



CRYPT RAIDER

Et Scenarie til Fastaval 2004

af Thomas Jakobsen

*“Ah - action/adventure. Jeg elsker det. Og det er så svært at gøre rigtigt godt (Bill Goldman påstår at det og komedie er det sværeste og jeg tror ham). Men jeg synes det fungerer rimeligt godt”;
udtalt om Crypt Raider af Otto-overdommer Max Møller.*

Kære spilleleder

Tak fordi du gerne vil være spilleleder på mit scenarie.

Der er tale om et underholdningsscenario i Adventure genren, hvor jeg har ladet mig inspirere af Tomb Raider og lignende spil/film.

Jeg ville ønske, at det krævede en særlig sjælden rubin at spille det – men det er nu ikke så fanzy-panzy endda. Men det er forhåbentlig god underholdning og stiller i stedet krav til en håndfuld terninger og lysten til at sætte fut på kedelen.

Selve scenariet er ikke særlig langt – men det har på den anden side heller ikke være nødvendigt at skrive 40+ sider om et plot, der egentlig ikke er særlig indviklet. Der er groft sagt ikke tale om meget mere end et par action-sekvenser der er bundet sammen af en tyd undskyld af en efterforskning – og det er ikke meningen, at spillerne skal spille tiden med at få sporene til at hænge sammen, men i stedet bare se at komme videre til den næste scene.

Skulle spillerne have misforstået foromtalen og søge oplevelser i form af drama og intriger, er der ikke megen hjælp at hente fra selve scenariet – bortset fra at det snildt lader sig gøre, hvis du skruer drastisk ned for action-sekvenserne og måske fyrer lidt op for interaktionen med bipersonerne.

Sammen med scenariet følger en kortfattet forklaring af reglerne. Kender du ikke d20 reglerne, skulle der gerne stå det meste, du har brug for at vide om reglerne.

Der følger også en Light udgave af scenariet med. Formålet med Light-udgaver er, at man kan give en god og forventet oplevelse, ved de akutte situationer, hvor der mangler spillere i sidste øjeblik, eller en spilleleder ikke har fået scenariet. Light-udgaven er en mini-version af scenariet, der er optimeret til ikke at kræve overblik over historien eller indsigt i spilpersonerne fra spillelederens side - men stadigvæk giver en oplevelse, der lægger op til settingen og foromtalen. Konceptet er udtænkt af Peter Brodersen, der blev tildelt en Æres-Otto i 2004.

Har du spørgsmål, kommentarer eller lidt kritik, er du meget velkommen til at kontakte mig.

Vi ses på Fastaval!

Thomas Jakobsen

Kontakt:

Vesterkøb 30, 1.th
2640 Hedehusene
4659 2710
2856 4624
thomas@trc.dk

Disclaimer: Selv om olieselskabet Petronas Petroleum Company optræder i scenariet, er det ikke et forsøg på at antyde, at virkelighedens selskab af samme navn er ledet af dæmontilbedere.

Crypt Raider

Koncept: Tomb Raider som rollespil med Spycraft/d20 regler.

Genre: Pulp Adventure anno 2005.

Antal spillere: 5

Heltene: Spillere er en gruppe professionelle "specialister", der af de fleste regeringer vil blive betegnet som gravrøvere, kunsttyve og lejesoldater. De arbejder for en hemmelig organisation med rødder i Jesuiterordenen og Vatikanet, hvor deres pligt er at forhindre dæmoners adgang til verdenen - og når det fejler, gør de en aktiv indsats for at monstrene bliver sendt tilbage til det helvede, de kommer fra.

Plot: Ejeren af det multi-nationale olieselskab Petronas Petroleum Company, Sir Alex Chatwick-Whitehouse, er en fæl kultist, der har fået succes med sine forretninger, fordi han har lavet en aftale med dæmonen Chazoteph - og Sir Alex Chatwick-Whitehouse er ret desperat for at slippe ud af den aftale, da det er ved at være tid til at han skal betale sin gæld. Derfor lokker han heltene til Andesbjergene, hvor de kommer på sporet af en offerkniv, der kan dræbe dæmonen - hvorefter han lokker dem til et tempel ved kysten til Det Kaspiske Hav i Turkmenistan for at dræbe dæmonen, som han planlægger at tilkalde når heltene når frem. Undervejs er der et smut forbi Malaysia og et par lejligheder for yderligere action.

Hvor er resten af scenariet?

Scenariet er ikke skrevet ud i sin fulde længde - der kunne have været gjort væsentligt mere ud af beskrivelserne undervejs, været flere noter om bipersonerne og måske endda være lavet et par handouts. Scenariet er på den vis meget inspireret af sidste års "Lige ud af landevejen" scenarie af Anders Skovgaard - der tog konsekvensen og aldrig var mere end en meget detaljeret synops.

Hvor meget betyder reglerne?

Reglerne er mest af alt med fordi terninger er med til at peppe action-sekvenser gevaldigt op. D20 reglerne er som udgangspunkt relativt ukomplicerede og nemme at gå til - samtidig med at Spycraft varianten gør det relativt nemt at være heltedigt. Det er på den anden side slet ikke meningen, at du skal bruge reglerne til mere end at skabe stemning i kamp - og de må under ingen omstændigheder blive en hæmsko for din eller spillernes oplevelse. Er du i tvivl om en regel, så find på noget, der virker rimelig fornuftigt - og har du en eller flere d20-nørder blandt spillerne, der stiller spørgsmål til reglerne, så forklar det med at der er tale om en light udgave.

Er det i virkeligheden et Call of Cthulhu Scenarie?

