

# Den Røde Lest



**Et Warhammer-scenarie**  
af Lars Kaos Andresen

# Indholdsfortegnelse

## Indledende beskrivelse

Kort beskrivelse af scenariet	2
Synopse	5
Forhistorie og baggrund	6
Om den røde pest	8

## Scenarietekst

Kultisterne på kirkegården	9
Generalens opgave	11
Scenariets videre struktur	12
Universitet og troldmændene	14
Paladset og prinsen	18
Morr-templet og præstene	22
Mødet med Dante	25
Synops for afslutningen	26
Afsluttende scener	27

## Appendiks

Konfliktløsningssystem	30
Introduktion til system og kamp	31
Konfliktløsningstabel	32

### Velkommen til scenariet

Jeg har med Den Røde Pest ville lave et klassisk og solidt fantasyscenarie med vægt på ren og rå underholdning for spillerne og selvfølgelig for spillederen.

Spillerne får spilpersoner med masser af dybde og handlekraft. Spillederen har en meget aktiv rolle i scenariet med mange bipersoner og beskrivelser af steder og ting.

Der er skruet ned for det overnaturlige og fantastiske i scenariet. Det vil sige, at der er få elvere og dværge og meget lidt magi. Det er low-fantasy selv set med Warhammer-øjne.

Derudover er Den Røde Pest ikke et lineært scenarie. Spillerne har frihed til at gribe scenariet an, som de mener er den rette måde, men dermed ikke sagt, at Den Røde Pest er et åbent og løst scenarie. Der er et plot i faste rammer, og spilpersonerne har mulighed for at dumme sig og dø før tid eller simpelthen misse plottet, hvis de populært sagt spiller med røven.

### Omkring illustrationer

Malerierne brugt til at illustrere personer i scenariet er alle kendte renaissancemalere, så det er meget sandsynligt at flere af motiverne genkendes. Andre illustrationer er fra deviantart.com og andre er lånt fra diverse billedbaser.



### Kolofon

Tekst og layout: Lars Andresen

Tak til Maria Holmgren for gode ideer og for at læse korrektur og fange fejl.

Tak til Kristoffer Apollo for indspark.

Tak til Thomas Munkholt for at lytte på sære indfald og komme med feedback.

Tak til Mette Finderup for mad og kage på det rigtige tidspunkt

Spørgsmål kan sendes til mig på [lars.andresen@gmail.com](mailto:lars.andresen@gmail.com)

# Den Røde Pest

Velkommen til Den Røde Pest. Et uhyggeligt fantasyscenarie for fem spillere og en spilleleder. Det forventes at scenariet kan spilles på cirka seks timer. God fornøjelse.

## Plottet kort fortalt

Byen Luccini bliver belejret af en hær bestående af kaosvæsener. 10 måneder inde i belejringen, rammes byen af et meteor - en sten fra kaosmånen. Meteoren spreder en forfærdelig pest, der langsomt forvandler mennesker til mutanter. Da byen er under belejring spreder pesten sig ikke til resten af verden, men ved scenariets start er der kun seks timer til, at kaoshæren sætter sit sidste og afgørende angreb ind, som vil ødelægge byens porte. Kaoshæren vil tage meteoren og med pestens hjælp skabe en styrke, som ingen mennesker, dværge eller elvere vil kunne modstå. Så længe meteoren eksisterer, smitter pesten og hæren af kaosvæsener vil vokse og vokse.

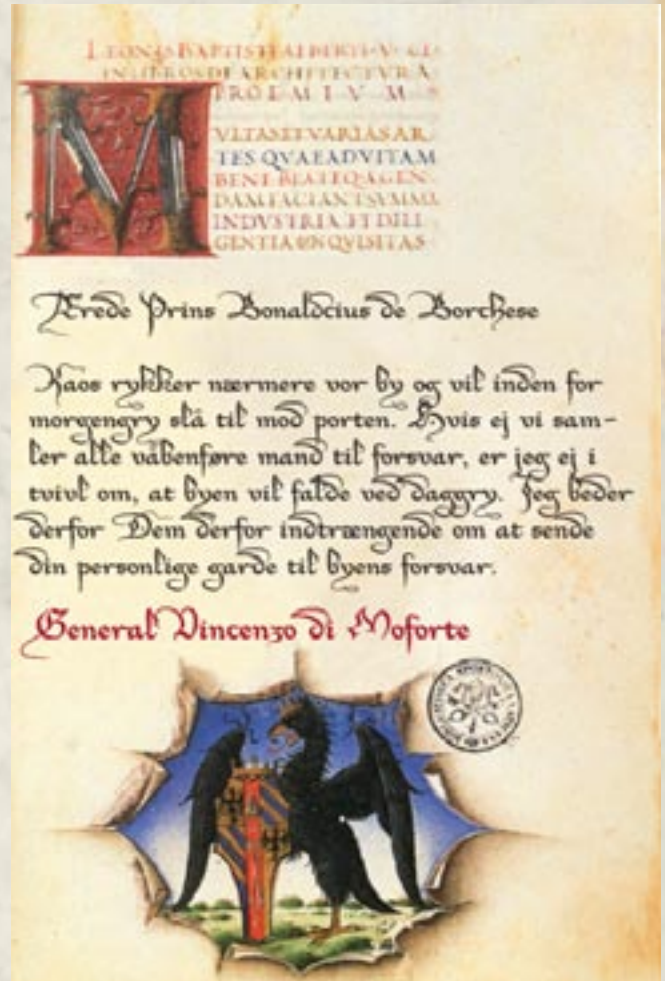
Fem soldater - spillersonerne - får til opgave at drage rundt i byen og samle krigere, troldmænd og tempelriddere til det sidste forsvar af byen. I løbet af natten lærer de meget om mutanterne, kaosmeteoren og byens skæbne. Der er kun en måde at bekæmpe Kaos på i historien, og det er at ødelægge meteoren ved at tage den med ind i dødsriget. Det vil ikke redde byen. Det vil ikke redde indbyggerne, og det vil ikke redde spillersonerne. Men det vil forhindre kaos i at indtage resten af verden.

Spilpersonerne skal i sidste ende beslutte, om de vil sætte alt ind på at forsvare byen mod kaoshæren (Håbet), eller om de vil sætte alt ind på at erobre kaosmeteoren og drage ind i dødsriget med den, mens kaoshæren indtager byen (Fatalismen).

Det onde i scenariet er, at det er håbet, der vil føre dem til at vælge en vej, der ultimativt fører til at kaos vinder, hvorimod fatalismen og accept af den onde skæbne, kan redde verden, selvom det ikke kan redde dem selv.

## Overordnet beskrivelse

Den Røde Pest er et gotisk horrorscenarie sat i en klassisk fantasysætning. Scenariet er kronologisk, men meget åbent for spillerne. Der er et plot, men da scenariet ikke er lineært, er alle scener ikke faste, og spillerne kan gribe det anderledes an, end jeg forudsiger. Scenariet er dystert og episk. Spilpersonerne bevæger sig gennem en by, hvor fjenden står uden for byens porte, og hvor pestens ofre begynder at forvandle sig til forfærdelige mutanter. Byens interne in-



triger forhindrer en fælles front, og vanviddet kæmper mod fornuften og livet.

## Opbygning

Spilpersonerne er sat over for to trusler i scenariet. I starten af scenariet ser det ud til, at kaoshæren uden for byen er den største trussel, og at den sygdom, der raser, blot er med til at svække byen. I løbet af scenariet, vil det blive klart, at det faktisk er pesten (og meteoren), som er den største trussel. Kaoshæren truer byen Luccinis eksistens, hvor pesten truer verdens eksistens.

## Hvad er kaos?

I Warhammer-universet findes der en forfærdelig kraft, der hedder 'kaos', som korrumpere og forplumrer. De mørke kaosguder kæmper en evig kamp for at ødelægge de dødeliges verden, så kaos kan regere overalt. Det er denne kamp, som kaos forsøger at vinde, ved at sende pest-meteoren til menneskene. Kaos skaber dæmoner, mutanter, beastmen og andre skrækkelige skabninger.

## Fordeling af spilpersoner

Wolfgang, Isabelle og Adelmo er meget nemme at gå til. Baldasseres psyke er besynderlig, og Beatrice kræver en spiller, der kan få noget ud af en spilperson, som ikke er så god til at slås, som de andre er. Desuden kan du vælge, at gøre en eller flere af spilpersonerne syge, ved at give dem det handout, der beskriver, at de har pesten. Det kan være hvem som helst af dem, der er ramt, og det er op til dig at beslutte, om det vil passe til spillet.

## Overordnet synopse

### Indledning

Spilpersonerne er på vej til byens general for at melde, at de har set kaoshæren bevæge sig. Undervejs forhindrer de en gruppe kultister i at gennemføre et uhyggeligt ritual, der vil åbne portene til dødsriget. Da de melder, at kaoshæren gør klar til angreb, indser generalen, at byen er i yderste fare.

### Hovedplot

Generalen beordrer spilpersonerne til at aflevere tre depecher med råb om hjælp til forsvar af byen til vigtige personer i byen. Under spilpersonernes færd rundt i byen, går det op for dem, at byen for alvor er ved at gå i opløsning. De pestramte er ved at forvandle sig til mutanter, og det bliver farligere og farligere at færdes i byen. De møder en række personer, og gennem disse møder får de viden om, hvad det er, der sker: Alle i byen har pesten, pesten forvandler mennesker til mutanter, det er meteoren, der gør, at pesten smitter, kaoshæren er kun ude efter meteoren og så videre. Det er op til spilpersonerne at omsætte den viden, de får i løbet af scenariet til afsluttende handling.

### Afslutning

Spilpersonerne har nu den fornødne indsigt og forstår, at det ikke kun er dem selv og byen, der er i fare, men hele verden. De har samlet en del soldater, riddere og troldmænd til at hjælpe i forsvaret af byen, hvor mange af indbyggerne er ved at blive forvandlet til mutanter. Vil de bruge hæren til at forsvare byen en sidste gang, eller vil de sætte alt ind på at destruere meteoren? Eller vil de bare stikke af og forsøge at redde sig selv?

### Klimaks

Spilpersonerne har taget deres valg, og fører planen ud i livet.

- Håber de på en frelse for dem selv, og forlader de byen og spreder smitten?
- Forsøger de at forsvare byen mod kaos, fordi de tror, at der er håb?
- Eller åbner de porten til dødsriget og drager dertil med meteoren?

## Spilpersonerne

De fem spilpersoner er vidt forskellige soldater i byen og er på vagttjeneste i scenariet. De kender hinanden. Deres baggrunde er brogede, men de har været sammen siden starten af belejringen og stoler på hinanden. Der er to spilpersoner, der har mange følelser og lader sig styre af dem. To andre spilpersoner er trænet til at være objektive og ikke lade sig styre af deres følelser. Den sidste spilperson er en slags joker og er med til at binde spilpersonerne sammen.

### Følelser

- Adelmo: En lokal købmand og officer. En smule naiv og enøjet. Har for nylig mistet håbet, men vil nu gøre alt for at vise sit værd. (Fokus: Nærkamp i tung rustning)
- Beatrice: Præstinde for dødsguden Morr og helbræder. Adelmos søster. Tager den smerte hun oplever på sig. Føler meget, men skjuler sine følelser. (Fokus: Helbredelse og viden)

### Objektivitet

- Isabelle: Spion og snigmorder for rige købmænd. Kold og kynisk, men er begyndt at indse, at hun bør hjælpe andre. (Fokus: Afstandsvåben og snigmord)
- Baldassare: Flink og sympatisk ridder, som dog har psykopatiske tilbøjeligheder. Forstår ikke andre mennesker og føler ikke frygt, angst eller glæde. (Fokus: Nærkamp og viden)

### Jokeren

- Wolfgang: Tyv og sjuft fra Imperiet. Er egoistisk, men har samvittighed og prøver at være et bedre menneske. (Fokus: Afstandsvåben og nærkamp)



Spilpersonen Baldassare

## Profetien og brikkerne

For at undgå, at spilpersonerne (og spillerne) kommer op at skændes om, hvad det, de har oplevet, betyder, får de sporene udleveret som fakta på små brikker. Det er et værktøj til spillerne og er ikke en del af fantasiuniverset.

De oplysninger, som står på brikkerne, er dog alle oplysninger, som det er logisk at deducere sig frem til ud fra de ting, som spilpersonerne har oplevet. Men med brikkerne i spil undgår spillerne at skulle bruge en masse tid på at diskutere, om de nu tror på de ting, som de har fået at vide, og kan koncentrere sig om, hvad spilpersonerne skal stille op. Brikkerne skal betragtes som uomtvisteligt fakta. Der er ingen konklusioner eller anvisninger. Det er blot fakta. Som en ekstra bonus er brikkerne også et puslespil. De mange fakta kan lægges i en rækkefølge, som skaber en logik, og lægger man dem i den rækkefølge, lægger man samtidig et puslespil, som er på bagsiden af brikkerne. Puslespillet viser den profeti, som gør, at kaoshæren er dukket op ved Luccini. Profetien fortæller samtidig også spillerne, at verden er dødsdømt, hvis kaos får fat på meteoren. Men profetien fortæller ikke, om de forhindrer kaos i at få fat på meteoren ved at sætte alt ind på at forsvare byen, eller om de skal overlade byen til kaoshæren og i stedet forsøge at destruere meteoren. Det skal de selv beslutte.

### Kaoshæren og profetien

Kaoshæren er dukket op ved Luccini, fordi en oldgammel profeti har forudset, at der vil falde en sten i Luccini, som kan føre til verdens undergang. Kaoshæren vil have stenen og bruge den til at lade mutanter, bukkemænd og dæmoner oversvømme verden. Profetien siger, at verden er dødsdømt, hvis Kaos får fat på meteoren. Profetien optræder på bagsiden af en række handouts – brikker – som spillerne får udleveret under scenariet.

## Tid i Den Røde Pest

Den Røde Pest er scenarie, som kunne tage 12 timer, hvis spilpersonerne fik lov til at styre det. Det er et meget handlingsmættet scenarie, med mange scener, mange bipersoner og mange plottråde. Det er derfor din fornemste pligt hele tiden at sørge for, at scenariet rykker videre, og du kan blandt andet gøre følgende:

- Når du giver dem de første brikker, så fortæl dem, at dette er fakta, som de kan forholde sig til og ikke behøver diskutere.
- Snyder i kamp. Lad være med at rulle så mange terninger og kør kampen hurtigt.
- Brug Konfliktløsningssystemet i stedet for at spille



Den tileanske arkitektur er særdles storslået

alle mellemsekvenser og kampe.

- Begynder deres diskussioner at gå i ring, så bland dig med det samme. Husk dem på, at det der står på brikkerne ER fakta, og at de ikke behøver at diskutere dem.
- Diskuterer de stadig, så bryd ind og hjælp dem. Luk scenen, fortæl dem at Adelmo (eller en anden) satte foden ned og sagde, at de skulle gå hen til templet.
- Gør det fede svært og alt andet nemt. Det skal være svært at overbevise Prinsen om, at de skal overtage hans garde, men det skal ikke være svært, at tilkalde garden, når man har fået dens loyalitet.



## Indledning

Det er den sidste nat, før fjenden sætter sit afgørende angreb ind. Spilpersonerne er på vej til garnisonen for at aflægge rapport om deres observationer fra bymuren. Undervejs kommer de forbi byens gamle kirkegård, hvor en gruppe præster for dødsguden Morr er i gang med et uhyggeligt nekromantisk ritual. Spilpersonerne forhindrer ritualets udførelse ved at nedkæmpe præsterne, som var i gang med at åbne en portal til dødsriget. Formålet er på det tidspunkt uklart for spilpersonerne. De vender tilbage til garnisonen og aflægger rapport.

