns (Dessutom är de faktiskt inte några trevliga killar)

Det viktigaste är att avslutningen blir naturlig och att spelarna handlar logiskt efter hur de spelat karaktärerna. Lägg fram karaktärernas sorgeliga öden pampigt och slutgiltigt och låt spelarna gnissla tänder över Imperiets omänsklighet.

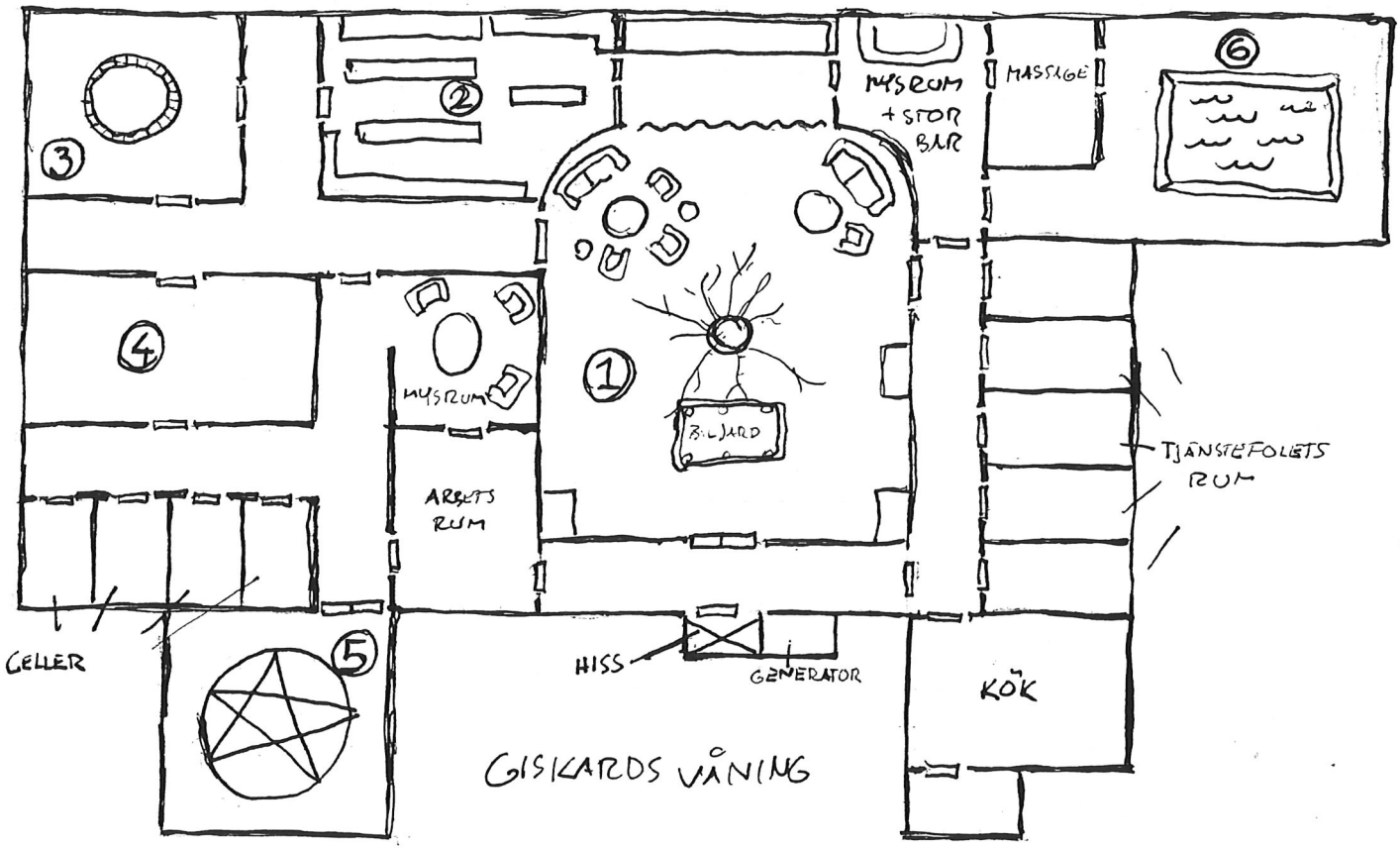
Det är inte meningen att Borbah skall gå in i frenzy innan upplösningen, men låt inte spelaren veta det. Håll honom på helspänn genom fejkade Cl-slag. Om Borbahs spelare envisas med att använda Borbah som stridsvagn så snart de går illa (slänga bilar på fienden, försöka gå i frenzy frivilligt för att slåss bättre etc.) så skall han straffas med kaosattribut. Första gången får han Ögon på skaft (kosmetisk förändring), andra gången får han en demonisk sjukdom: Grå förrutnelse (Int -20% skallen spricker upp och larver krälar ut ur såret. Tredje gången får han Eye of God. Eftersom han vid det laget har 7 kaosgåvor och 5 mutationer upphöjs han till Demonprins och försvinner (så är ni av med honom).

Ritzer och Divination: Om Ritzer försöker spå i Tarot får han upp Kejsaren och Dåren. Kejsaren är bortvänd och dåren ser ut som Ritzer själv. Det är det enda resultat han kan få under scenariot.