Tja, måske. I hvert fald er mytologien den samme - det afhænger egentlig bare af den optik, som værket bliver beskuet med. Det vil selvfølgelig betyde, at spillere i praksis er mere eller mindre sindssyge kultister, der anskuer verdenen og dens rædsler gennem en optik, der stammer fra den katolske kirkes verdenssyn (og propaganda?).

En Fire Vampire bliver dermed til en ilddæmon, en Byakhee til en luftdæmon skytsengel og Chazothpe til Hastur. Og Mørkets Fyrste Lucefier er vel egentlig Nyarlathothep. Det kunne sagtens være sandt. Måske er det endda sandheden om scenariet?



Det er i hvert fald ikke noget tilfælde, at det ikke tager mange minutter at ændre scenariet fra at være D20 Spycraft til D20 Call of Cthulhu. Faith fungerer identisk med Sanctity, og stats på Ilddæmonerne er de samme som for Fire Vampires. Olie-monsteret har samme stats som en Formless Spawn, og dæmonen har sine stats fra Hastur – ligesom ritualet til at tilkalde dæmonen faktisk fungerer på samme måde som en Call Hastur spell.

Hvorfor er der ingen Dungeon Floorplans?

Der er ingen Floorplans af nogle Dungeons i scenariet. Og det bunder ikke i dovenskab, men i en ide om, at action-sekvenser - der foregår i dungeons - hurtigt taber tempo og puls, hvis spillederen samtidig skal holde styr på et kort.

Så kører det hele i stedet både meget hurtigere og nemmere, hvis spillederen lige finder på noget, der passer ind. Er der behov for en dyb smeltevandsskat i gletcheren, som helte og skurke kan glide ned af mens de skyder efter hinanden, så er den der. Er der brug for et stort kontor med et haj-fyldt akvarie i Twin-Towers, så er det der. Er der brug for et par skakter i templet med skjulte faldlemme og nogle fælder der spyder ild... Ja, ideen skulle vist være til at forstå. Kort sagt find selv på noget ud fra de noter til scenografien der er til de forskellige scener.

Alvor og tju-bang action

Heldigvis er det meget nemt for spillerne at lade spilpersonerne opføre sig som helte – og slippe godt fra det – med Spycraft reglerne. Kamp skal være hektisk, sjovt – og relativt ufarligt frem til den store finale. Modstanderne undervejs er ikke specielt farlige og der er ingen grund til at du spiller dine spillere Action Dice på at aktivere Critical Succes' på skurkene terningslag før finalen.

Det er selvfølgelig også alvorligt at fejle ved de mange muligheder for dødsfælder og lignende undervejs i scenariet - men du må endelig ikke glemme at redde heltene fra en frygtelig død med lidt Reflex Saves og nogle ekstre Tumble/Climb slag. Hele ideen er jo, at det skal være spændende at komme forbi skurkene og fælderne – men heller ikke så håbløst farligt, at halvdelen af heltene dør inde finalen på grund af lidt uheldige terningslag.

Scenariets tema er – på et eller andet dybere plan – forholdsvis alvorligt og forholder sig til menneskers syn på Gud, villigheden til at ofre andre for egen succes og om hvorvidt målet helligere midlet.

Men scenariet forholder sig ikke til moral ud fra et relativt perspektiv – men i stedet ud fra et meget absolut værdisæt, der absolut gør sig bedre i fiktionens univers end i virkeligheden. I scenariet er spilpersonerne helte og de gør det rette, i en god sags tjeneste og deres modstandere er per definition onde og fortjener ikke medlidenhed. Der er med andre ord ingen moralske gråtoner med mindre spillerne ligefrem selv vælger at svælgte i det – og så kan du jo lige så godt spille med.

Der er nok en øvre grænse for hvor mange timer i træk det er sjovt at spille tju-bang scenarier i almindelighed og Crypt Raider i særdeleshed. Derfor skal du som spilleleder ikke være bange for at skrue op for tempoet og have spillerne helt med på de tre store aktionscener – og så stoppe scenariet efter en fire timers tid mens humøret er højt og inden det begynder at blive kedeligt.



Anslag i Andesbjergene

Handlingen begynder in media res med at heltene ankommer til en arkæologisk udgravning i Andesbjergene, der åbenbart er et forsøg på at befri en dæmon fra flere hundrede års fangenskab. Heltene finder ekspeditionens medlemmer i en gletschergrotte på kanten af et gammelt inka-mumie-gravsted, hvor den satanistiske leder af ekspeditionen er ved at aktivere et gammelt relikvie med en menneskeofring. Lederen af ekspeditionen er Sir Alex Whitehouse's advokat Yanzemin Houg-Than, der dog skjuler sin identitet bag en masse vintertøj og et par kraftige snebriller.

Der udbryder kamp og gletscheren skaber en herlig baggrund for action – men isglatte og relativt spinkle overflader, folk der svinger sig rundt i sikkerhedsliner og smeltevandshuller med uendeligt dybe afgrunde. Relikviet – en offerkniv – bliver trods heltenes indsats aktiveret og en sværm af ild-dæmoner slipper løs. Dæmonerne er bitter over små 500 års fangenskab og tager form af en ildstorm, hvilket ændre kampens karakter. Da røgen og dampen lægger er Yanzemin Houg-Tan sluppet væk med offerkniven ved at åbne en magisk portal.

Heltene finder hurtigt ud af følgende:

Ekspeditionen var udsendt fra oliefirmaet Petronas Petroleum Company med hovedkvarter i Kuala Lumpur, Malaysia.

Satanisterne har sendt et digitalt video-signal af hele ceremonien til en satellit.

Indskrifter på grottens vægge fortæller, at offerkniven er blevet brugt til både at bringe dæmoner til vores verden – men også at den kan sende dem retur igen.