(Introduktion af verden og motivation for spilpersonerne. Lineært opbygget med faste scener og fastlagt udgang. Skal maksimalt vare en times tid inklusiv action-scener)

## Hovedplot

Efter at have hørt spilpersonernes rapport, forstår generalen, at fjenden vil angribe ved morgengry. Han forstår også, at kulten har forsøgt at åbne en meget gammel port ind til dødsriget – en port, som han mente, kun eksisterede som en myte.

Generalen vil prøve at mønstre et samlet forsvar for byen. Han giver dem ordre til at bringe tre depecher ud til vigtige personer i byen, som kan hjælpe med at forsvare byen, når fjenden angriber ved daggry. Spilpersonerne skal både besøge dem for at få vished om, hvad der egentlig foregår, og få sig en del allierede, hvis de vil have håb om at gennemføre scenariet. De tre personer er:

- Prins Bonaficius de Borchese, Luccinis hersker, som har sin personlige garde.
- Mester Magirius, øverste troldmand på universitetet, som har ansvaret for en gruppe magikere.
- Kardinal Pancrazio, åndeligt overhoved for døds-gudens tempel, der leder en gruppe tempelriddere
- Spilpersonerne bestemmer selv i hvilken rækkefølge, de besøger dem, men det vil være mest logisk at starte med universitetet, da det befinder sig i nærheden.

Mens spilpersonerne bevæger sig rundt i byen, opdager de, at byen også er ved at falde fra hinanden indefra. De møder mutanter, og de opdager, at største-

delen af byens indbyggere er smittede med pesten. De opdager forbindelsen mellem pesten og mutanterne. De får at vide, at pesten smitter, og at kaoshæren er til stede for at bringe meteoren og smitten videre til resten af verden. Det går op for dem, at det kun er et spørgsmål om tid, før byen falder, da der snart vil være færre mennesker end mutanter tilbage. (Hovedplottet består af tre fastlagte scener. Spillerne bestemmer selv rækkefølgen. Mens de bevæger sig rundt i byen, er der en række scener, som kan spilles ud, og der er også andre steder, som spilpersonerne kan tænkes at opsøge. Det er planlagt til at tage ca. tre timer).

## Indsigt og afslutning

Når spilpersonerne har samlet nok information til at forstå, hvor alvorlig situationen er, skal de beslutte sig for, hvad de vil gøre. Kaoshæren er ved at gøre klar til angreb. Inde i byen mosler det rundt med mutanter. Og der er kun en begrænset styrke af soldater og lignende at gøre godt med.

1. De kan vælge at forsvare byen mod kaoshæren. De vil holde stand et stykke tid, men til sidst vil de blive løbet over ende og dø en forfærdelig, men dog heltemodig død. Kaoshæren vil få fat på stenen og angribe resten af verden med en hær af mutanter.

2. De kan vælge at forsøge at ødelægge meteoren ved at åbne portalen til dødsriget og drage derind med den. Det er også farligt, da det vælter rundt med mutanter, og de bliver nødt til at overbevise byens general om, at byens sidste styrker skal bruges på at bringe meteoren fra den fattige bydel til døds-gudens tempel. Det betyder, at byen ikke kan forsvare sig mod kaoshæren.

## Klimaks

Scenariets klimaks er bestemt af spilpersonernes valg. Det bliver enten en kamp, hvor spilpersonerne dør, eller det bliver en kamp om at hente meteoren, bringe den til Morr templet og enten overbevise døds-præsterne om, at det er en god idé at åbne porten til dødsriget og smide det farligste stykke kaos nogen-sinde set ind til deres gud, eller de må nedkæmpe præsterne og selv åbne portalen.

# Forhistorie



god sten, det er de slet ikke i tvivl om, og de har ret.

Stenen bringer pest. Det er en sten sendt af onde kaosguder, og den er forløberen for en krig, hvor kaos en gang for alle vil udlette de små mennesker, elvere og dværge. Det er en sten, som skal forvandle menneske til mutanter og få dem til at bekrige dværgene og elverne.

Folk i byen begynder at blive syge. Det starter som en rødmen i ansigtet, men udvikler sig til kraftigere og kraftigere blødninger fra alle kropsåbninger i takt med, at svulster og bylder dukker op på kroppen, som en forløber for de vanvittige mutationer, der snart sætter ind. Det er de fattige, der bliver ramt først. Den Stolte Stad, som byens fattige kvarter kaldes, bliver lukket af for at begrænse sygdommen.

Byen forsøger at fungere, selv om sygdommen åbenlyst har ramt næsten halvdelen af indbyggerne. De syge skjuler sig, fordi de langsomt muterer. Ingen ved, at de tilsyneladende raske indbyggere alle har sygdommen, som bare venter på at blomstre frem.

Det et held fra guderne, at byen er belejret, da pesten ellers ville have spredt sig hurtigt og dermed forvandle menneskene til mutanterne.

## Luccini før Pesten

Solen skinner ofte over Luccinis næsten 30.000 indbyggere. De bor i huse af røde sten med gule eller sorte tage. Ser man byen oppe fra det nærliggende bjerg, ligner det en kaotisk mosaik af gule og sorte brikker, som er blevet spredt af et utålmodigt barn. Rundt omkring er der også

grønne brikker, som er haver, der ligger på husene med fladt tag.

Luccini er en rig by. Gaderne er brolagte med glat-slebne brosten, der på de fleste pladser er lagt i smukke mønstre. Stenene kommer fra byens eget stenbrud. Byen er bygget af sten fra et nærliggende bjerg, der skygger for solen i de tidlige morgentimer. Gennem årene har stenhuggere langsomt, men sikkert, spist sig ind i bjerget. Nogle årtier gav bjerget byen hvide sten, andre år var det sorte eller grå sten. De stenlærde kan, ved blot at kigge på stenene i et hus, fortælle, hvornår det er bygget.

Den smukke tileanske by Luccini blev for et års tid siden belejret af en fjendtlig styrke - en hær af kaos. Det er ikke første gang, at byen belejres, og Luccini gør klar til, at ingen kommer ind i eller forlader byen, indtil kaoshæren får nok og trækker sig tilbage. Prinsen i byen, Bonaficius de Borchese, forsøger at bestikke hæren til at ophæve belejringen, men man forhandler ikke med kaos. Byen strammer bæltet ind og gør sig klar til sult og nød.

Luccini har et stort tempel til dødsguden Morr, og en lille kult af dødspræster forsøger at advare kirken om, at der er fare på færde, og at verdens undergang er nær. De har studeret en sær profeti, og de har set i stjernerne, at den er ved at gå i opfyldelse. Den lille døds kult er ringeagtet i byen, fordi man mistænker dem for at udøve nekromanti, hvilket ikke er nogen direkte løgn, så ingen lytter for alvor på dem.

10 måneder inde i belejringen bliver det en nat lyst, som var det dag, og et brag ryster hele byen. Et meteor har ramt byens fattige kvarter og slået en masse mennesker ihjel. Huse er gået i brand, og man tror, at det er fjendens værk. Der sker dog intet andet, og da røgen lægger sig, opdager man en rødlig sten.

Morr-præsterne er bekymrede. Det er ikke nogen

## Tilea og Imperiet

Luccini ligger i landet Tilea, der er Warhammer-universets udgave af Italien. Det vil sige, at Luccini minder meget om en italiensk bystat i starten af renæssancen.

Tilea ligger syd for Imperiet, der er et land, der minder mere om Tyskland. Det er Imperiet, der oftest danner rammen for Warhammer-historier. Tilea og Imperiet er altså selvstændige riger.

## ... Indledning - Luccini & Belejringen ...

Byen er rig, fordi den er det naturlige handelscentrum i Tilea, og det er her, at Imperiets købmænd foretrækker at gøre deres handel til stor fortrydelse for alle de andre nabobyer i Tilea. På grund af rigdommene det er helt naturligt, at byen er godt befæstet. Misundelige naboer, hære fra Imperiet, ja selv kaos har i tidens løb angrebet Luccini, men byen er aldrig faldet endnu. Ofte bliver konflikter løst ved, at Prinsen i Luccini betaler den angribende styrke for at trække sig tilbage. Nok penge til at dække fjendens udgifter til felttoget og så et par spande guld oveni for ulejligheden. Andre gange har Luccini blot lukket portene i og ladet fjenden vente udenfor.

Man skulle tro, at det var angriberne, der i den situation sad med det længste strå, men Luccini har, ud over enorme lagre af mad hos de mange købmænd, også en stor mængde haver, hvor der vokser tomater, oliven, kartofler og endda også korn.

Men det gør ondt i hjerterne på Luccinis indbyggere, for de ved, at den belejrende styrke snart vil begynde



Der er mange smukke templer i Luccini

at rydde de omkringliggende gårde for mad. Og sådan er kapløbet. Hvem har den største tålmodighed.

Luccini er en rig by. Den har store templer til alle guderne. Men det største tempel i byen er Dødens tempel. Legenderne går, at templet til dødsguden Morr sådan helt bogstaveligt er Morrs tempel. At det er dødsguden selv, der har bygget det oprindelige tempel. Legenderne siger, at 3.000 år før Sigmar blev kronet som gud, viste Morr en gruppe mennesker, hvor de sammen med ham, skulle bygge hans tempel. Han viste dem, hvordan de skulle udvinde de sorteste sten fra bjerget og forarbejde dem, så de kunne blive til hans hus.

I dag er Morr-templet stort og imponerende. Det største tempel til Morr, der findes i hele verden.

Luccini er også en by for kunstnere, forfattere, musikere og de, der elsker livet. Paladserne er forbeholdt de rigeste købmænd og adelen, men de smukke pladser med springvand og statuer er for alle. Park-

erne med bede anlagt i nøje udtænkte mønstre og træer, der næsten dagligt plejes af uddannede gartnere. Mange Luccinesere nyder at gå fra plads til plads gennem parkerne.

For de, der ønsker viden, har byen et universitet, hvor der side om side studeres guder, arkitektur, magi og endda medicin.

Den mørke side af Luccini er en lige så stor del af byen, som dens smukke haver, store pladser og elegante paladser. Snigmord er en accepteret del af købmændenes forhandlinger. Tyve og mordere styrer mange dele af byen, og håndterer enhver form for modstand med en beskidt og hård hånd. Eller sådan så Luccini i hvert fald ud for et år siden.

### Belejringen og pesten

Belejringen tog ikke så skrækkeligt hårdt på Luccini. Kaoshæren forsøgte flere forgæves angreb. En del soldater blev dræbt. Der blev sat ild i byen med kaste-maskiner, byen forsvarede sig, kampene rasede, men angriberne kunne intet stille op. Byen er bygget på et plateau, der i kombination med bymuren gør den nærmest umulig at indtage. Efter det første vanvittige angreb fra kaoshæren, hvor det faktisk var lige ved at gå galt, fordi byen ikke havde fået sit forsvar op at stå, og der udbrød panik i byen, har Luccini ikke for alvor været i fare under angrebene.

Dermed ikke sagt, at belejringen ikke er alvorlig. Det er et år siden, at byen sidst har kunnet tjene penge og få forsyninger.

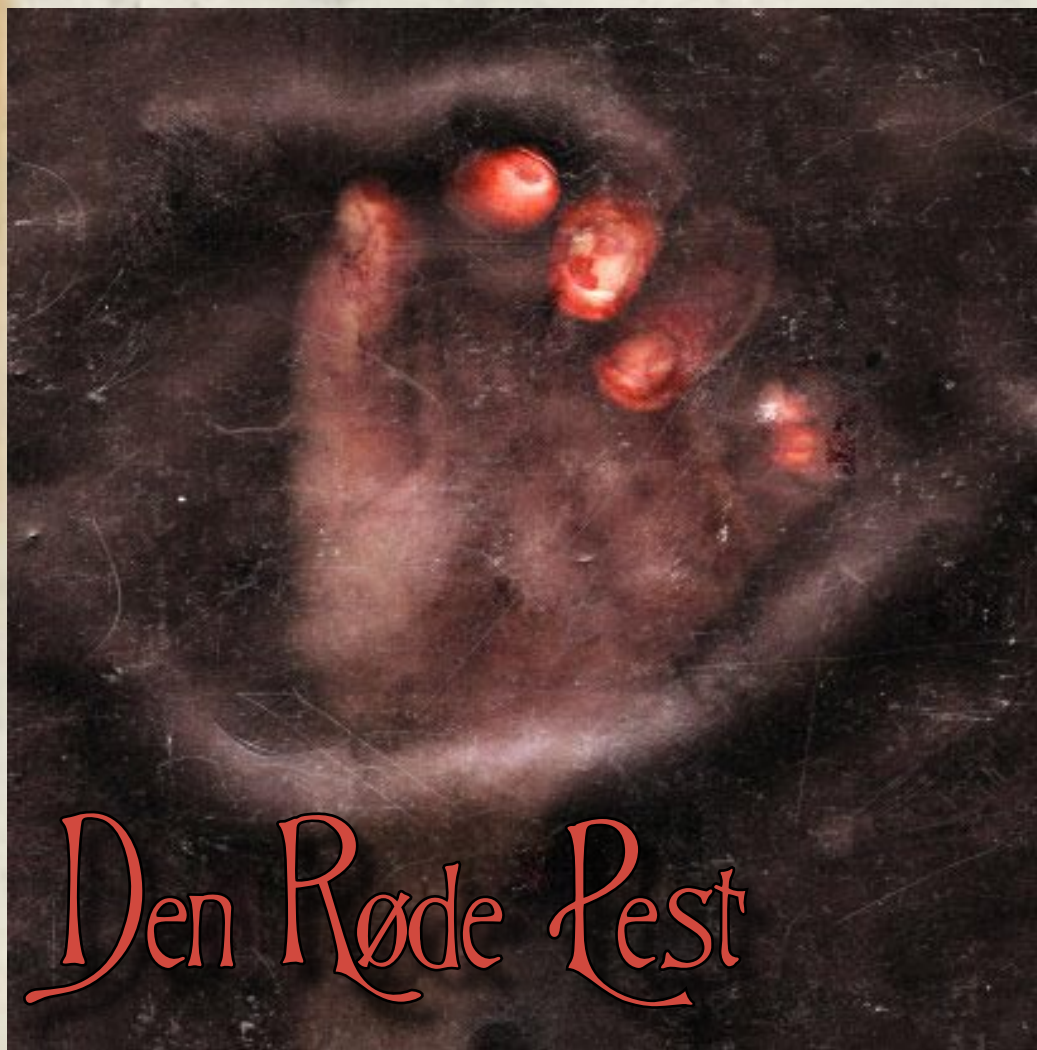
Meget har dog ændret sig, siden meteoren faldt ned i byen, og pesten begyndte at sprede sig. Fra at være en levende by med mennesker på torvene, folk i parkerne og studerende på værtshuse og kroer, er det blevet til en passiv og bange by. Det er, som om byen skjuler sig og håber, at Døden ikke opdager, at den er der. Byen, som før ofte genlød af sang fra skjalde og var centrum for festivaler, der trak gæster helt fra Imperiet, er det blevet en mørk og stille by. Som et såret dyr, der lægger sig diskret for at dø - alene.