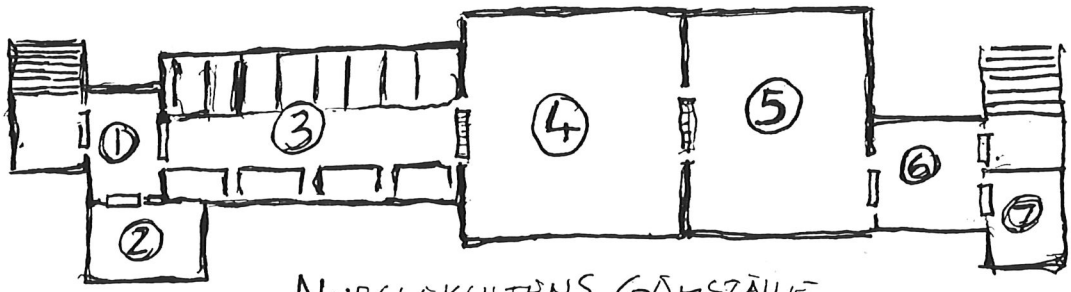
Frukta ej, ty kejsaren är mänsklighetens ofelbara stöttepelare.



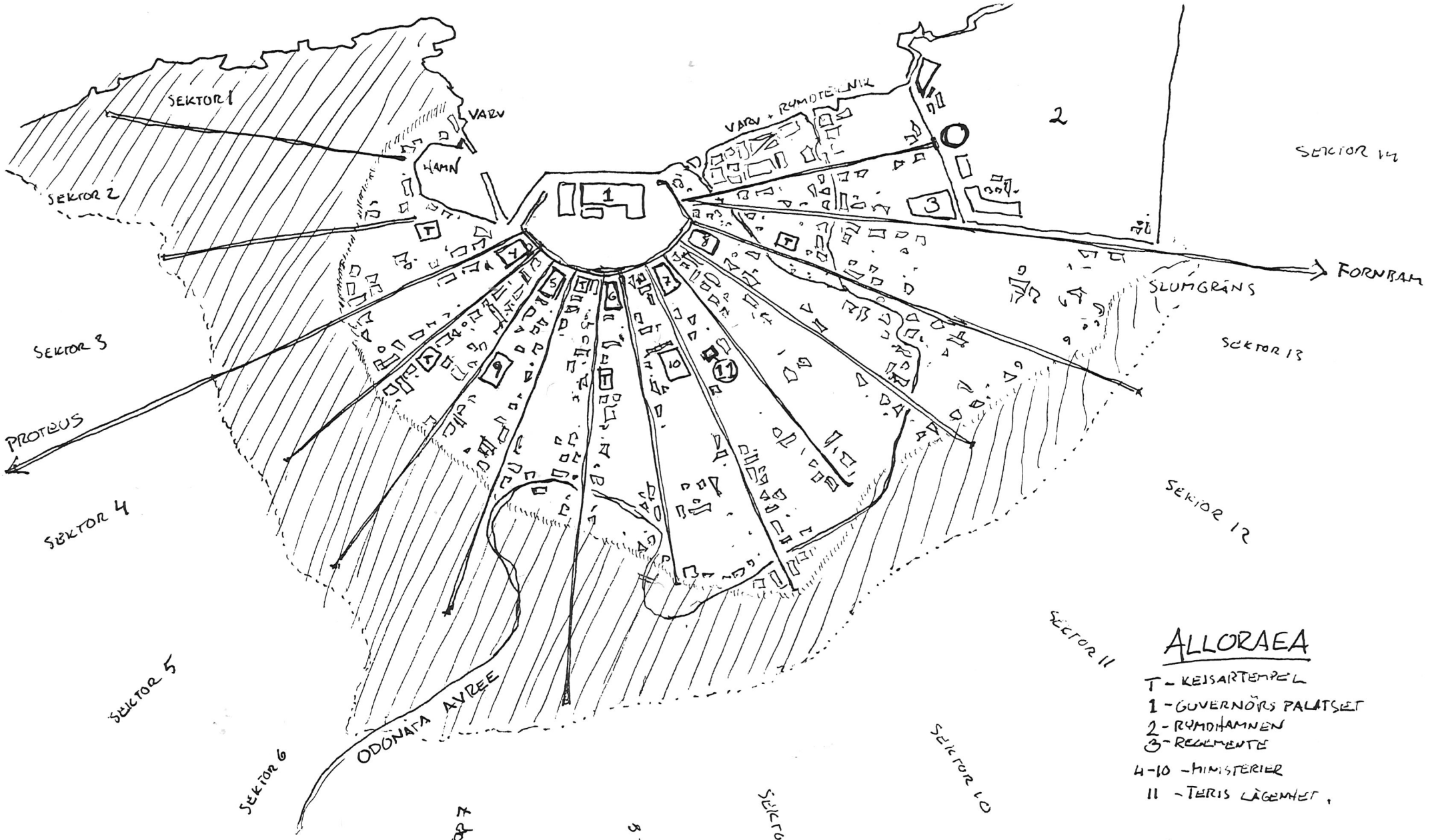
DEL AV GRETCHINSTRYPARNAS KÄRNOMRÅDE



GISKARDS VÅNING



NURGLEKULTENS GÖMSTÄLLE


SEKTOR 1
VARV
HAMN
SEKTOR 2
VARV + RYMDTEKNIK
2
SEKTOR 14
3
FORNHAM
SLUMGRÄNS
SEKTOR 13
SEKTOR 3
PROTEUS
SEKTOR 4
SEKTOR 12
SEKTOR 11
SEKTOR 5
ODONATA AVEE
SEKTOR 6
SEKTOR 7
SEKTOR 8
SEKTOR 9
SEKTOR 10
ALLORAEA
T - KEISARTEMPEL
1 - GUVERNÖRS PALATSET
2 - RYMDHAMNEN
3 - REGIMENTE
4-10 - MINISTERIER
11 - TERIS LÄGENHET.