Der er spor efter en magisk portal (et pentagram på gulvet).

Scenografi: Gletscheren ligger højt i Andesbjergene, hvor luften er tynd og temperaturen langt under frysepunktet. Derfor skal heltene af og til klare et Fortitude Save for ikke blive tvunget til at vælge mellem at tage en pustepause i kampen eller tage 1d6 Damage.

Ekspeditionen har en high-tech lejr med rigeligt af udstyr. Spor leder hen til en ravine, hvorfra der lyder en sagte messe fra et satanisk ritual – talrige ledninger og kabler leder ned i dybet. Et sæt af ledningerne forbinder et kamera i grotten med en satellit-forbindelse, der sender en direkte transmission af ritualet til skurken, Sir Alex Chatwick-Whitehouse (der følger med fra sit hovedkvarter).

Ved at følge kablerne ned gennem gletscheren, når heltene ned til et gravkammer for inkaerne ypperstepræster. Grotterne er fulde af knuste krukke, statuer af slangeguder, indtørede mumier og et stort alter. På alteret har satanisterne ofret et par lokale hjælpere (tjek mod Divinity 0/1d6).

Sne og is giver gode muligheder for at glide rundt i vilde stunts mens kuglerne flår isen til krystaller. Samtidig er der stor risiko for at falde og slå sig hårdt – så hvis heltene laver vilde stunts og fejler deres Balance/Jump/Tumble slag, skal de klare et Reflex Save for at undgå 1d6 Damage. Benytter de sikkerhedsliner (fastgøres med Survival) kan heltene undgå skaden fra at falde og samtidig få nogle vilde stunts, mens de svinger rundt over store smeltevandskløfter og rundt i den store grotte.

Satanisterne er bevæbnet med pistoler (Attack +2, Damage 1d10) og is-hakker (Attack +3, Damage 1d6+1). De er klædt i vintertøj (Defense 12) og nemme at nedkæmpe (Vitality: 0 / Wounds: 10).

Når heltene blander sig, frigiver ekspeditionens leder – Yanzemi Houg-Tan - en sværm af mindre ild-dæmoner, der har været holdt fanget i gravstedet af inkaernes oldgamle trolddom. Dæmonerne tager form af hvirvlende ildkugler, der antænder alle brændbare materialer i deres nærhed. De angriber alt og alle og bevæger sig meget hurtigt rundt i gletcher-grotten.

Kampen bliver endnu mere kaotisk og hektisk – samtidig med at ild-dæmonernes tilstedeværelse får gletcher-isen til at smelte, med dampskyer og pøle af smeltevand til følge. Ild-dæmonerne skal stoppes inden deres hærger får hele gletcheren til at styrte sammen.

Ild-dæmonerne; heltene skal klare et Divinity slag når de ser dem (0/1d4). De kan stoppes med en træffer fra en Holy Bullet (Vitality: 0 / Wounds: 9), men almindelige våben kan ikke skade dem (Demon Immunity; Damage Reduction 20). De er hurtige (Initiative +3), svære at ramme (Defense 17), og giver skade til alle de rører ved (Unarmed Attack +4, Damage 1d6). Det værste ved ild-dæmonerne er deres evne til at stjæle livskraft fra deres ofre (de dræner 1d4 Wounds når de rammer, og får dem selv).

Plotet spidser til i Kuala Lumpur

Sporene fra ekspeditions lejr i Andesbjergene leder gruppen til Kuala Lumpur i Malaysia. Vel ankomne til den sydøstasiatiske storby finder heltene ud af at oliefirmaets advokat Yazemin Houg-Tan har ry for at være en nådesløs forretningsmand med skumle forbindelser, en umådeholdende stor samling af oldtidskunst og flere sager med usømmelig omgang af mindreårige. Direktøren er for øvrigt forsvundet. Informationerne kan heltene få ved at spørge sig for hos de lokale kirkemyndigheder (Gather Information DC 10) eller ved at søge lidt på internettet (Computer DC 15).

Det viser sig efter noget søgning, at signalet fra ceremonien i bjergene blev sendt via en satellit ejet af Petronas Petroleum Company (Gather Information DC 20 / Computers DC 15). Kort tid efter at heltene begynder at spørge efter direktøren, dukker en gruppe lokale gangstere op på deres top-tunede motorcykler med den obligatoriske chase-scene igennem byens gader.

Hvor meget en biljagt skal fylde i scenariet, afhænger lidt af tiden og hvor meget tryk der har været indtil nu. Det er umiddelbart en scene, som det giver god mening at stryge, hvis der allerede er gået lang tid med anslaget.

Petronas Petroleum Company har hovedkvarter i det mægtige Twin-Towers byggeri (Gather Information DC 5).

Scenografi: Biljagten går gennem Kuala Lumpur gader og begynder på et tidspunkt hvor heltene ente overvåger Twin Towers, skygger Yazemin Houg-Tan eller har besøgt en lokal kirke.

Byens gader er fyldt med udtjente personbiler, dyre taxier og nyvaskede luksusbiler. Der er mange scootere, cykler og fodgængere. Der er flere kanaler i byen med små broer samt talrige store og små markedspladser – jagten går for det meste ned af smalle gyder og kan ende med et show-down da heltene bliver fanget i en blindgyde eller på en øde havnemole.