### Om Meteoren

Meteoren kommer til at spille en stor rolle i scenariet. Rent fysisk er det en næsten rund, rød sten på næsten en meter i diameter. Den vejer omkring 100 kilo, og man skal gerne være tre-fire stærke mænd om at løfte den. Men det er der faktisk ikke nogen, der ved, for meteoren muterer alt det, som kommer indenfor en afstand af 50 meter af den. Rundt omkring meteoren ligger de mest forunderlige klumper af levende kød, som engang har været mennesker. Meteorens kræfter slår ikke nogen ihjel. Det forvandler dem bare til nye og meget anderledes former.

Den eneste måde hvorpå spilpersonerne uskadte kan komme til at flytte meteoren er, hvis de finder kuren mod pesten på universitetet hos troldmændene, eller hugger den modgift som prinsen har.





Sygdommen er skabt af kaosguderne. Byen er ramt af det mest forfærdelige kaos, som endnu er set. En form for kaos, der inficerer mennesker og som er så stærk, at kaosinficerede mennesker kan smitte raske mennesker. Normalt smitter kaos ikke på denne måde, men aldrig før er der set en så stærk kaossten på jorden. Inden for en radius af 10 kilometer fra stenen, smitter kaos.

Det forfærdelige ved pesten er, at den hurtigt og voldsomt forvandler de ramte til mutanter. Denne form for mutation som sygdommen medfører er voldsom og aggressiv, og det samme er mutanterne.

#### **Første fase: 1. - 4. uge**

Fysisk forandring: Huden rødmer og offeret begynder at svede mere end normalt. Den syge får en del bumser. Blodtrykket stiger og kroppens temperatur stiger til 38 grader.

Mental forandring: Behøver kun 4-5 timers søvn. Er fysisk stærkere. Kaos er ved at invadere i kroppen, hvilket i første omgang styrker den.

#### **Anden fase: 5. uge**

Fysisk forandring: Begyndende blødninger fra hovedbunden og øjne. Flere steder revner huden eller buler ud. Kroppens temperatur stiger en smule.

Mental forandring: Skifter mellem at være manisk og meget træt. Tegn på svimmelhed, men den syge føler sig ikke selv svimmel.

#### **Tredje fase. 7. uge**

Fysisk forandring: Voldsomme blødninger fra alle kropsåbninger. Udbulinger, vorter og gevækster dukker op på kroppen.

Mental forandring: Den syge har uanede mængder af energi. For nogle kommer det ud som seksuel lyst og aggressivitet. For andre kommer det ud som en slags uhyggelig kreativitet. Andre igen løber bare. Den syge har mistet de fleste af sine hæmninger. Kaos er ved at overtage kød og sjæl.

#### **Mutant. 7. uge**

Forvandlingen sker. Den syge tager det fulde skift fra at være menneske til at være en mutant.

Menneskeligheden er

næsten væk og kaos har overtaget over kroppen. De forvandlinger, der har været undervejs, fuldendes. Vinger vokser ud på ryggen, næsen forvandles til et hæsligt næb, den syge får en lang, skællet hale, øjnene falder ud af øjenhulen og sidder på lange, bevægelige stilke, hænder forvandles til skarpe kløer, horn vokser ud i panden, huden bliver til tykt læder, øjne vokser ud i nakken og så videre. Kaos har ingen begrænsninger.

## **Hvad ved spilpersonerne**

Som de fleste andre indbyggere i Luccini ved spilpersonerne ikke, hvor slemt det står til. Spilpersonerne ved ikke, at alle i byen er smittet af pesten. Spilpersonerne ved ikke, at de selv er smittet. Spilpersonerne ved ikke, at meteoren er skyld i at pesten smitter. Spilpersonerne ved ikke, at pesten forvandler folk til mutanter.

Spilpersonerne ved, at byen er i en meget alvorlig situation. Byen er under belejring og der er udbrudt sygdom i byen, hvilket gør det sværere at forsvare byen.

# Kultisterne

Lige før vi starter scenariet, har spilpersonerne på deres vagt på bymuren observeret, at fjendens troppe bevæger sig, og de er på vej til garnisonen for at melde dette til general Vincenzo.

Scenariet starter med, at spilpersonerne forhindrer en gruppe kultister i at udføre en plan, som spilpersonerne til slut med al sandsynlighed selv vil udføre.

Scenen starter med, at spilpersonerne er på vej fra bymuren til garnisonen, hvor de skal rapportere, at de har set fjenden bevæge sig. Foran kirkegården hører de et skrig om hjælp. Inde på kirkegården er en gruppe kultister i gang med at ofre tre personer til dødsguden. Spilpersonerne forhindrer ritualet og kommer måske op at slås med kultisterne. Under kampen blander et par mutanter sig, hvilket varsler helvede i byen.

## Scene 1.0 Et skrig om hjælp

Det er lige over midnat. Det er en tør sommernat. Byen ligger næsten øde hen. Rundt omkring på de større gader bliver gadelamperne stadig tændt, men mange steder ligger byen hen i mørke. Der er kun lys i få huse, og mange kroer er lukket. De har ikke noget at servere for folk alligevel. De enkelte personer, der færdes på gaden, skynder sig af sted, og viger bort fra en gruppe bevæbnede mennesker. Spilpersonerne bevæger sig langs kirkegården, som er omgivet af et to meter højt hegn, der er udsmykket med motiver af Morr, som kommer og henter de døde i jernet. Kirkegården er lukket. Ude fra vejen kan man se, at der er mange nygravede grave. Der lugter også en smule sært af svagt forrådnede frugter.

Start scenariet med, at spilpersonerne hører et skrig inde fra kirkegården. Ikke et af de forholdsvis almindelige skrig, der lyder i byen. Men et skrig af rædsel. Et skrig om hjælp. Skriget forsvinder hurtigt. Der er mørkt inde på kirkegården, men spilpersonerne kan se et blåligt skær. De kan se statuer og gravsten i silhuet mod lyset, der nærmest kommer i bølger. Hver lysbølge bliver ledsaget af en svag mumlen, der lyder som om, den kommer dybt nede fra jorden. Stemmen, om end meget svag, får blodet til at fryse til is. (Det er døds gudens stemme. Han svarer på det ritual, som er ved at blive udført inde på kirkegården).

## Scene 1.1 Et rituel mord

Midt inde på kirkegården er der foregået en udgravning. Der er et stort hul i jorden, og der ligger masser af spader og skovle. Hullet er cirka fem meter

i diameter og fire meter dybt. Rundt om hullet står tre grupper på personer. De er alle klædt helt i hvide rober med en stiliseret sort ravn på brystet. Den tiende præst er klædt helt i sort. Hans ansigt er skjult af en ravnemaske med et langt næb. De andre ni præster bærer halvmasker. Maskerne fores-

tiller kranier. Foran hver af de tre grupper ligger en person på et alter. To af per-

sonerne er døde. Den - en kvinde - lever stadig.

Nede fra hullet strømmer det sære, blålige lys. Det er som om, at der i det blå lys er dele af døde mennesker, ansigter der formes og forsvinder igen. Ritualet er i fuld færd med at nedbryde døren til dødsriget. Det vil betyde, at de levende kan gå ind i dødsriget, og at de døde i teorien kan gå ud.

**[Beatrice/Intelligence: Succes]:** Beatrice kan se, at der er tale om et nekromantisk ritual, som ikke bare er ved at destruere væggen mellem de levendes og de dødes rige. Udover at fungere som en port til dødsriget, er det også muligt, at ritualet vil vække alle de døde på kirkegården. Det er for hende, den største forbrydelse, der bliver begået.

**[Beatrice/Initiative: Succes]:** Beatrice genkender anføreren som den karismatiske præst Dante, som hun fulgte, før hun blev smidt ud af kirken. Han er nævnt i hendes spilpersonbeskrivelse.



### Profil for Dante

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	25	4	4	9	65
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	69	44	59	65	72

## Scene 1.2 Dialog og kamp

Det øjeblik kultisterne opdager spilpersonerne, stopper det ritual. Lyset begynder hastigt at forsvinde, mens portalen begynder at lukke sig. Hvis spilpersonerne går til angreb, vil kultisterne råbe til spilpersonerne, at de skal lade være, men enkelte af dem vil også trække våben frem. Anføreren i ravnemasken vil forsøge at overtale spilpersonerne til at trække sig tilbage med følgende argumenter:

- Spilpersonerne forstår ikke, hvad det er, der sker.

## ... Scenariet - Kultisterne ...

- Der er ikke noget galt i at slå nogen ihjel, for de er allerede dødsdømte. Hele byen er allerede død!

**Brik:** "Der er en portal til Dødsriget under kirkegården".

Mens Dante taler, bevæger kultisterne sig rundt, så de bedre kan komme til at angribe spillpersonerne og så det bliver muligt for Dante at stikke af. Det er muligt, at spillpersonerne opsøger Dante senere i scenariet, når de finder ud af, at han faktisk havde ret i sine udtalelser.

### Scene I.3 Modvillig modstander

Kultisternes udgangspunkt er at stikke af. Deres ritual er blevet afbrudt, og de får ikke noget ud af, at kæmpe. Derfor sender de to kultister hver sin vej rundt om hullet. Det er meningen, at de fire kultister skal optage spillpersonerne så længe, at de andre når at stikke af i mørket. Kultisterne kender kirkegården en del bedre end spillpersonerne.

#### Profil for 4 kultister

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	20	3	3	7	35

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	40	45	40	45	39

Kultist #1: Kortsværd

Kultist #2: Metalkølle

Kultist #3: Kortsværd

Kultist #4: Langsværd

Ingen af kultisterne bærer rustning

De fire kultister kæmper med en lidt underlig modvilje. Det skyldes, at de egentlig slet ikke har lyst til at slå spillpersonerne ihjel. De er defensive, men de gør hvad de kan, for at holde spillpersonerne. Spilteknisk betyder det, at de bruger dodge og parry til den store guldmedalje (se kamp-appendiks).

#### Mutanterne blander sig

Under kampen sker der noget ude i mørket. Der lusker mutanter rundt på kirkegården, og de er blevet tiltrukket af de mange råb og skrig.

Den ene mutant har menneskehoved og overkrop, men armene er lange, slimede tentakler. Den anden mutants ansigt er nærmest flydende, og der drypper hud fra den. Ellers er den ret menneskelig, bortset fra, at dens organer sidder på ydersiden af kroppen og stikker lidt ud af skjorten. Begge mutanter er smurt ind i jord.

#### Profil for mutanterne

M	WS	BS	S	T	W	I
4	30	-	4	3	5	35

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	28	28	28	28	20	10

Mutant #1: 2 angreb med tentakler

Mutant #2: 2 angreb med våd næve



Mutanter tager mange forskellige former og størrelser. Mutanterne i Luccini er generelt meget muterede. Det skyldes de voldsomme kaoskræfter fra meteoren

Hvis spillpersonerne vender deres opmærksomhed mod mutanterne, vil overlevende kultister se det som deres snit til at stikke af. Hvis det kan vises, så er kultisterne ligeså chokerede over mutanterne, som spillpersonerne er. Spillpersonerne rapporterer, hvad de har set fra by-

### Hvad har kultisterne gang i?

Kultisterne vil forhindre, at kaos får fat på meteoren, da de med rette er overbeviste om, at det vil betyde verdens undergang. Det har de forsøgt at overbevise Kardinalen og de andre præster i Morrtemplemet om, men deres anstrengelser betød blot, at de blev ekskommunikeret fra kirken. Deres plan er at åbne portalen til Dødsriget og vække en hær af zombier, som skal hente meteoren og drage ind i Dødsriget med den. Det er faktisk en helt fantastisk plan, og havde det ikke været for spillpersonernes indblanding, så kunne døds-kulten måske have reddet verden, men sådan skulle det ikke gå.

# Generalens opgave

muren og deres sammenstød med Morr-kultisterne til general Vincenzo. De ser med egne øjne, at byens forsvar er ved at falde fra hinanden, og generalen pålægger dem at varsko de få kampklare grupper rundt omkring i byen med håb om en egentlig mobilisering før angrebet. Scenen slutter, når spillersonerne forlader byporten og går ud i byen.

## Scene 2.0 Ankomst til byporten

Området omkring byporten er normalt byens vigtigste markedsplads, hvor der plads til mange handlende. I midten af den store plads ligger et imponerende tempel til Sigmar. De mange boder, der normalt hører til på en markedsplads, er erstattet af telte og barakker, hvor soldater holder til.

Foran et dukketeater sidder omkring 50 soldater og ser et makabert stykke, hvor en gruppe nøgne, bløddende dukker er i gang med et uhyrligt orgie. Orgiet slutter med, at der kommer et kaosvæsen og fortærer de syge mennesker. Mens fortæringen står på, kommer to helte og tager kampen op med monstret til soldaternes store jubel. Soldaterne er udmagrede. Maden er knap.

Fra byporten lyder der en rytmisk og dyb banken. Det lyder, som om der står nogen og banker på døren, og det er heller ikke helt forkert. En mindre gruppe kaosvæsener står ved porten. En gang i mellem er der nogen bueskytter, der skyder pile mod dem, men der bliver ikke sat noget egentlig forsvar ind. Fjenden prøver at lokke Vincenzo til at bruge noget af den varme olie eller nogen af stenene på de få fjender, men han falder ikke i fælden.

## Scene 1.1 Møde med General Vincenzo

Generalen befinder sig på toppen af bymuren. Herfra kan man også høre kaosvæsenernes ustandselige hyl. De står og hamrer på porten med deres køller, men de gør ikke nogen egentlig skade.

Han står og betragter fjendens bevægelser sammen med Mester Dominic, der er byens cheffingeniør. De er alvorlige og taler om, hvorvidt det er muligt at modificere maskinerne, så de kan betjenes af færre mænd. Når spillersonerne ankommer, smiler Vincenzo og vinker dem hen til sig. Han giver Adelmo et klap på skulderen. Hvis nogen af dem skulle have sår, bemærker han det og udtrykker sin bekymring. Han spørger selvfølgelig til deres



rapportering og beder dem om at vise på et kort, hvor de har set troppebevægelser.

(Når det kommer til kultisterne, lytter han, men siger, at det ikke er noget, som de har tid til at tage sig af. Nu gælder det forsvaret af byen).

Nyhederne er alvorlige. Dominic trækker general Vincenzo til side og fortæller ham lavmælt, at byen ikke kan forsvare sig mod et angreb fra flere sider. Han pointerer, at det kun med gudernes vilje ville

*[Initiative -20: Succes]:* Hører størstedelen af, hvad Dominic siger til generalen.

kunne lade sig gøre at forsvare byen, selv om de kun angreb hovedporten.

## Scene 1.2 En opgave

General Vincenzo fortæller spillersonerne, at det ser slemt ud. Det vil blive svært (rettere umuligt) at forsvare byen med de soldater, der er på nuværende tidspunkt. Der er tre steder i byen, hvor der findes folk, som kan hjælpe med forsvaret af byen:

- Prins Bonaficius' personlige garde, der befinder sig på paladset
  - En gruppe magikere på universitet
  - Præsterne hos Morr, hvor der er tempelriddere
- Opgaven går i al sin simpelhed ud på at opsøge lederne af disse tre grupper og give dem en depeche, hvor det bliver gjort klart, at hvis de ikke hjælper med forsvaret af byen, bliver Luccini løbet over ende i morgen ved daggry. Kun hvis alle tre grupper hjælper til, har byen en lille chance.

## Formålet med missionen

Der er to handlingsmæssige formål med missionen.