Bandemedlemmerne er hyret af Yazemin Houg-Tan til at skræmme heltene væk – og eventuelt dræbe et par stykker af dem. De er ikke specielt loyale og vil trække sig tilbage fra kampen når det begynder at gå rigtig galt for dem. Bandemedlemmerne er bevæbnet med pistoler (Attack +2, Damage 1d10), knive, køller og korte sværd (Attack +4, Damage 1d6+2) og klædt i lædertøj og styrthjelme (Defense 14 / Damage Reduction 1) – de skal som regel ikke rammes mere end en enkelt gang, før end de er ude af kampen (Vitality: 0 / Wounds: 12). De er dygtige til at køre på motorcykel (Driver 8).



Vendepunkt i Twin-Towers

I sidste ende er der ingen anden udvej en at heltene bryder ind i Petronas Petroleum Company hovedkontoret, der ligger i et verdenskendte og moderne Twin-Towers tårn af glas, beton og rustfrisk stål. Kontoret er beskyttet af en eller flere luftdæmoner.

Når heltene bryder ind i Twin-Towers kommer de tættere på plottet, da de genkender ejeren af firmaet som en britisk skattejæger, Sir Alex Chatwick-Whitehouse, som de ved tidligere lejligheder har været på kant med – og som altså har den kontrollerende aktiemajoritet i det Malaysiske olieselskab.

Heltene finder samtidig ud af, at deres nemesis har haft succes med sine forretninger, fordi han har lavet en aftale med en dæmon – og at Sir Alex Chatwick-Whitehouse er ret desperat for at slippe ud af den aftale, da det er ved at være tid til at han skal betale sin gæld. Han er for øvrigt netop bortejst med firmaets jetfly til Turkmenistans hovedstad Ashgabat.

Offerkniven er ikke at finde i Twin-Towers og heltene kan nok gætte, at Sir Alex Chatwick-Whitehouse har bragt den med sig.

Scenografi: Det gigantiske Twin-Towers monument af stål og glas egner sig jo fortrinligt til et indbrud. Der er i hvert fald alt for mange bevæbnede vagter og uskyldige kontorfolk på arbejde i bygningen til at et frontalt angreb har nogen chance for at lykkes. Måske foretrækker heltene at komme indenfor med en kombination af bluff, løgn og lusk – og så skal de sådan set have lov til at gøre det på den måde.

Det er svært, at beskrive alle de tænkelige måder som foretagsomme helte og kreative spillere kan trænge ind til olieselskabets kontor – så i stedet for at beskrive hele tårnet i detaljer, er her i stedet nogle generelle forbehold.

Der arbejder flere tusinder af mennesker i Twin-Towers. På grund af frygt for terror og industrispiionage er der en rimelig høj grad af sikkerhed omkring tårnet – der er bevæbnede vagter på patrulje udenfor bygningen, i loby'erne og rundt på gangene. Derudover har de mange firmaer, der har kontorer i bygningen, deres egne sikkerhedsfolk. For at komme ind i bygningen skal alle igennem mindst ét sikkerhedstjek svarende til hvad der sker i de fleste internationale lufthavne – hvilket spænder ben for heltene, hvis de gerne vil have en masse våben og udstyr med indenfor.

Ved at undersøge svaghederne i sikkerhedsrutinerne kan heltene med lidt Surveillance (DC 10) og en dags arbejde strikke følgende plan sammen:

Der kommer flere gange dagligt varevogne ind i parkeringskælderen – og vagterne sløser med sikkerhedskontrollen af dem (Specielt varevogne fra det lokale kurér selskab MalayExpress og det glarmester firma, der er i gang med en større omgang vedligeholdelsen på bygningerne).

Fra parkeringskælderen er der relativ nem og diskret adgang til bygningens elevatorskakter, hvorfra det er muligt at komme videre op til toppen af det ene tårn hvor Yanzemin Houg-Tan holder til (der er forskellige laser-sensorer i elevatorskakterne, men de er til komme udenom med lidt Climbing og Electronics).

Fra elevatorskakten er der adgang til nogle trange luftkanaler (alarmsystemet kan demonteres med Open Locks). De sidste ansatte forlader på en typisk dag olieselskabets kontor kl. 18:30. Rengøringen begynder først kl. 05:15 og de første møder på arbejde kl. 6:30. Der er dog døgnbemanding på de kontorer, hvorfra selskabets kommunikationssystemer og satellitter bliver styret.

Der er vagter i receptionen hele døgnet og de skiftes til at gå vagtrunder (typisk en gang i timen alt efter hvordan det passer med hvad der i fjernsynet og hvordan de lange reklamepauser falder). Vagterne i tårnet er bevæbnet med lommelygter (1d4+2 Damage), elektro-stunnere (Kort rækkevidde, Fortitude Save DC 10 eller bliv lammet i 2d6 kamprunder) og pistoler (1d10 Damage).

(Forsættes på næste side).

(Scenografi; forsat fra forrige side)

Yanzemin Houg-Tans kontor er desuden beskyttet af nogle luft-dæmoner, der giver mulighed for en hektisk kamp med smadrede glaser, stormvejr og kastevinde på kontoret og nogle hektiske øjeblikke for en eller flere helte er ved at falde ud af vinduerne/altanerne øverst oppe i tårnet.

Luftdæmonerne har insektoid krop, lædervinger, kraftige klør, en hale med en stor brod samt store sorte følelseløse øjne. Heltene skal teste deres Divinity, når de ser dem (1/1d6) og være forberedt på at de skal ud i en hård kamp for at dræbe dem (Vitality 18/Wounds 18 / Demon Damage Immunity 8). Luftdæmonerne er hurtige (Initiative +2), luskede (Hide +6, Move Silently +6), svære at ramme (Defense 15), farlige i kamp (Claw Attack +7, Damage 1d4+3 – og hvis de rammer med begge deres klør i samme kamprunde, giver de yderligere 2d4+4 Damage ved at flå og rive i heltene). Desuden kan de se mørke – hvilket gør det muligt at peppe scenen lidt op med lidt strømsvigt og medfølgende stress ved at kæmpe mod dæmoner i mørke.

Der er ingen spor efter offerkniven fra Andesbjergene, men ved at undersøge en række noter og gamle bøger der er låst inde i et pengeskab på kontoret, finder heltene beviser for at offerkniven stammer fra en kaukasisk oldkultur – og at den vist er kommet til Andesbjergene via enten trolddom eller med Silkevejen til Kina og derfra med sørejsende ned gennem Indonesien og videre til Påskeøerne og derfra over Stillehavet til Chile engang før vores tidsregning. Noterne bekræfter også, at kniven bruges til at bringe dæmoner ind i vores verden – og at den er knyttet til tilbedelse af dæmonen Chazothep.

Heltene kan måske huske om Chazothep, at der er tale om en dæmon med tilknytning til ild, Mars og magt (Forbidden Knowledge DC 10), at det kræver et omfattende ritual og tempelbyggeri at tilkalde Chazothep (Forbidden Knowledge DC 15) og at dæmonen kun kan forvises fra verden ved at en uskyldig ofrer sin sjæl (Forbidden Knowledge DC 20).

Hvis heltene ikke er så heldige med terningerne eller ikke gør så meget ud af indbruddet, kan de same informationer komme frem igennem et møde med enten Sir Alex Chatwick-Whitehouse's sekretær eller advokaten - der begge er rædselsslagne for, at de også kommer i klemme og samtidig er dygtige til at skjule at de skam også selv er okkultister. Desuden har de fået instruktioner fra Sir Alex Chatwick-Whitehouse om at assistere heltene i deres videre færd som overhovedet muligt, uden at det samtidig virker mistænkeligt.

Advokaten, Yanzemin Houg-Tan, er højre hånd for Sir Alex Chatwick-Whitehouse og kender alt til pagten med Chazothep, da han selv har medvirket til at analysere den for kontraktmæssige huller, som Sir Alex Chatwick-Whitehouse kunne udnytte.

Han vil prøve at bilde heltene ind, at han er blevet tvunget til at arbejde for sin onde chef, der truer med at ramme hans familie, hvis Yanzemin Houg-Tan ikke samarbejder. Han vil prøve at opnå heltens medlidenhed ved at angre sine gerninger – og prøve at købslå med dem (Bluff 10 / Diplomacy 10). Han er rimelig ufarlig i kamp (Unarmed Attack +2, Damage 1d4), nem at tæske (Vitality 12/Wounds 12) - men han kan tilkalde og styre de luftdæmoner, der er sat til at beskytte kontoret!

Sekretæren, Gwendolyn Chen-Chi, er Sir Alex Chatwick-Whitehouse's hemmelige elskerinde, har været med til at indsamle oplysningerne om kniven og kender koden til pengeskabet, hvor noterne er gemt af vejen. Hun er meget dygtig til at spille udvidende og dum, men er bagved facaden ekstremt manipulerende (Hun har Bluff 15). I kamp er hun ikke den store trussel (Unarmed Attack +2, Damage 1d4) og hun er nem at slå i gulvet (Vitality 9/Wounds 9).

Søger heltene konkrete beviser for at Yanzemin Houg-Tan og Gwendolyn Chen-Chi er okkultister, kan de med en super-sonisk scanner (DC 20) spore at der strømmer trolddom ud fra dem. Hos Gwendolyn Chen-Chi stammer trolddommen fra okkulte tatoveringer på hendes ryg (heriblandt et tegn på hendes evige slaveskab til Chazothep), der beskytter hende (De er med til at give forøge hendes Bluff og giver hende samtidig Damage Reduction 2). Hos Yanzemin Houg-Tan kan den super-soniske scanner spore hans trolddomsevner til at tilkalde og styre luftdæmoner.

Hvis gruppen ikke har lyst til at forhandle med frøken Chen-Chi og hr. Houg-Tan kan de alternativt hacke Petronas Petroleum Company's computere og fremskaffe de samme oplysninger.

Mellemspil i Ashagabat

Sporene leder heltene til Turkmenistans hovedstad Ashgabat, der er en støvet millionby præget af fattigdom og nedslidte bygninger fra Sovjet tiden.

Kniber det lidt med tiden, kan du springe mellemspillet i Ashgabat over og hurtigt give heltene oplysninger om det sted ved Det Kaspiske Hav i Turkmenistan, hvor Petronas Petroleum Company har en udtjent olieboring – og hvor Sir Alex Chatwick opholder sig.

Ideen med mellemspillet er både at give spillerne lidt pusterum inden klimaks og hjælpe heltene til at finde ud af hvad der foregår – i hvert fald hvad Sir Alex Chatwick-Whitehouse vil give dem indtryk af der sker – og at heltene får oplevelsen af at de er under et vist tidspres for at handle inden det er for sent (det skulle gerne få dem til at halse direkte i fælden til sidst uden at tænke for meget over, at de bliver lokket af sted).

Det er ikke meningen at scenen skal tage mere end en halv time at spille – og måske er 15-20 minutter mere end rigeligt. Men lad endelig spillerne sætte tempoet og hvis de nyder at lave lidt investigation arbejde, kan I lade scenen trække lidt længere ud. Bare husk at der skal være tid nok til at afslutte scenariet med et passende klimatisk action-brag.



Scenografi: Der er en anspændt stemning i millionbyen og skræmmende stille de mange indbyggere taget i betragtning. Alle virker bange og skræmte og der er tydeligvis tale om stilheden før stormen. De sidste to dage har regionen været plaget af mindre jordskælv og kraftige storme og der er sket en række uheld der har fået flere olieboringer i området til at bryde i brand, hvilket sværter den vestlige horisont til med sorte skyer mens sort aske falder ned over byen.