For det første er det en måde at få spillersonerne rundt til nogle centrale personer, der kan give dem et billede af, hvad der rent faktisk er ved at ske. For det andet får spillersonerne brug for militær opbakning senere i scenariet, så jo flere folk, de får over på deres side, desto større chance har de for at klare den. Styringen af scenariet er nu til en hvis grad overladt til spillerson-

### Profil for Generalen

M	WS	BS	S	T	W	I
4	58	20	6	6	12	55
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	49	74	37	59	57	78



erne, men de har en meget konkret opgave at løse med at besøge de tre forskellige steder i byen, hvor de skal overbringe depecherne fra generalen. Den logiske rækkefølge er som nævnt forinden, men det er ikke sikkert, at spillpersonerne gør det logiske.

## Brikkerne

Der er følgende scener, hvor spillpersonerne kan få særlige oplysninger - de såkaldte brikker i spillet, hvor der står klare fakta på. Nogle brikker kan fås flere steder, men der udleveres kun én brik.

**Kirkegården**, hvor de møder kultisterne.

- Der er en portal til dødsriget under kirkegården

**Universitetet**, hvor de skal bekæmpe de tre trolldrømmestere for at befri 20 akolytter, der kan hjælpe dem senere i scenariet, og de kan få disse brikker:

- Pesten forvandler mennesker til mutanter. Hurtigere end noget man har set før.
- Alle byens indbyggere er smittet pesten.

**Prinsens Palads**, hvor de enten skal narre prinsen og tage hans folk, eller slå prinsen ihjel. Her kan de få følgende brikker:

- Kaoshæren ligeglad med guld. De er kun ude efter kaosstenen.
- Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden.
- Hvis en kaoshær havde meteoren, kunne den hurtigt vokse til ufattelig størrelse og tromle over verden.

**Dødsgudens Tempel**, hvor spillpersonerne skal manipulere en ærkebiskop til at gå imod Kardinalen for Morr-templet. Her kan de få følgende brikker:

- Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden.
- Hvis Meteoren forsvandt, ville pesten ikke smitte mere, men alle ville stadig blive til mutanter.
- Portalen til dødsriget kan åbnes af en Morr-præst, men det kræver et dødsoffer

Hos præsten Dante, som udførte det ritual, spillpersonerne forhindrer i starten af scenariet.

- Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden.
- Der er en portal til dødsriget under kirkegården

## Pestens hær

Det er ikke kun mutanterne, der er til fare for spillpersonerne og andre i byen. En stor gruppe af de voldsomt syge pestofre er gået sammen i en gruppe på flere hundrede mennesker, og de bevæger sig hængende gennem byen, hvor de har retning mod paladset. Der er grundlæggende tale om et oprør. De syge vil have Prins Bonaficius de Borchese til at købe hjælp udefra. De vil have prinsen til at frelse dem. Mens de bevæger sig af sted i byen, støder flere til dem. Først på natten er der tale om en gruppe på omkring 100 pestramte. Da de nogle timer senere dukker op på pladsen foran paladset, er det blevet til over 500 mennesker. Størstedelen af dem er i de sidste faser af pesten. Det vil sige, at de bløder fra alle kropsåbninger. Der er mærkelige gevækster på deres kroppe, og kaos giver dem en forfærdelig energi.

Planen med hæren af pestramte er, at spillpersonerne skal møde dem på deres færd rundt om i byen. Det er ikke meningen, at de skal bekæmpe dem, men derimod skal de undgå dem og gerne for enhver pris, da de plyndrer og dræber på deres vej. Når spillpersonerne er indenfor et par hundrede meters radius af Pestens Hær, kan man høre den som en mere eller mindre høj, konstant og skræmmende lyd.

## Beskrivelse af byen

Det er meningen, at turen rundt til de forskellige grupper af folk skal tage tre timer, og disse tre timer, hvor spillpersonerne bevæger sig rundt kan spilles

## ... Scenariet - Luccini om natten ...

sådan nogenlunde i realtid. Byen ændrer karakter hver time. De forskellige faser byen går igennem kan bruges, når du beskriver, hvordan byen ser ud, hvem de møder på gaden, hvordan stemningen er generelt i byen. Hvis de f.eks. vælger at gå hen til universitetet som noget af det første, vil der være næsten forladt på nær måske nogle studerende, som rent faktisk stadig studerer. Hvis de ankommer sidst på natten, så ligger der halvspiste lig og der render nogle mutanter rundt på trappen foran universitet. I beskrivelserne af scenerne, vil der med andre ord altså ikke være tilført dette lag af stemning, som er afhængig af, hvilket tidspunkt på natten spillet er nået til.

### I. Time - Den angstfyldte by

Der er stadig mennesker rundt omkring i byen, som gør forholdsvis hverdagsagtige ting. Der er købmænd, der kører deres varer hjem. Enkelte fulde folk, som går ud af barer og kroer. Ligsamlere, der kører rundt med deres usle vogne og stadig samler den stigende mængde af døde. Folk er enten bange eller apatiske, fordi de har givet op. Værst af alt er de mange skrig fra Pestens ofre. Døende mennesker, der går amok på hinanden eller på de raske. Det er ikke

### Byens forsvar

Byens forsvar er fokuseret på byporten, da det uden tvivl er byens svageste punkt. Selve byporten minder om en mindre borg. Den består af to selvstændige porte, som begge er af jern og træ. Oven på den meget brede byport er forsvarsværker, der primært består af mindre kastemaskiner og udstyr, der gør det næsten umuligt at få stiger op af muren. Byen er meget nem at forsvare, når der er mænd til at forsvare den vel at mærke. Det kræver minimum 600 soldater og 300 ingeniørtropper at forsvare byen. På nuværende tidspunkt består byens forsvar af omkring 250 trænedesoldater, 50 ingeniørtropper og omkring 300 frivillige, som i bund og grund ikke er meget bevendt, når først fjenden angriber. Sidste gang kaoshæren angreb for nogle måneder siden, var der over 1.100 soldater til at forsvare byen.

uvant, at der kommer løbende en nøgen galning med blod ned af benene, ud af øjnene og munden og med tungen ud af munden. Det er heller ikke uvant at se en gruppe mænd stå og banke en pestramt med køller igen og igen og igen. Byen er uhyggelig, men den har stadig form og selvforståelse som noget menneskeligt.

### 2. Time - Den forladte by

De raske eller knap så syge mennesker kan godt mærke, at der er noget helt galt, og de fleste skjuler sig. Rygtet om mutanterne er så småt begyndt at cirkulere. En gal mand løber rundt på et torv og råber, at de døde vender tilbage, de døde vender tilbage før han bliver skudt med en armbrøst oppe fra et vindue. De få folk, der stadig er på gaden, har enten et meget vigtigt gøremål, eller også er de ikke bange. I 2. time begynder nogle af de skygger, som før var mennesker, at være mutanter, der begynder at samles. Mutanterne holder sig til mørket.

### 3. Time - Den kaotiske by

Det begynder at gå galt. Mutanterne er ved at indtage byen. Menneskene kommer tilbage på gaden, eftersom mutanterne begynder at komme ind i deres hjem. Mutanter og mennesker løber skrigende rundt. Nogle forsvarer sig. Andre bliver indhentet og dræbt. Grupperne af mutanter kommer ud fra de mørke kroge og bevæger sig hærgende og dræbende gennem gaderne.

### Kaoshæren

En kaoshær består af mange forskellige væsener. Der er både mennesker, monstre og dæmoner. Gale kultister, kaoskrigere, mutanter, kaosridere og ikke mindst bukkemænd. Soldaterne i Luccini har forsøgt at sætte tal på, hvor stor fjendens styrke er, men det er svært at få konkrete tal på en styrke, der er organiseret så - ja kaotisk - som denne hær er.

#### Hovedstyrken består af:

- Chaos Cultists (Cult of Nurgle, Cult of Khorne)
- Beastmen
- Chaos Warriors

#### Men der er også:

- Chaos Dwarfs
- Daemons (Chaos Furies, Plaguebearer of Nurgle)
- Chaos Knights
- Chaos Trolls



# Universitetet og Troldmændene

Spilpersonerne finder universitetets tre mestre (troldmænd) i færd med at udføre umenneskelige og forfærdelige forsøg i universitetets kælder. De tre mestre har taget alle akolytterne til fange. Hvis spilpersonerne vil befri akolytterne, må de bekæmpe de tre troldmænd.

## Brikker der findes på Universitetet

- Pesten forvandler mennesker til mutanter. Hurtigere end noget man har set før.
- Alle byens indbyggere er smittet.

(Det står beskrevet i scenarieteksten, hvilke brikker de bør få udleveret. Det er ikke sikkert, at spilpersonerne når at få alle brikker i scenen. Jo 'bedre' de klarer sig, desto flere brikker).

## Udfordringen

Det gælder for spilpersonerne om at turde tage kampen op mod tre mægtige troldmænd og befri 20 akolytter, der er taget til fange.

## Universitetet

Universitetet består af mange bygninger. Det magiske fakultet ligger i et imponerede stort tårn, hvor et hvælvet loft er malet præcist som stjernehimmelen stod, da universitetet blev grundlagt for over 1.000 år siden. For at komme hen til tårnet, skal spillerne

gennem en dejlig park, hvor Baldassere tit har gået og tænkt sine mærkelige tanker.

## Muligt møde med prinsens riddere

Hvis spilpersonerne ankommer til universitetet FØR de kommer til paladset, kan de møde fire rustningsklædte soldater. Deres rustninger er matsorte med en dybrød guldmønt, hvilket er Luccinis officielle symbol, og de er nemme at genkende som prinsens riddere, som har ry for at være nogle hårde drenge. De har lige hentet en rapport fra troldmændene, hvor de giver deres bud på, hvad pesten er, og om der findes en kur mod sygdommen.

De fire riddere anføres af Franco de Silvera, som spilpersonerne sandsynligvis kommer til at hilse på igen senere i scenariet. Ridderne fortæller gerne spilpersonerne, hvor troldmændene befinder sig. De advarer dem også om, at de er mere underlige end de plejer at være. Mens de står og

taler sammen i haven, hører de nogle høje klakkende lyde ude fra mørket. Det er en hurtig mutant med krabbekløer i stedet for arme, der lurker på spilpersonerne og ridderne. Den tør ikke give sig til kende, da der er lidt for mange. Hvis en enkelt eller to af spilpersonerne bevæger sig derud, vil den gå til angreb.

## Profil for mutanten

M	WS	BS	S	T	W	I
5	40	-	4	2	7	50
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	40	20	25	29	20	10

## Kælderen og troldmændene

Der er ganske mørkt inde i tårnet. Baldassere ved at troldmændene har deres sal og deres kamre nede i kælderen. Der er adgang forbudt for alle, der ikke er indviet i de mørke hemmeligheder, og den store bronzedør ned til kælderen plejer at være låst.

**[Initiative: Succes]:** Der lyder nogle skrig nede fra kælderen, men de bliver dæmpet på grund af den tunge dør.

Døren til tårnet er en imponerende bronzedør med udskårne ansigter. Der er ni ansigter, og de forestiller

fortidens store troldmænd. Når døren åbnes, høres der nogle svage – men alligevel tydelige – forfærdelige og nærmest gurglende skrig. Det lyder som en, der skriger helt utroligt højt ned i en portion budning. Når der er en kort pause i skrigene, er der en konstant knitren.

En trætrappe fører ned i noget, der umiddelbart ligner en meget civiliseret kælder. Der hænger portrætter på væggene, og der er gulvtæppe på trappen. Der er små olielamper på trappen, men de er alle brændt ud. Der er en lugt af noget syrligt, der blander sig hengemte mennesker. Når spillersonerne begynder at gå ned af trappen holder den høje knitren op. Skriget fortsætter en smule endnu, men så bliver der også stille fra den front.

## Magikeren Nostrademus

Da de kommer ned for enden af trappen, står de i en forholdsvis lille, men ganske flot sal. Der står en række statuer af forskellige dyr. Midt på gulvet ligger tre af universitets vagter. De er slået ihjel med sværdhug. For enden af salen, der er svagt oplyst af nogle stearinlys, står en mand med et sværd i hånden.

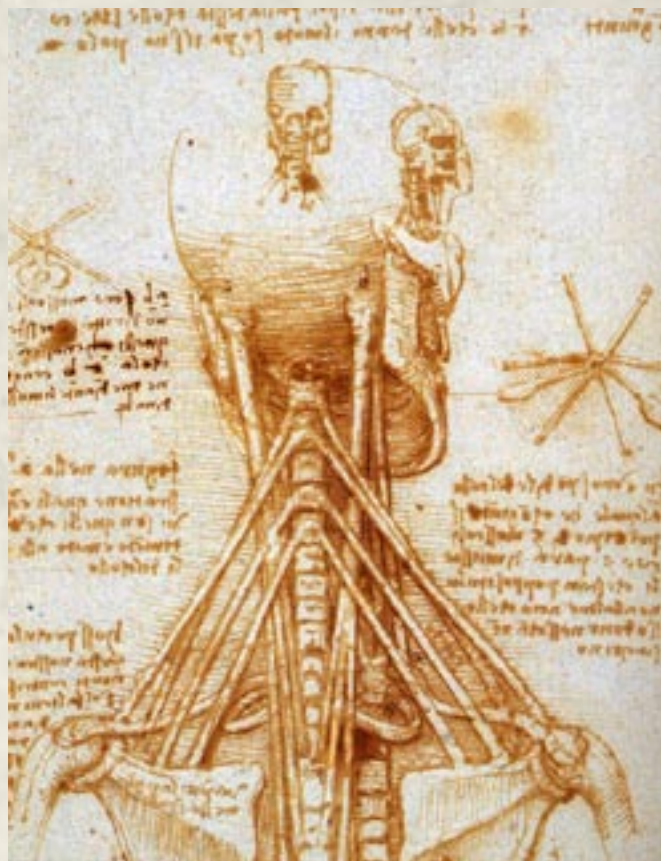
**[Initiative: Succes]:** Han har ikke sværdet i hånden. Sværdet svæver foran ham.

**[Initiative: Critical succes]:** Hans ansigt er rødligt og han sveder voldsomt.

Det er er troldmanden Nostrademus. Han er gal. Han var gal, før han blev ramt af pesten, og han er kun blevet galere. Hans ansigt er blegt. Der løber to røde streger ned fra hans øjne. Hans ansigt ligner en maske. Han har to kraftige bylder i panden.



Magikeren var før han blev ramt af pesten en mand uden fornemmelse for virkeligheden



Med tiden vil de blive til to voldsomme horn. Men der er endnu liv og menneskelighed i Nostradamus kaosbefængte krop. Troldmanden styrer sit temperament, og går ikke til angreb på spillersonerne. Hvis de forklarer deres ærinde, inviterer han dem indenfor. Han vil overbringe depechen til den mægtige troldmand Magirius, som er overhoved for Magiens Orden i Luccini. (Se profil for Nostradamus sammen med de andre troldmænd på næste side).

## Auditoriet

Døren fører ind en gang, som fører til et auditorium, der ligner noget fra en anden og meget mere forfærdelig verden. Engang har rummet været en imponerende og fornem sal, hvor troldmænd har kunnet tale til de studerende og vise forsøg. Der er tale om et klassisk auditorium. En rund foredragssal, i dette tilfælde 20 meter i diameter. Selve salen ligger ti meter

## Om magi

Magi eksisterer, men det er ikke nær så magtfuldt og udbredt som det almindeligvis udlægges i Warhammer-universet. Magi bruges ikke på her og nu-måden, hvor en troldmand lige gør et gulv glat eller skyder fireballs af sted. Magikerne er fortrinsvis meget kloge. De har adgang til viden, som almindelige mennesker ikke har, og de har selvfølgelig også adgang til magien. Spillersonerne ved ikke, hvad troldmændene egentlig kan.