Tilsyneladende stammer de geologiske bevægelser fra et område ved kysten til Det Kaspiske Hav – og det skulle være muligt for heltene at spore jordskælvets epicentre til en nedlagt olieboring tilhørende Petronas Petroleum Company.

Det viser sig også hurtigt at Petronas Petroleum Company har meget stor indflydelse i hovedstaden, da firmaets omsætning af olie udgør en betragtelig del af Turkmenistans bruttonationalprodukt. Hvis det vil passe ind med tid til lidt fordybelse, kan heltene søge oplysninger hos det lokale kristne mindretal og i nationalmuseet.

Heltene kan hurtigt finde ud af at Sir Alex Chatwick-Whitehouse er en betydningsfuld mand i Turkmenistan, der ofte spiser middag sammen med landets præsident. Turkmenistans tidligere historie rummer flere gamle kulturer, der alle har været centreret om tilbedelsen af grusomme og grådige guder – der givetvis har været manifestationer af dæmoner. Petronas Petroleum Company har gennem de sidste år investeret millioner af dollars i udbygning af landets infrastruktur og sponsoreret en række videnskabelige ekspeditioner i jagten på spor efter landets tidligste historie.

Der er for tiden en særudstilling på nationalmuseet med en række fund, der er dukke top i forbindelse med olieselskabet borer ved Det Kaspiske Hav (der er i det hele taget en stor sammenhæng om hvor Petronas Petroleum Company foretager testboringer og hvor der er fundet ruiner efter oldtidens templer).

Har heltene brug for en håndsrækning kan de se en mindre kortege af store hvide biler med Petronas Petroleum Company's logo på siden kører igennem byens gader i retning af lufthavnen. I lufthavnen har Petronas Petroleum Company en mindre flåde af helikoptere, hvor heltene nemt kan stjæle en og flyve af sted i retning af klimaks.

Klimaks ved Det Kaspiske Hav

Det er nat ved Det Kaspiske Hav og takket været et sjældent astrologisk fænomen skinner månen blodrødt ned fra en skyfri himmel, hvilket får vandet og de mange oliepøle til at ligne blod. På en sumpet ø med nedlagte olieboringer - finder heltene resterne af et tempel til ære for den Chazothep, som Sir Alex Chatwick-Whitehouse har lavet en pagt med. Der er de fæle satanister ved at komme i gang med deres ritual og heltenes indblanding er ventet. Og Sir Alex Chatwick-Whitehouse vil sikre sig, at heltene gør noget drastisk for at forhindre, at han tilkalder en dæmon.

Det viser sig dermed, at det i sin tid var Sir Alex Chatwick-Whitehouse, der lokkede heltene til Andesbjergene, som led i hans noget indviklede plan. For i et forsøg på at slippe ud af sin aftale med Chazothep, vil han have dæmonen dræbt - noget han selv er forhindret i på grund af den pagt han har indgået med Chazothep. Det er netop for at fremprovokerer heltenes ankomst og dæmonens død, at Sir Alex Chatwick-Whitehouse er ved at forberede et ritual, der skal bringe Chazothep ind i vores verden. Det skulle, ifølge Sir Alex Chatwick-Whitehouses plan, gerne falde ud til hans egen fordel, ved at de hellige krige dræber dæmonen for ham.

Alt i alt en ganske udmærket plan, der dog bærer præg af at Sir Alex Chatwick-Whitehouse er rablende sindssyg og lider af en vrangforestilling om sine egne evner til at bevare kontrollen over situationen - og for efterfølgende at slippe væk fra heltene.

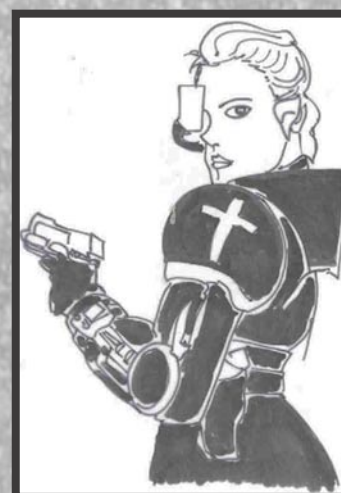
Det hele er vildere, varmere og vådere end i anslaget - ikke mindst fordi der kommer en storm og mudrer det hele til, samtidig med at tempelruinerne er indrettet som oliedepot med et par tusinder tønder råolie, der kan lave flotte og farlige effekter, når de kampens hede bliver antændt. Kort sagt er klimaks i de fire elementers vold med jord, vand og luft går i et mens ilden flammer op.