Troldmanden Magirius har forsket ubønhørligt i at finde en kur

under døren, hvor man kommer ind, og rundt på de meget stejle gulve er der bænke til tilhørerne.

Langt nede kan spilpersonerne se fire troldmænd bevæge sig rundt. Det er lidt svært at se, hvad der egentlig foregår. Rummet er dårligt oplyst af nogle små olielamper på stager, og øjnene har ikke helt vænnet sig til mørket. Der er nogle borde. Der er nogle store skabe. Der er også nogle gryder.

Der lugter meget sært i rummet. Som når man koger suppe, bare med nogle mærkelige krydderier. Der lyder en meget svag klagen nede fra salen.

De tre mægtigste troldmænd er gået amok i at studere pesten og har smidt næsten alle hæmninger og al fornuft og menneskelighed over bord. De indkoger pestramte, for at få essensen af sygdommen, de smitter raske med sygdommen for at se, om de kan fremskynde processen, de har mutanter i bur, som de laver sære forsøg på. De indtager blod fra raske mennesker, for at uddrive sygdommen fra dem selv. De laver ritualer, hvor de ofrer henholdsvis mutanter, mennesker og pestramte. De prøver alt i magiens navn. Men det er ikke meningen, at spilpersonerne skal opdage, hvad der sker af forfærdelige ting dernede lige med det samme. De bliver bedt om at tage plads højt oppe i auditoriet, hvor de ikke kan se, hvad der foregår nede i salen. Rundt omkring i salen sidder der troldmænd, men de rører sig ikke. De er fastlåst af de fire mestre som straf for, at de forsøgte at stoppe troldmændene.

Nostrademus beder spilpersonerne om at tage plads på bænkerne og går selv ned ad en trappe. Han fortæller troldmanden Magirius, at der er kommet flere gæster.

## Magirius

Magirius spejder op til spilpersonerne. Han tager nogle store og sære briller af og læser depechen. Hans stemme er hæs, og han spørger, hvorfor de kommer efter magiens hjælp. Magirius taler uden nogen form for varme i stemmen, men alligevel er det, som om at han en gang imellem dirrer. Han udspørger dem kort, om de er klar over, hvem fjenden egentlig er. Han lyder som en blanding mellem at være både vred og optændt. Mens de taler med Magirius arbejder de andre videre. Der lyder somme tider nogle lyde nede fra salen, som er svære at identificere.

*[Initiative/intelligence: Succes]:* Det er stemmer. Menneskestemmer. Det er svært at høre. De taler oven i hinanden.

*[Initiative/intelligence: Critical succes]:* Slå dem ihjel. De er gale. Befri os. Vi kan hjælpe. Mestrene er blevet gale. (Det er de bundne troldmænd, der sidder rundt omkring i salen).

Når Magirius læser depechen, fortæller han spilpersonerne, at det ikke kan betale sig at kæmpe. Byen er alligevel fortabt. Alle er syge. Pesten har smittet alle. Magirius er teatralisk og peger anklagende på spilpersonerne.

- **Brik:** "Alle byens indbyggere er smittet"

Hvis nogle af spilpersonerne spørger, om de ikke vil hjælpe i forsvaret af byen, fortæller Magirius, at han slet ikke er sikker på, at byen vil forsvare sig. Han tager en lampe og fører lyset hen til et bord, hvor der står en nøgen kvinde, der har et abnormt fuglenæb. Hendes arme er halvt forvandlet til vinger. Magirius fortæller, at det her er Lady Magdalena. Hun blev smittet for syv uger siden.

- **Brik:** "Pesten forvandler mennesker til mutanter. Hurtigere end noget man har set før".

Han vælter en lampe med olie, der blusser voldsomt op og viser, hvilken galskab de fire troldmænd har gang i. Samtidig bliver det også synligt, at der sidder omkring 20 troldmænd rundt omkring i salen, og at de alle har nogle sorte nærmest æteriske reb bundet omkring sig.

### Spillernes valg

Magirius siger, at alt er tabt, og at de skal gå deres vej, med mindre de vil deltage i deres forsøg. Det er nu op til spilpersonerne, om de vil bekæmpe de tre troldmænd eller forlade auditoriet.

Spilpersonerne kan blot gå deres vej. Troldmændene lukker dørene efter dem og låser dem forsvarligt. Spilpersonerne får ikke befriet akolytterne, og de får ikke den modgift, som troldmændene har lavet.

Mere heltmodigt, kan spilpersonerne vælge at kæmpe. De tre troldmænd er faktisk ikke meget bevendt. Det er ikke selve kampen, der er udfordringen.

## ... Scenariet - Universitetet ...

Det er at tage beslutningen om at gå til angreb på de tre mest magtfulde troldmænd i Luccini. De er blevet for gale til for alvor at kunne bruge magi på en effektiv facon. Til gengæld er der langt ned til auditoriets bund.

**[Dexterity: Succes]:** Spilpersonen når ned til troldmændene uden problemer

**[Dexterity: Failure]:** Spilpersonen falder et stykke af vejen ned og mister 1d6 wounds (ingen rustningbonus, men træk toughness fra), samt mister en runde.

**[Dexterity: Critical failure]:** Spilpersonen falder det meste af vejen. 1d6 +2 wounds, samt inaktiv i 1d3 runder.

### Profil for Magirius

M	WS	BS	S	T	W	I
4	40	25	4	3	9	45
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	38	46	65	54	62	27

Kæmper med langsværd. Magirius åbner dørene ind til mutanternes celler og råber, at de skal angribe. Det gør de så, men de angriber ikke spilpersonerne, men Magirius, som har pint og plaget dem. Han kan kun bruge enkelte spells i kampen:

#### Steal Mind

Magien bruges mod en enkelt fjende, som skal klare et willpower tjek. Lykkes dette ikke, mister fjenden enhver tanke og sætter sig ned på gulvet og savler i D6 kamprounder.

#### Flight

Troldmanden kan flyve.

### Profil for Bogomil

M	WS	BS	S	T	W	I
4	42	25	3	4	7	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	28	25	43	56	61	21

Den sidste og mest anonyme troldmand er uden tvivl den farligste. Mens spilpersonerne klatrer ned, kaster han ildkugler mod dem. Heldigvis er han ikke så magtfuld som normalt, ellers havde de ikke haft den store chance. Bogomil kan kaste ildkugler to gange, og så trækker han sin sorte le, som han kæmper med.

#### Fireball

Bogomil kan kaste 2 gange 2 fireballs mod spilpersonerne. Kastes en fireball på en gruppe, rammes 1d3 personer. Hver fireball giver 1d6 + 2 wounds. Rustning ignoreres.

### Profil for Nostradamus

M	WS	BS	S	T	W	I
4	25	30	3	4	6	38
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	35	52	38	58	36

Nostradamus bruger sit magiske sværd i kamp, men der er ikke så megen kraft bag det. Nostradamus bruger alle sine kræfter på sværdet. Han kan godt bevæge sig og gøre andre ting, mens sværdet kæmper for ham. Hvis man nedkæmper Nostradamus vil sværdet fortsætte med at kæmpe i 1d3 runder, eller indtil det har mistet sine wounds.

#### Profil for det animerede sværd

M	WS	BS	S	T	W	A
6	50	0	4	6	4	2

## Efter kampen

Når spilpersonerne - eller mutanterne - slår Magirius ihjel forsvinder det magiske bånd, som han havde bundet omkring alle de 20 akolytter. Cirka halvdelen af dem er kampklare, og hjælper spilpersonerne i kampen mod de tre troldmænd. Fra det øjeblik er der ikke nogen grund til at køre kampen. Den er afgjort.

En af akolytterne - Filippo Andros - tager ordet og taler til Baldassere, som han genkender. Han takker for hjælpen og fortæller, at de tre mestre, før de blev gale, faktisk lavede en del vigtige forsøg, og han peger over på et skab. Han fortæller også spilpersonerne, at de tre mestre mente, at det bare var et spørgsmål om tid, før alle i byen blev mutanter.

- **Brik:** "Byens indbyggere er under alle omstændigheder fortabt. De er eller bliver snart mutanter og vil drage af sted med den forfærdelige kaoshær."

De 20 akolytter vil gerne melde sig på garnisonen og deltage i byens forsvar.

## Magi i skabet

I skabet kan spilpersonerne finde:

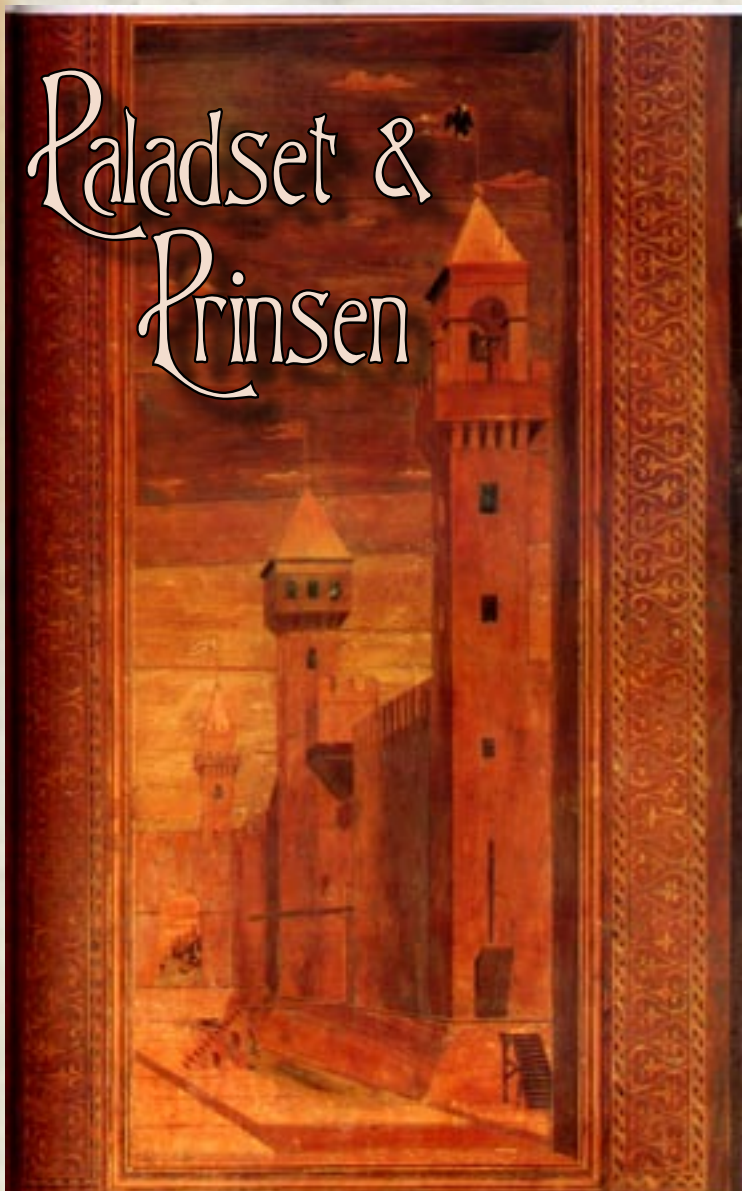
- En væske, man drypper på huden. Jo rødere væsken bliver, desto stærkere er personen angrebet af pesten - altså inficiret af kaos.
- Otte små flasker med hver en dose af en kur mod pesten. Den gør vedkommende meget modstandsdygtig, og forlænger personens liv med flere måneder. Hvis spilpersonerne allerede har været hos prinsen, genkender de flasken fra ham. Han havde en lignende dose, og har fortalt dem, hvad det er. (Kan gøre spilpersonerne immune overfor kaos, så de kan fragte stenen).

### Profil for mutanterne

M	WS	BS	S	T	W	I
4	35	-	3	4	6	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	18	24	25	20	10

Mutant #1: 1 angreb med næb  
Mutant #2: 1 angreb med kløer





## Vagter foran paladset

Der står en gruppe på 10 soldater foran trappen op til paladsets hoveddør. Der kan høres nogle fjerne og hysteriske skrig og noget meget sær musik. Det lyder som et orgel, der slet ikke er stemt.

Det er en lille flok af prinsens personlige garde, der bevogter paladset. Alt efter hvor sent det er, ligger der døde mennesker (evt. mutanter) foran paladset, og vagterne er mere eller mindre sårede. De er ikke glade ved situationen. De er klædt i pladerustninger og er udstyret med sværd og armbrøster. To af dem er til hest og har lanser. De har barrikaderet trappen med store borde, tøndes, og hvad de ellers lige har kunnet finde.

Vagtkaptajnen Franco de Silvera er på vagt overfor spillersonerne, men lader dem komme så tæt på, at de kan tale sammen. (Måske genkender han dem, hvis de har mødt ham tidligere ved universitetet). Han har hørt forlydender om, at der er en stor gruppe af ophidsede mennesker på vej mod paladset, og han er bekymret. Han har fået ordre til, at de skal forsvare trappen til sidste mand, men han er udmærket klar over, at han ikke ville kunne forsvare sig mod pesthæren.

## Franco de Silvera

Franco er led og ked af hele affæren. Han er ikke i tvivl om, at han er syg, selv om han er i første stadie. Han er tro mod prinsen, men han er også chokeret og bange over de ting, han har set oppe i paladset. Han er ret overbevist om, at han snart skal dø, men han kvier sig ved, at det bliver for at forsvare trappen i stedet for byen. Franco fortæller, at der stadig er omkring 30 kampklare riddere inde i borgen. Franco forlanger at se depechen, før han giver dem adgang til paladset.

Prinsen er byens øverstkommanderende. Han svarer til en konge. Det er kun Baldassere, der en gang har talt med ham, og det var kun et øjeblik. De andre har set ham på afstand. Han er en utrolig magtfuld mand og råder over uhyrlige mængder guld. Prinsen ønsker at åbne byporten og lukke kaoshæren ind, da han mener, at de kun er ude efter meteoren og vil lade resten af byen være.

Brikker der kan samles i denne scene:

- Kaoshæren ligeglad med guld. De er kun ude efter kaosstenen
- Hvis en kaoshær havde meteoren, kunne den hurtigt vokse til ufattelig størrelse og tromle over verden

### Udfordringen i scenen

Det gælder for spillersonerne om at snyde prinsen, så han tror, at de drager ned med 30 riddere for at åbne porten, men rent faktisk overbeviser de ridderne om, at de skal forsvare byen. Sekundært gælder det om at få dræbt prinsen, før han pudser le sine riddere på dem.

### Profil for Franco

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	60	45	6*	5	10	40

A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	26	48	36	68	40	56

Er iført pladerustning

\*Har magisk sværd, +2 strength



## Pestens hær angriber

Mens spilpersonerne taler med Franco og hans folk hører de lyden af Pestens Hær, som nærmer sig. Det er tydeligt, at lyden bliver højere, og inden længe ser de en stor flok mennesker komme gående over pladsen. De har fakler og improviserede våben. Franco siger til spilpersonerne, at de skal se at komme ind i paladset. Han skal nok sørge for, at de får tid nok til at komme ind og låse døren. Han og hans folk gør sig klar til at møde de mange hundrede pestrante indbyggere.

Det er meningen, at spilpersonerne skal indse, at de ikke kan gøre noget og bare må overfalde Franco og hans folk til døden. En slags forvarsel om, at der ikke er nogen nemme eller heltmodige løsninger på problemerne. Selvfølgelig kan spilpersonerne vælge at blive og kæmpe sammen med Franco, men det er en kamp, som de ikke kan vinde. De vil blive løbet over ende og blive slået ihjel.

Hvis spilpersonerne ankommer sent til paladset, vil en del af de syge allerede være blevet forvandlet til mutanter.