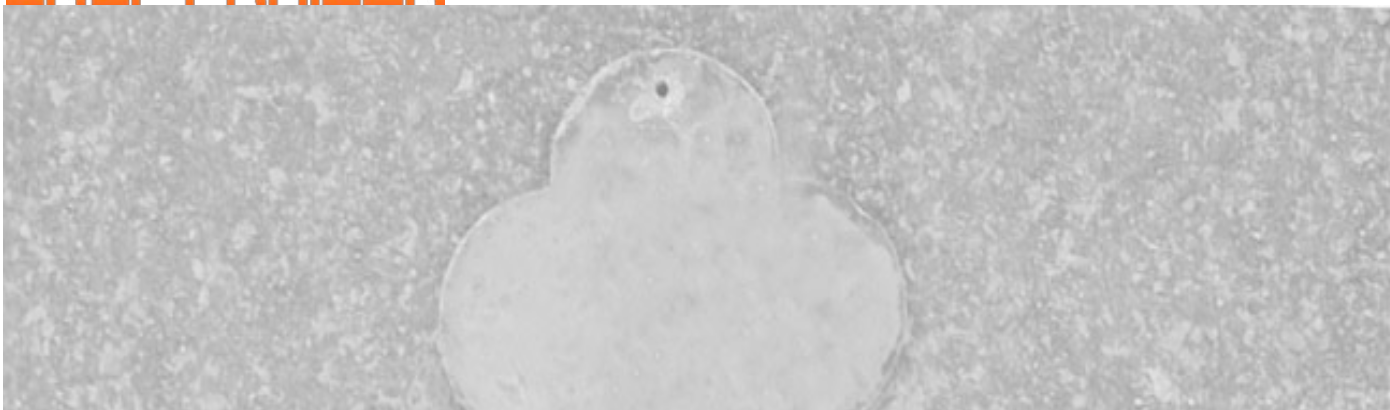
Heldigvis for spillerne er der kun tale om en manifestation af Chazothep, som det lykkedes Sir Alex Chatwick-Whitehouse at tilkalde. Det betyder, at kampen med Chazotheps manifestation bliver voldsom - men ikke umuligt at vinde, som det ville have været tilfældet med

I værste fald overvinder Chazotheps manifestasjon heltene og trænger ind i vores verden og fortærer Sir Alex Chatwick-Whitehouse som staf for at han prøvede at narre dæmonen.

Når Chazotheps manifestation er forvist/dræbt, står heltene tilbage sammen med Sir Alex Chatwick-Whitehouse, der vil grine hoverende og afsløre sin galemands-plan for heltene. Han vil takke dem mange gange - og minde dem om, at de ifølge deres løfter og pligt ikke kan dræbe ham, hvis han angår: Og det siger han i hvert fald, at han gør. Faktisk beder han dem om at blive ført til Vatikanet, så han kan skrive sine synder.

Heltene vil nok finde det ærgerligt at skurken angår - men de kan så glæde sig over, at han i sidste ende alligevel vil få sin straf, da Chazothep ikke vil tilgive at han prøvet bryde sin aftale med dæmonen. Sir Alex Chatwick-Whitehouse ender med at dø en smertefuld død i takt med at hans krop spontant går i forrådnelse og opløses.





Scenografi: En del af olieboringen er brudt i brænd og der vælter en tyk sort røg op fra dybet samtidig med at tykke klumper af begsort olieret aske daler ned fra himlen. Stanken af råddent mudder og brændt olie er kvalmende. Det er så småt begyndt at blæse op som optakt til en susende storm.

Templet ligger på en sumpet halvø, hvor den eneste vej derud går over en skrantede bro. Det er tæt på umuligt at lande i helikopter tæt på boringen på grund af røgen – men der er flere åbne områder tæt på boringen, hvor det er nemt at lande.

Der er en gruppe vagter ved indgangen, men det skulle ikke være umuligt at slippe forbi dem eller overvinde dem alt efter heltenes præferencer. Templet ligger halvt dækket af tjørnebuske og grus, mens resten af halvøen er fyldt med udslidte boreårne, rustne containere og olietønder samt et par udtjente lastbiler. En gruppe nye containere er blevet fløjet ind med helikopter og rummer moderne faciliteter til Sir Alex Chatwick-Whitehouse og de mange satanister i hans følge.

Indgangen til templet er bevogtet af en gruppe satanister med automatrifler. Selvom om heltene kan slippe forbi dem, er den videre adgang ind til templet spærret af en stor ståldør, der er aflåst med moderne sikkerhedsforanstaltninger, der gør det tæt på umuligt at komme forbi dem (døren har 100 Wounds og Damage Reduction 50 og kan dirkes op med et Electronics DC 20 sammen med et Open Lock DC 30). Det vil måske være nemmere for heltene at finde en anden indgang til templet – hvor det heldigvis er til at slippe ind via nogle revner i væggene og en ravine, der er opstået på grund af de mange jordskælv i området.

Satanisterne er bevæbnet med automatrifler (Attack +2, Damage 3d6), pistoler (Attack +3, Damage 1d10), knive (Attack +4, Damage 1d4+2) og klædt i gule kedeldragter med gasmasker og beskidte plastikponchoer (Defense 11). De skal typisk ramme to-tre gange før end de er ude af kampen (Vitality: 12 / Wounds: 12).

Undervejs på vejen frem til templets indre, skal der være en klassisk scene, der ville egne sig fremragende til et computerspil. Så for at heltene kan komme videre ned i templet, skal de forbi en af de udtjente boreskakter. Væggene er dækket af oliesmat og der er ikke umiddelbart nogen mulighed for at klatre over. Bunden af boreskakten er dækket af antændt olie, så det er ikke nogen god ide at falde ned – og den tykke sorte røg svækker sigtbarheden samtidig med at der er usundt at opholde sig omkring boreskakten alt for længe (tving spillerne til at tage Fortitude Saves med stigende DC jo længere de nøler – et klaret Save giver 1 i Damage mens et fejlet giver 1D6).

Den nemmeste måde at komme videre på er helt sikkert at flyve forbi, men da ingen af heltene har fået englevinger (endnu), kan de i stedet de aktivere det gamle maskineri (Mechanics DC 15). Det vil få en svingarm til at dreje rundt i rummet – og ved at hoppe over på den (Jump DC 15) og holde balancen (Balance 10) kan heltene blive "båret over". Undervejs skal de dog lige dukke sig/springe over et par rør og tandhjul som svingarmen passerer forbi (et par Tumble slag mod DC 15).