## Inde i paladset

Paladset er imponerende og smukt. Malerier viser smukke landskaber fra Tilea og fra Imperiet. Medlemmer af Borcheseslægten er afbilledet, hver på deres yndlingshest. Der ligger flasker rundt omkring og noget, der ligner glimmer. Ved nærmere eftersyn er det tydeligt, at det er guldmønter, der ligger spredt. I blodet. I springvandet.

## Hofmesteren

Lydene af festen, som kunne høres udefra, kan også høres her. Mens spilpersonerne tror, at der ikke er nogen, som blander sig i deres ankomst, og de begynder at gå videre, kommer en meget korrekt hofmester i selskab med en soldat i fuld rustning.

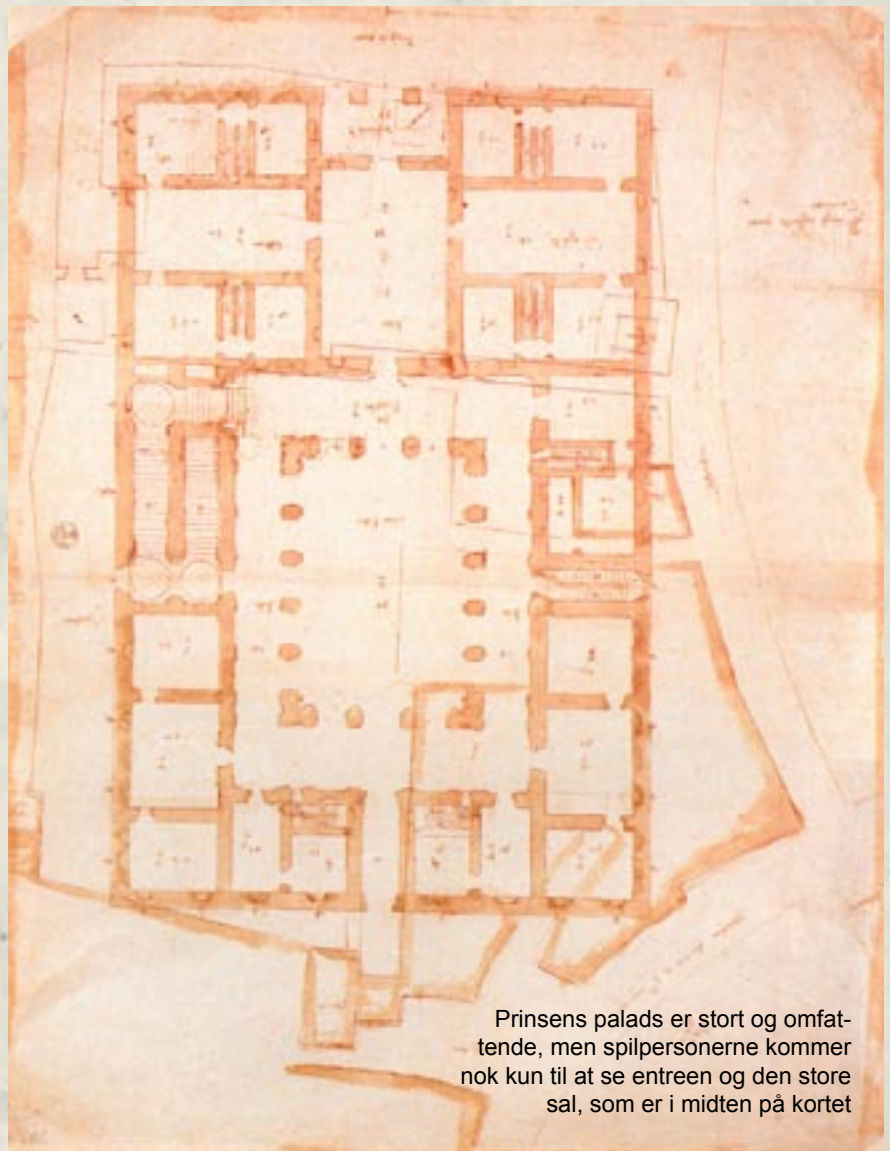
Udenfor paladset kan man høre skrig og råb og lyde af kamp, da Pestens Hær når frem til Franco og hans mænd. Det tager omkring fem minutter, før de kaster sig mod døren.

Hofmesteren er klædt i sort og rødt, har en fornem paryk og er sminket hvid i ansigtet. Han kigger nedladende på spilpersonerne og spørger, hvem de er, og om de er inviteret. Hofmesterens hvide sminke gør det svært at vurdere, hvor syg han er, men der er begyndt at samle sig blod i hans øjne.

Mens der tales med hofmesteren, lyder et højt skrig fra balkonen og

en nøgen mand styrter ned og lander på kanten af springvandet med en forfærdelig, knasende lyd. Han kigger på spilpersonerne, smiler, da han får øje på Isabelle, og dør tilsyneladende. Han er mere eller mindre dækket af blod. Hofmesteren reagerer ikke.

Hofmesteren nægter konsekvent spilpersonerne adgang. Han forklarer, at Prins Bonaficius holder en fest, hvor kun inviterede har adgang, og at de må komme igen i morgen og forsøge at få en aftale og så videre. De kan ikke diskutere eller overbevise hofmesteren. De bliver nødt til med vold og magt at tvinge sig forbi ham. Hofmesteren vil beordre soldaterne til at stoppe de indtrængende og råbe på assistance, men der kommer ikke nogen, hvorefter han bliver fuldstændig hysterisk og farer på en af spilpersonerne og forsøger at rive og flå personen i stykker. I starten er det bare ynkeligt, men så begynder han at bide. Han vil ikke give slip. Heller ikke, når han bliver slået. Den eneste måde at slukke det kaos, der brænder i ham, er at slå ham ihjel.



Prinsens palads er stort og omfattende, men spilpersonerne kommer nok kun til at se entreen og den store sal, som er i midten på kortet

## Prinsens Fest

Prinsens hal er et kaotisk sted, selv om der dog ikke er nogen mutanter. Omkring 30 voldsomt fulde og påvirkede adelige forsøger at glemme, at de er syge, og at byen snart bliver invaderet af kaos. Det er et ynkeligt orgie for dem, der ikke selv er berusede og påvirkede af forskellige stoffer. Halvnøgne, syge og blødende vælter de rundt i deres dyre klæder og griner hysterisk. Forsøger forgæves at have sex. Forsøger forgæves at glemme undergangen. For enden af salen sidder prinsen i sin tronstol og betragter oprinnet med alvorlige og brændende øjne. Han sidder med et dokument og en flaske. (Spilpersonerne genkender flasken, som en af de otte små flasker nede fra universitetet). Dokumentet er fra troldmændene, hvor de beskriver deres teorier.

## En prins og to livvagter

Prinsen har to livvagter. Isabelle genkender dem. Livvagten Victorio signalerer til Isabelle i kodesprog, at prinsen er blevet gal, men begge livvagter kigger på hende med foragt. Livvagten Larrani, en helt bleg elver med ganske lyst hår, stopper spilpersonerne, da de er fem meter fra prinsen og siger, at de skal smide deres våben, men prinsen ryster på hovedet. Den slags er lige meget nu.

**Beatrice/intelligence +10: Succes:** Elveren Larrani er den bedste livvagt i Luccini og overhoved for Livvagternes Broderskab. Det er Larrani, der truede Isabelle i det brev, som hører til karakterbeskrivelsen af Isabelle.

Prinsen er godt i gang med at blive gal. Han er ramt af pesten, og end ikke de bedste læger eller troldmænd i byen har kunnet hjælpe. Det bedste, han har fået, er et middel der udsætter mutationen. Han vil tale med spilpersonerne, og han læser deres depeche. Prinsen har en plan, der et eller andet sted i hans syge hjerne ikke er helt dum bortset fra, at han grundlæggende tager fejl. Prinsen har for længe siden forsøgt at købe kaoshæren bort, men de er ligeglade med guld. Det er en viden, han har holdt for sig selv, men det har overbevist ham om, at kaoshæren udenfor faktisk



Prins Bonaficius de Borchese er trods sin voksende galskab stadig en meget karismatisk mand

slet ikke er ude efter al hans guld, og hvad der ellers er af rigdomme. Han har rådført sig med troldmanden Magirius og Morr-kardinalen Pancrazio, og han er overbevist om, at kaoshæren er kommet efter meteoren. Og hvis de bare fik lov til at komme ind i byen, ville de hente den forbandede sten, og alting kunne blive som det var.

- Brik: "Kaoshæren ligeglad med guld. De er kun ude efter kaosstenen"

Han viser spilpersonerne dokumentet fra troldmanden, der beskriver, at det er på grund af meteoren at pesten smitter. Så hvis bare kaoshæren fik lov til at tage meteoren, så ville alting blive godt igen.

- Brik: "Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden"
- Brik: "Hvis en kaoshær havde meteoren, kunne den hurtigt vokse til ufattelig størrelse og tromle over verden"

### Profil for Larrani

M	WS	BS	S	T	W	I
5	75	50	7*	5	8	75*
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	68	36	36	44	52	27

Larrani kæmper med to kortsværd. Han angriber to gange i runden, og parerer ét angreb. Han kan forsøge et dodge mod hele to angreb, der laves mod ham, i runden. Han er påvirket af stoffer, som giver ham +10 på Initiative tjeks og +1 på styrke.

### Profil for Victorio

M	WS	BS	S	T	W	I
4	58	76	6*	5*	8	59
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	45	46	54	62	65	52

Victorio kæmper med et simpelt langsværd, men hans speciale er at kaste med knive. Han har fire kasteknive, som han kan trække og kaste i samme runde uden at det giver minusser. Knivene er forgiftede og giver +2 i skade. \*Victorio er syg af pesten og har derfor +1 i strength og +1 i toughness.

### Profil for Prinsen

M	WS	BS	S	T	W	I
3	39	42	4	4	6	44
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	32	67	46	44	69	88

Prinsen er bevæbnet med en meget skarp lille kniv, men forventer ellers ikke at blive involveret i nogen kamp selv. Hans reaktionsevne går på at tilkalde hjælp. Grundet hans meget store Fellowship, skal spilpersoner lave et WP-tjek, for ikke at tøve ved angreb på ham.

## ... Scenarietekst - Paladset ...

Problemet er, at Prins Bonaficius kun har halvvejs ret. Det er rigtigt, at kaoshæren er ude efter stenen, men problemet vil ikke gå sin vej, når stenen går sin vej. Problemet vil mere eller mindre følge med hæren og blive et gevaldigt problem for Tilea og resten af verden. Derudover ved prinsen ikke, at alle i byen er smittet af pesten. Han tror, at det kun er halvdelen af byens indbyggere.

Prinsen vil dog forsøge at overbevise spillpersonerne om, at det bedste, de kan gøre, er at gå tilbage til byporten og åbne portene, så kaoshæren kan komme ind og få deres sten og tage af sted med den. Han bekymrer sig ikke om, hvad pokker de vil gøre med stenen. Han vil bare have problemet til at gå sin vej.

### Uden for paladset

Udenfor forsøger den store gruppe af mennesker (og mutanter?) at komme ind i paladset, men uden held. Paladsets porte er godt armerede, og der er ikke nogen vinduer i første sals højde. Men de råber og skriger og opfører sig vildt og voldsomt.

### Den onde prins

Hvis spillpersonerne har gjort klart, at byens forsvar er voldsomt svækket, vil prinsen faktisk gå så vidt som til at sende sine eliteriddere ned til byporten for med vold åbne den indefra, så det kan blive overstået, og så der sker så lidt skade på byen som muligt. Prinsen er ikke bekymret over, at en masse mennesker vil dø. Der skal nok flytte nye folk ind i Luccini. Huspriserne er lave.

### Prinsens ordre

Hvis spillpersonerne ikke straks går med på Prinsens plan, vil han blive voldsomt indigneret og forklare dem, at det ikke er et forslag. Han beordrer dem til at tage de riddere, han har tilbage, gå ud af den hemmelige gang og få åbnet den byport. Det burde ikke være noget problem for generalens betroede folk at få adgang til portmekanismen. Hvis de stadig ikke adlyder hans ordre, bliver han hysterisk og siger, at så kan hans 30 riddere nok godt klare at åbne porten uden deres hjælp. Hvis spillpersonerne ikke forhindrer prinsen i det, vil han tilkalde kommandøren over sine riddere og beordre dem til at drage ned til byporten og åbne den med vold.

### Løsninger

1. Spillpersonerne overmander (og dræber?) prinsen inden han får tilkaldt kommandøren. De kan få hjælp fra livvagten Victorio, men den anden livvagt skal bekæmpes.
2. Spillpersonerne bluffer og tager imod ordren og drager af sted med de 30 riddere i den forhåbning, at de kan overtale ridderne til at beskytte byen i stedet for at åbne den for angreb.

### Den hemmelige gang

Anførerne af de 30 riddere er kommandør Albion. Han er vant til at tage mod ordrer fra prinsen, men er dog fornuftig nok til ikke at ville gå til angreb på general Vincenzo. Hvis spillpersonerne ikke har slået Prins Bonaficius ihjel, kan de, uden at det behøver at spilles, overtale Albion til at slutte sig til general Vincenzo. Hvis de har slået prinsen ihjel, skal de gøre en indsats for at overbevise kommandør Albion om, at de har gjort det rigtige. Hvis de har Albion på deres side, kan han vise dem den hemmelige gang, der fører dem væk fra templet og op 300 meter derfra.



## ... Scenarietekst - Dødstemplet ...



Templet til dødsguden Morr er af største vigtighed for spillersonerne. I det ældste tempel findes en portal til dødsriget. At bringe meteoren ind i dødsriget er nogenlunde den eneste måde at få den destrueret på, før kaoshæren indtager byen og tager meteoren.

Templet og scenen er essentiel for scenariets afslutning, da portalen spiller en vigtig rolle, men det er ikke nødvendigt, at spillersonerne besøger templet som det sidste sted. De kan bare vende tilbage, når de har forstået, hvad de bør gøre. Men det kan få stor betydning for scenariets afslutning, om spillersonerne spiller deres kort fornuftigt, eller om de gør sig uvenner med Morr-templet og præsterne.

Brikker, de kan få i templet:

- Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden.
- Hvis Meteoren forsvandt, ville pesten ikke smitte mere, men alle ville stadig blive til mutanter.

- Portalen til dødsriget kan åbnes af en Morr-præst, men det kræver et menneskeoffer.

### Udfordringen

Udfordringen for spillersonerne ligger i, hvorvidt de kan overtale de to fornuftige personer i templet til at støtte deres plan om at tage meteoren ind i dødsriget. Selv om dette ikke lykkes, så kan spillersonerne stadig gennemføre scenariet, det bliver bare sværere.

### Dødens tempel

Templet ligger som en sort bastion af fornuft og kulde i Luccini. Selv om spillersonerne ankommer til templet sent på natten, holder mutanterne sig fra området. De frygter Morr, og Morr er tættere på denne verden i dette tempel end noget andet sted. Portalen er lukket, men mutanterne kan godt mærke, at det er magtfuldt. Det er ikke fordi, præsterne har nogen egentlig magt over kaos. Mutanterne er bare bange for stedet. Det betyder faktisk også, at de syge ikke har søgt hen til kirken. Det vil ellers være et naturligt sted at gå hen, når man mærker, at man er så syg, at man skal dø.

### Beatrice og Morr-templet

Beatrice er blevet officielt ekskluderet som præstinde for Morr. Hendes fascination af døden bragte hende en overgang tæt på nekromantikken, og hun blev forfulgt i kirken, hvorefter hun frivilligt gik sin vej, fordi hun ikke ville affinde sig med, at hendes tro på Morr skulle begrænses.

Det betyder, at Beatrice har et godt kendskab til flere af bipersonerne i templet. I hendes karakterbeskrivelse er forholdet til Morr-templet ret ambivalent, så det er i høj grad op til spilleren, hvordan han eller hun vil forholde sig til præsterne.

Templet er domineret af en voldsom kuppel, hvor taget er belagt med en sort stenart, der har en glinsende overflade, som var stenen våd. Stenene skinner som sølv om dagen, men om natten, får de også en næsten rødlig overflade fra Kaosmånen. Under kuplen er en stor og nærmest tom sal. Gulvet er lavet af sort marmor, der er helt uden udsmykninger, men i væggene er der kunstfærdige glasmosaikker, der kaster smukt, farvede billeder på gulvet. Billederne handler om død. Døde mennesker, der bliver spist af ravne. Mennesker, der dør af sværdhug. Mennesker, der dør af alderdom. Sygdom. En af mosaikkerne forestiller en høj mand i sort tøj. Morr.

Templet er ikke tomt. I nicher i væggen, står der mange sarkofager med lig af vigtige Luccinesere. Ud over selve templet, som ligger under kuplen, er der også beboelse, studerekamre og skatkamre i Morr's tempel.

## Profil for Kardinalen

<b>M</b>	<b>WS</b>	<b>BS</b>	<b>S</b>	<b>T</b>	<b>W</b>	<b>I</b>
3	24	20	3	3	5	46
<b>A</b>	<b>Dex</b>	<b>Ld</b>	<b>Int</b>	<b>Cl</b>	<b>WP</b>	<b>Fel</b>
1	24	68	76	59	81	36

Kardinal Pancrazio er et af de få mennesker, der har besøgt selveste Morr i Dødsriget og talt med ham. Han er en streng og meget åndelig person



Der er ikke nogen trappe op til templet. Der er bare en stor, sort port ind til templet, hvor der altid er tussmørke.

### Templars

Der sidder en flok ravne på pladsen foran tempelportens. De kigger alle på spilpersonerne og flytter sig ikke. Ravnen er Morr's symbol, og hvis spilpersonerne jager dem væk, vil de få en lidt køligere modtagelse af de to hellige riddere, der står i porten og tager imod gæster. De to riddere beder spilpersonerne vente inde i templet.

(Måske vil nogle af spilpersonerne bede til Morr).

### Magtkamp i kirken

Præsterne ved, at det hele er meteorens skyld, men de kan ikke forestille sig, hvordan man kan ødelægge en kaossten af den størrelse og magt. De har bedt til Morr, men de har ikke fået svar. Tanken

### Magtstrukturen i templet

1. Kardinal Pancrazio – Morr-templets officielle overhoved
2. Ærkebisp Santo – Den daglige leder af Morr-templet
3. Biskop Morena, biskop Adelfo, biskop Tullio
4. Ridder Antioco – anfører af de hellige riddere

om at åbne portalen og smide stenen ind i dødsriget er end ikke dukket op. For præsterne er portalen det helligste, og noget der for enhver pris skal beskyttes. Kardinalen, som er overhovedet i templet, har besluttet sig for, at stenen varsler verdens undergang. Han besøgte selv stenen på et tidligt tidspunkt og blev syg. Han er, som så mange andre, blevet småsær og gal, og han har besluttet, at det er gudernes vilje, at den store kamp mellem Kaos og Lyset skal stå nu i hans tid.

Det er jo selvfølgelig noget ævl! Det har altid været sådan, at guderne har kæmpet mod kaos med menneskenes hjælp, og denne gang er ikke anderledes. Desværre er Kardinalen en meget magtfuld person, og få har turdet at gå imod ham. De, der har gjort det, er blevet ekskluderet og forfulgt. Lederen af "dødskulen" – præsten Dante og hans flok er et eksempel.

Der er dog flere af præsterne, der er begyndt at indse, at der skal gøres noget, og måske kan spilpersonernes ankomst være lige præcis være den gnist, der er brug for.

Magtkampen ligger mellem Kardinal Pancrazio og ærkebisp Santo. Pancrazio har de tre biskopper på sin side, men Santo har ridder Antioco, som er anfører af tempelriddere, på sin side, og lige nu er 22 riddere i tunge rustninger på krigshingste en god ting at have i ryggen. Sagt på en anden måde. Santo og Antioco sidder på den verdslige magt, men for dem vil det svare til, hvis en katolik gik imod paven. Det er dog under alle omstændigheder, hvad spilpersonerne må håbe på, at de kan få dem til.

### Kardinal Pancrazio

Kardinalen er en usædvanlig mand. Han er et af de få mennesker, der har besøgt dødsriget flere gange. Han har talt med Dødsguden Morr. Han er utrolig vis, men hans visdom er blevet spist af pesten. For første gang nogensinde er Pancrazio bange. Han er ikke bange for at dø, men han er bange for, at han bliver en mutant. Selv om han er syg, så er hans udstråling stadig voldsom. Han er en mand, man lytter til. Hvor prinsen er en ussel og egoistisk mand, så er Pancrazio stadig mægtig, selv om han tager så gruelt fejl.

### Audiens

Det er heldigvis ikke svært at få audiens hos Kardinal Pancrazio. Han kommer hurtigt gående. Han virker rask og rørig, og det er han også. Kaos strømmer gennem hans krop og giver ham fysisk styrke. Han skrider direkte ind i templet og smider sig med voldsomhed på maven på gulvet med ansigtet ned i den



## ... Scenarietekst - Dødstemplet ...

hårde marmor, hvor han mumler en bøn til Morr. Faldet kan forklare, hvorfor han har blod i ansigtet, men det er mere sandsynligt, at det skyldes pesten. Han rejser sig og læser depechen. Han spørger spilpersonerne, hvem fjenden er? Hvis de svarer kaoshæren udenfor byen, så fortæller han dem, at fjenden er meteoren. At det er på grund af meteoren, at kaoshæren er her. At det er på grund af meteoren, at pesten smitter fra menneske til menneske.

- Brik: *"Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden"*.

Hvis spilpersonerne taler med Kardinalen om, hvorvidt det var en mulighed at skille sig af med meteoren, fortæller han, at alle i byen stadig med tiden ville blive forvandlet til mutanter.

- Brik: *"Hvis Meteoren forsvandt, ville pesten ikke smitte mere, men alle ville stadig blive til mutanter"*.

Det kan føre ham videre til at tale om, at det meteoren varsler Den Store Kamp mod kaosguderne. At det er nu, at striden mellem Kaos og Lyset skal afgøres. Hvem er stærkest? Han siger, at det er gudernes vilje, at kaos skal have stenen, så menneskene, dværgene og elverne kan vise, at de er stærkere end kaos.

### Santo blander sig

Når Kardinalen er godt i gang med at tale om "Den Store Kamp", blander Ærkisbiskop Santo sig. Han dukker op fra mørket og spørger spilpersonerne, om de tror på, at guderne ønsker en "fair" kamp mod kaos? Og om kaos kæmper fair? (I stedet for at Santo



Ærkebiskop Santto (bagerst) og Ridder Antioco (forrest)

dukker op og diskuterer med Kardinalen og du står og skal lade to bipersoner skændes med hinanden, involverer Santo spilpersonerne i diskussionen). Santo mener, at man skal forsvare byen med alle mulige midler og forhindre at kaos får fat på meteoren. Han har ikke tænkt tanken om, at man kunne ødelægge meteoren ved at tage den ind i dødsriget.

### Dødsriget eller ej

Hvis spilpersonerne åbner snakken om, hvorvidt der er en portal ind til dødsriget, vil Kardinalen benægte, at der findes en sådan, mens Santo vil fortælle dem, at der er en portal, som kan åbnes af Morr-præst, der ofrer et menneskeliv, hvilket er en synd i Morrs øjne.

- Brik: *"Portalen til dødsriget kan åbnes af en Morr-præst, men det kræver et menneskeoffer"*

Spilpersonerne skal være helt ufatteligt inspirerende, hvis de skal overbevise Kardinalen om, at det er en god idé at åbne porten til dødsriget og trille verdens farligste kaossten derind.

Santo derimod er en smule mere åben for ideen. Han forstår, at det handler om at redde hele verden, og han tror, at Morr er bedre til at kæmpe mod stenen end menneskene.

### Udgang på scenen

Der er stor forskel på, om spilpersonerne kommer for at bede om de 22 tempelriddere eller om de kommer for at overbevise præsterne om, at det bedste er at tage meteoren ind i dødsriget. Hvis de kommer for at spørge om ridderne:

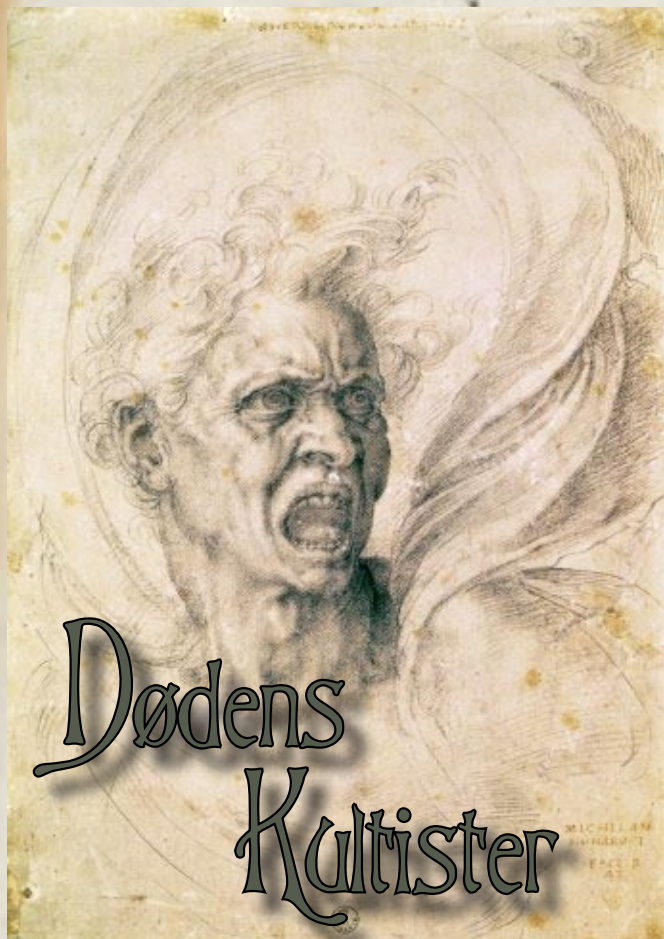
- De skal gøre noget helt særligt, for at overbevise kardinalen om, at han skal give ridderne til forsvarret af byen i stedet for at forsvare templet.
- De får sandsynligvis også de første brikker.

Hvis de kommer til templet, og det vil være logisk at køre videre til afslutningen fra denne scene, så står der mere på spil, og hele snakken om portalen og meteoren skal i spil.

- Enten overbeviser de Santos og Ridder Antioco om det livsnødvendige i at åbne porten, og de to hellige folk går imod deres kardinal.
- Eller også fjumsér de så meget rundt i det, at ingen bliver overbevist, og hvis de vil gennemføre den del af planen, må de hente meteoren uden deres hjælp og derefter også bekæmpe de 22 tempelriddere for at få adgang til kirken.

### Pancrazios svaghed

Han frygter at blive mutant. Hvis spilpersonerne tilbyder ham en dosis af medicinen fra universitetet, vil han være meget tilbøjelig til at hjælpe dem.



Det er muligt, at spilpersonerne vil forsøge at opsøge den kult, som i starten af historien ville åbne en port til dødsriget. Hvis de f.eks. ikke får succes hos Morr-templet, er det oplagt at finde kulten. Det er også muligt, at spilpersonerne i første omgang hellere vil satse på kultisterne end på templet.

Brikker spillerne kan få udleveret i scenen.

- Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden.
- Der findes en portal til dødsriget i det ældste Morr-tempel.

### Baggrunden for kulten

Der var oprindeligt fire biskopper i Morr-templet. Dante var en af dem. Da meteoren ramte, og pesten brød ud, mente Dante, at det var vigtigere end noget andet, at meteoren blev destrueret. Han foreslog, at man åbnede porten til dødsriget og vækkede de døde, som kunne hente stenen og bringe den ind i dødsriget. Det var for de andre biskopper og for Kardinalen galmandssnak, og Dante blev ekskommunikeret for overhovedet at tale åbent om nekromanti på den måde. Det var på det tidspunkt, at Beatrice også forlod Morr-templet. Hun tilhørte Dantes flok, men var ikke så involveret, at hun præcist ved, hvorfor Dante blev smidt ud. Det er nu halvanden måned siden. Da Dante og hans præster kan se, at det er ved at gå helt galt, beslutter de sig for at tage sagen i egen hånd. De forsøger at åbne porten til dødsriget, men spilpersonerne forhindrer dem i det.

### Hvordan finder de Dante?

Beatrice ved, hvor han holder til. Det står IKKE på hendes karakterark, da en spiller ellers kunne finde på at bruge oplysningen pr. default, og det er ikke meningen. Men hvis de begynder at tale om det, så skal hun have at vide, at hun ved, hvor han og hans folk holder til. Konkret har Dante skabt en lille, ny kirke i den fattige del af byen.

### Møde med Dante

Dante er en høj og alvorlig mand. Han er to meter høj og ligner mere en ridder end en Morr-præst. Han er absolut ikke glad for spilpersonerne, som i hans øjne har ødelagt hans mulighed for at redde verden og sandsynligvis slået nogle af hans venner og kultister ihjel.

Hans 'kirke' ligger i et forladt varehus, som tilfældigvis viser sig at tilhøre Baldassere familie. Dante og hans overlevende præster er samlet i bøn. De har i bund og grund opgivet håbet og er ved at gøre klar til at begå kollektivt selvmord. Det vil sige, at de har våben klar og er en smule ophidsede, men hvis spilpersonerne forklarer deres sag, vil Dante lytte.

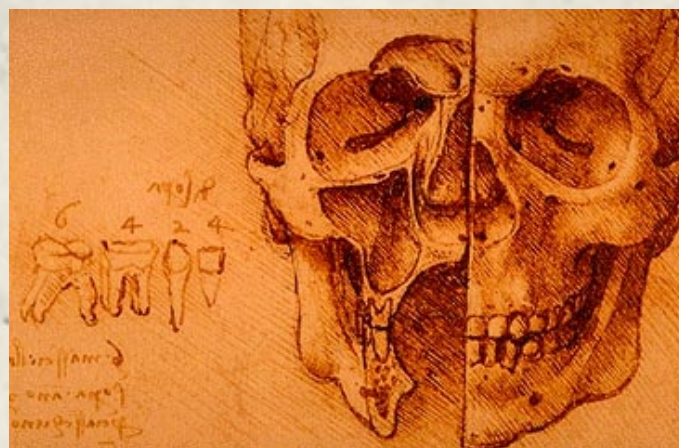
Hvis de IKKE har været i templet, kan Dante fortælle dem nok, så de får de to brikker her. Det kan evt. være relevant, hvis spilpersonerne opsøger Dante som noget af det første, de gør.