Vejen til templets indre er bevogtet af animerede oliepøle, som godt kan gå hen over blive farlige hvis heltene kommer for tæt på dem. Alene synet af et oliemonster er farligt (Divinity 1/1d10). De kan tåle en del skade (40 Vitality/14 Wounds), er svære at ramme (Defense 15), meget hurtige i nærkamp (Initiative +5) men de bevæger sig heldigvis ikke hurtigere end et menneske i løb (det kræver dog nogle tjek mod Jump/Sport/Tumble at slippe fra en levende oliepøl). I kamp rækker oliepølen ud efter heltene (Attack +7/Damage 1d8+5) og nyder godt af at den er svær at skade (Damage Reduction 5).

(Forsættes på næste side).



(Scenografi; forsat fra forrige side)

I templets indre er Sir Alex Chatwick-Whitehouse ved at gøre klar til at tilkalde dæmonen Chazothep i en gammel tempelgård, der har udsigt til den blodrøde måne. Tempelgården rummer en række af ni store stenpiller opstillet i et V, der skal bruges til at tilkalde dæmonen – der er lænket et menneskeoffer til Chazothep på hver af stenpillerne (det kan ende med tjek mod Divinity, hvis heltene ikke får reddet dem, hvilket giver et tab på 1/1d6). Desværre for heltene rummer tempelgården også et gammelt olie-depot med et par tusinder af tønder råolie fra sovjettiden – hvilket kan gøre underværker i forhold til stemningen under det sidste opgør.

Sir Alex Chatwick-Whitehouse har offerkniven og er klar til at tilkalde Chazothep i det øjeblik heltene ankommer. Himlen flækkes og ud fra stjernerne dukker dæmonens manifestation op samtidig med at en voldsom storm blæser ind over tempelgården.

Chazotheps manifestation er en formidabel modstander, hvis blotte tilstedeværelse alvorligt svækker heltene tro (Divinity tjek 1d10/4d10). Manifestationen minder om et kolossalt stort spøgelse klædt i flagrende, beskidte gule gevandter (Vitality 50/Wounds 40 – Demon Immunity = Damage Reduction 20) der er svær at ramme (Defense 15). Manifestationen er hurtig og har lang rækkevidde (+10 Initiative) og angriber med lange spektral-tentakler der skyder ud fra dens gevandter (+9 Attack og 1d10+8 Damage).

Tempelgården bliver pisket op til at en mudderpøl mens olien antændes og i kampens hede begynder de ni store stenpiller at vælte omkring samtidig med at jorden rystes af endnu et jordskælv.

Under det meste af kampen vil Sir Alex Chatwick-Whitehouse stå og grine diabolisk uden at gribe ind i kampen. Hvis heltene angriber ham, er han ikke nogen specielt farlig modstander (Vitality: 22 / Wounds: 15), der er rimelig nem at ramme (Defense 13) og kun er bevæbnet med offerkniven (Attack +5, Damage 1d6+2). Lykkedes det for heltene at vriste offerkniven fra ham – og han gør ikke megen modstand – kan kniven bruges til at fordrive Chazotheps manifestation (angreb med kniven mod Chazotheps manifestation og andre dæmoner laver en Critical Succes på 10-20 som det ikke kræver en Action Dice at aktivere – samtidig med at den giver 2d6 + Strength bonus i Damage).

Skulle der mod forventning blive brug for lidt ekstra ballade, er der også de grumme olie-pøle, levendegjort med sort magi, der kan blande sig i kampen på kultisternes side – eller måske et par luftdæmoner i stormvejret.

Husk at iscenesætte en cool og spektakulær død, for alle de helte der dør under kampen. Martyrer kan redde de andre og bringe nye Action Dice til gruppen, ofre sig på en måde, der er med til at svække dæmonens manifestation eller måske redde nogle af de uskyldige ofre (hvilket helt sikkert bør give helten et par nye Action Dice og 1d6 tilbage i Divinity).

Heltene får automatisk de 4d10 Divinity tilbage for at fordrive dæmonens manifestation.

Foromtalen

Andesbjergene, nu:

Lange skygger strækker sig som tentakler ud over den tomme teltejr. Mørket truer med at slette alle spor af den gruppe mennesker, der normalt ville søge ly for mørket og kulde. Men lejren er forladt. Tilbage på gletscheren står tomme telte og blafre i vinden.

Sneen knaser da hendes støvler bryder igennem overfladen af is. Bag hende er hendes søster ved at klargøre sine automatpistoler, mens hun selv tænder for den supersoniske scanner. Begge hvisker de stille en bøn til Jomfru Maria om beskyttelse.

Et dæmpet råb fra den anden side af lejren får de to søstre til at sætte i løb. Gruppens point-man har fundet et spor af nedtrampet sne, der leder hen mod en udgravning. Fra dybet stiger en stank af svovl dem i møde. Vindens hvisken bliver kortvarigt blandet med tonerne af en dæmonisk messe. Næsten lydløst bliver sikkerhedsliner forankret i isen, de infrarøde briller tændt og et halvt dusin våben klargjort. De er klar til at rykke ind. De håber, at de ikke er kommet for sent.

Tomb Raider som rollespil med Spycraft/d20 regler!

Pulp adventure anno 2005!

Spilpersonerne er en gruppe professionelle "specialister", der af de fleste regeringer vil blive betegnet som gravrøvere, kunsttyve og lejesoldater. De arbejder for en hemmelig organisation med rødder i Jesuiterordenen og Vatikanet, hvor deres pligt er at forhindre dæmoners adgang til verdenen - og når det fejler, gør de en aktiv indsats for at monstrene bliver sendt tilbage til det helvede, de kommer fra.