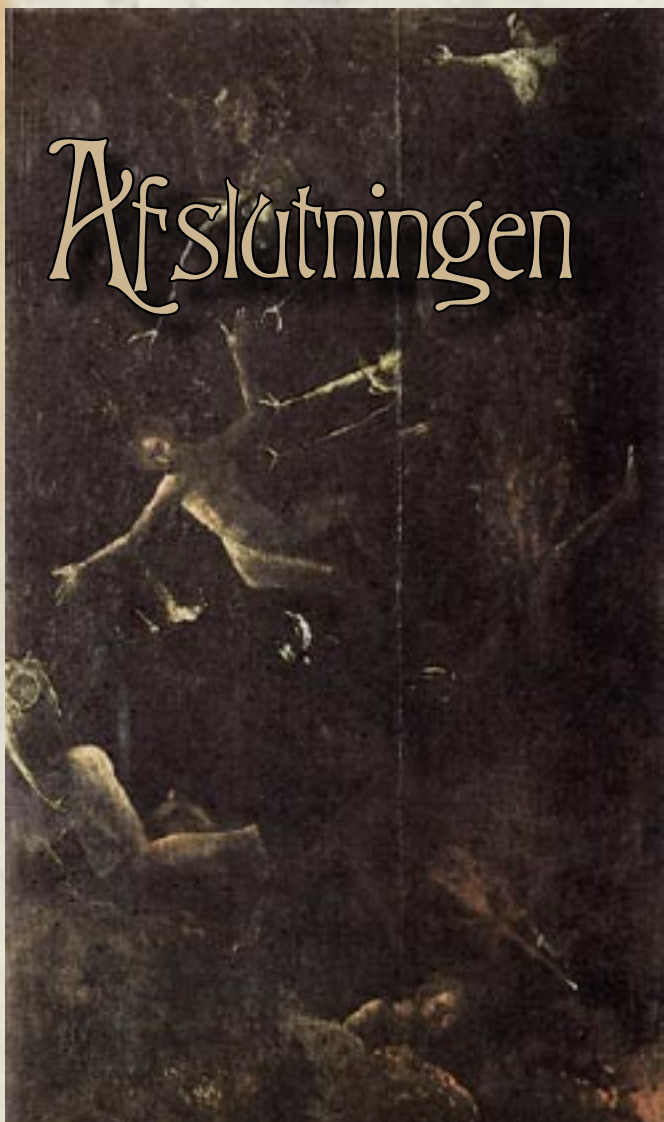
- Brik: "Pesten smitter fra menneske til menneske på grund af meteorens tilstedeværelse på jorden"
- Brik: "Der findes en portal til Dødsriget i det ældste Morr-tempel"

### Hvad kan de bruge Dante til

Hvis det lykkes spilpersonerne at overbevise Dante om, at de skal hjælpes ad, kan Dante være en vigtig hjælp:

- Han kan lede ritualer, der skal åbne portalen.
- Med hans hjælp er det muligt, at de kan åbne portalen ude på kirkegården, og dermed ikke behøver at bekæmpe Morr-præsterne, hvis de har lagt sig ud med dem.





## Synopse for afslutningen

Jo flere folk, de har fået til at hjælpe i forsvaret af byen, desto nemmere vil det være for spilpersonerne at hente meteoren fra den mutant-inficerede by. Afslutningen bliver en hektisk jagt på meteoren. Modstanderne er mutanterne inde i byen og kaoshæren, som begynder at bryde porten ned, da der er ikke er nogen til at forsvare byen. Jo længere tid spilpersonerne er om at hente meteoren, desto farligere bliver det.

### Slutscene 1 - Turen ind til meteoren

Det gælder for spilpersonerne og deres hjælpere om at skynde sig frem til meteoren. Og jo flere de er, desto hurtigere kan de nedkæmpe modstanden og komme frem til meteoren.

### Slutscene 2 - Meteoren

Ved selve nedslagsområdet er det påvirkningen fra stenen, som er farlig. Hvis spilpersonerne er så heldige, at de har modgiften mod kaos, betyder det, at de kan komme til stenen uden selv at mutere. Hvis ikke ... ja, så skal de skynde sig rigtig meget, for så begynder mutationerne at sætte ind.

### Slutscene 3 - Tilbage til portalen

Derefter går det tilbage mod enten Morr-templet eller kirkegården, hvor der skal åbnes en port til dødsriget. På dette tidspunkt bryder kaoshæren ind i byen, og det gælder virkelig for spilpersonerne om at få fart på.

### Slutscene 4 - Portalen åbnes

Hvis de har mange hjælpere, så vil nogen af dem opholde kaoshæren, mens spilpersonerne, måske sammen med nogle præster, åbner porten til dødsriget. Det er ikke et helt uskyldigt ritual. Det kræver et menneskeoffer. Måske vil en af spilpersonerne ofre sig, ellers må vi håbe, at de har nogen andre, de kan ofre.

### Slutscene 5 - Ind i dødsriget

Så går det herefter direkte ind i dødsriget med stenen. Spilpersonerne er døde, og scenariet slutter.

I bund og grund er der to udgange på scenariet, hvis spilpersonerne ikke allerede er døde.

- De beslutter sig for at prøve at forsvare byen og forhindre kaos i at få fat på meteoren.
- De beslutter sig for at destruere meteoren, sandsynligvis ved at bære den ind i dødsriget.

Hvis de vil forsvare byen, har de tabt, men de skal stadig have lov til at afslutte scenariet med manér og dø med en bukkemand på sværdet. Hvis de derimod vil destruere meteoren, er der lidt mere scenarie tilbage.

## Den videre scenarietekst

Det er efterhånden ved at være svært præcist at forudse, hvordan spilpersonerne gør, og hvad deres planer er, så de afsluttende scener er beskrevet noget løsere end de foregående scener. Det er nærmere selve ideen i scenerne, der er beskrevet og ikke så meget detaljerne i scenerne.

## Slutscene 1: Turen ind til meteoren

Tilbage ved byporten er de omkring 200 soldater og 50 ingeniører ved at gøre klar til at forsvare byen. En spejder højt oppe i et tårn råber, at fjendens tropper er ved at nærme sig byen, og at de vil være fremme ved porten om 10 minutter.

Meteoren ligger inde i den fattige bydel, hvor der er ved at være pænt mange mutanter. Spilpersonerne har ingen mulighed for at hente meteoren selv. De skal have hjælp, og den eneste hjælp der er at finde, er fra de styrker, som skal forsvare byen, som lige straks bliver angrebet.

Spilpersonerne skal overbevise general Vincenzo om, at det eneste håb, der er for verden, er at sætte alt ind på at få meteoren væk fra denne verden, så kaoshæren aldrig får fat i den, og det betyder, at byen ikke kan forsvares og at den vil falde. Det skal ikke være svært at overbevise ham. Han kan godt se, at byen er fortabt. For ham er det bare vigtigt, at han dør i kamp. Det betyder ikke så meget hvilken kamp. Der er nogle variabler her sidst i scenariet. Ud over de 200 soldater, der er tilbage ved porten, kan spilpersonerne have hentet følgende folk til hjælp:

- 20 akolytter (troldmænd) fra universitetet
- 30 riddere og soldater fra Paladset
- 22 tempelriddere fra Morr-templet (til hest)

Hvis alt er gået vel, er det en pænt stor styrke, der bevæger sig gennem byen. Indtil de er kommet halvvejs, ser det ud til, at det går meget godt, men så bryder helvede løs. Flere hundrede mutanter har samlet sig og kommer væltende som et uhyggeligt tæppe af ustoppelige insekter, der bare må frem og spise og frem og gnave. De møder styrken af soldater, der i starten af lammet af det forfærdelige syn, og derefter begynder kampen at bølge. Spilpersonerne kan gå ind i kampen og hjælpe, men bag dem kan de faktisk over at larmen høre, hvordan kaoshæren er ved at bryde porten ned. Det vil være smartere at dele sig, og en mindre flok sammen med spilpersonerne sætter kurs mod meteoren.



Hvis de ikke gør det, så lad dem deltage i den farlige kamp, med risiko for, at nogle af spilpersonerne dræbes. Samtidig går tiden også hastigt.

## Slutscene 2: Meteoren

Området, hvor meteoren slog ned, er til dels udbrændt. Der ligger forkullede lig inde i området, og fra selve meteoren strømmer et sygeligt rødt lys. Hvis spilpersonerne er beskyttet af Magirius' modgift, føler de lyset som ubehageligt. Hvis de ikke er beskyttet, føler de lyset gå ind i deres kroppe, hvor det begynder at bearbejde dem. Det er den rene rå kaos, som de fyldes af, og de skal skynde sig.

Nede i selve krateret ligger nogle sære og uformelige klatter. Det er faktisk helt ekstremt muterede mennesker. Man kan ane et øje, måske en arm, der stikker ud af noget, der ligner en klump behåret lyserødt kød. Selve meteoren er en sten på omkring 100 kilo. Hvis ikke spilpersonerne har en vogn til den, har de et problem, for selv hvis de er beskyttede, er det altså ikke spor rart at rende rundt med en kaossten. Hvis nogen rører direkte ved stenen, begynder deres hånd og arm at forandre sig fysisk.

### Med modgiften

(Der kan bruges 1 fatepoint på at få en succes).

**[Willpower Critical succes]:** Spilpersonen modstår fuldstændig kaos. Spilperson får 1 fatepoint.

**[Willpower succes]:** Spilperson modstår kaos.

Mister 1 wound. Ingen mutationer

**[Willpower failure]:** Spilpersonen er modtagelig for kaos, men modgiften virker. Mister 20 Wp. og mister 2 wounds på grund af begyndende mutationer.

**[Willpower critical failure]:** Spilperson reagerer voldsomt på kaos og modgiften virker ikke. Mister 20 Wp og 20 Int. og får 3 wounds (oveni maksimum), da kroppen begynder at mutere og blive stærkere. 15-30 minutter til mutantstatus. (Spilperson kan lave 3 willpower tjeks. Hvert tjek giver fem minutter mere).

### Uden modgiften

(Der kan bruges 1 fatepoint på at få en succes).

**[Willpower Critical succes]:** Spilpersonen modstår fuldstændig kaos på guddommelig vis. Spilperson får 1 fatepoint.

**[Willpower succes]:** Kaos strømmer ind i spilpersonen. Mister 20 Wp. Kroppen begynder at mutere. 30-60 minutter til mutantstatus. (Spilperson kan lave 3 willpower tjeks. Hvert tjek giver ti minutter mere).

**[Willpower failure]:** Spilpersonen har ikke noget forsvar mod kaos. Mister 40 Wp og 40 Int. Kroppen begynder at mutere voldsomt, og vil på fem minutter blive forvandlet til en mutant. Styring af spilperson overgår til spillederen efter fem minutter.

**[Willpower critical failure]:** Spilpersonen forvandles øjeblikkeligt til en forfærdelig mutantdæmon, der går til angreb på de andre spilpersoner.

## ... Afslutningen - Morr-templet ...

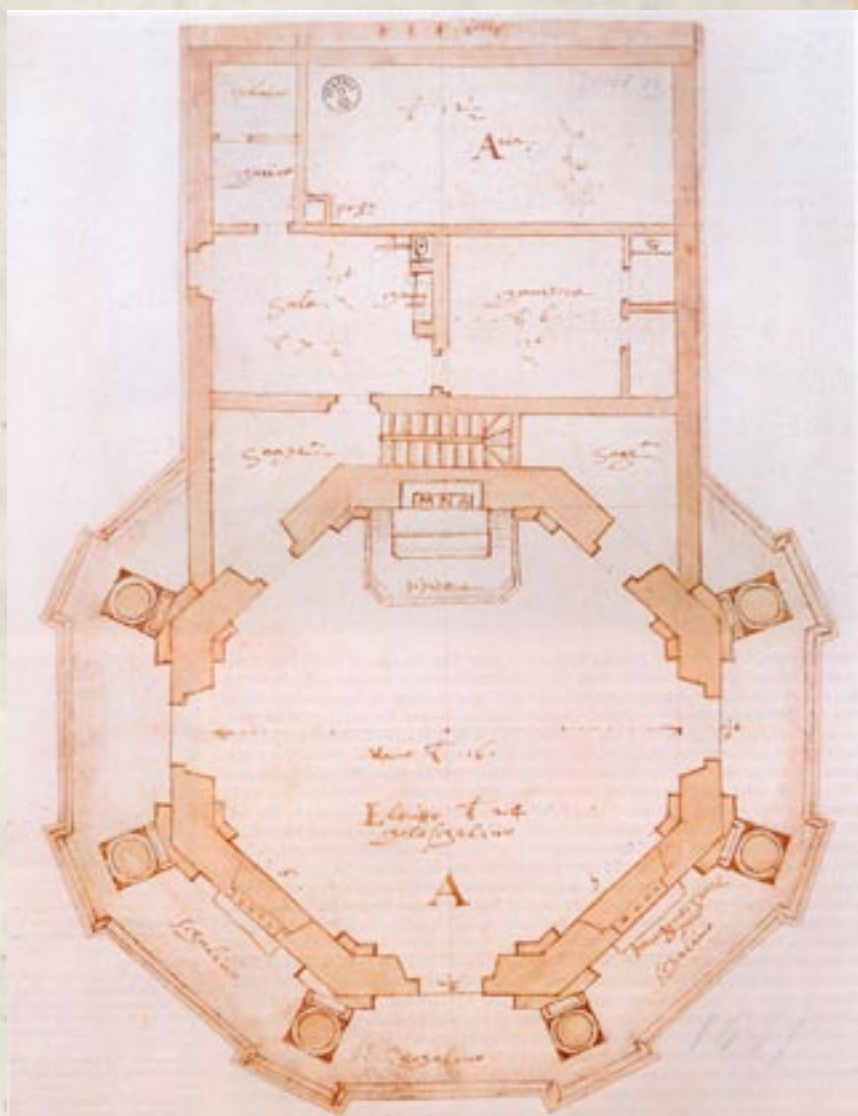
### Portene åbnes

På et tidspunkt hører alle spilpersoner en forfærdelig lyd. Det er lyd som en høj knasen, efterfulgt af en dyb rumlen. Det er portene, der bryder sammen og knuses under vægten af forsvarsværkerne. Et rødt lys flammer op, da den varme olie får alt til at bryde i brand, og et sejrsskrik fra de tusinder af kaosvæsener genlyder gennem byen.

### Slutscene 3: Tilbage til portalen

Hvis de har spildt tiden, så har kaoshæren for et stykke tid siden brudt portene ned, og monstrene begynder at strømme ind i byen. Det er jo klart, at kaoshæren vil gå direkte efter meteoren, som de jo mener at vide, hvor ligger. Det er altså vigtigt, at spilpersonerne vælger en anden rute tilbage til Morr-templet, hvor de ikke støder på kaoshæren. Hvis de ikke gør dette, så er det på tide, at de møder deres skæbne og dør i kampen mod den største hær af kaos noget nulevende menneske har set.

Hvis de tænker sig om og vælger en fornuftig rute, så har de en chance for at nå frem til enten kirkegården eller Morr-templet, før de bliver overmandet af kaosvæsener.



### [Dexterity/toughness tjek]

**[Kun successer]:** Spilpersonerne er hurtige, og de når frem til kirkegården/templet uden at støde på kaosvæsener.

**[Flere successer end failures]:** Det går pænt hurtigt, men cirka 200 meter før de når frem, ser de to gigantiske kaosriddere til hest. De får øje på dem, før kaosridderne ser spilpersonerne. De kan:

- Prøve at gemme sig og tage en anden vej
- Lade nogen kæmpe med kaosridderne, mens andre fortsætter med stenen
- Nedkæmpe de to riddere

**[Flere failures end successer]:** De støder på kaosridderne, men bliver til forskel fra ovenstående opdaget af ridderne.

**[Kun failures]:** Spilpersonerne bliver opdaget af en stor gruppe af kaosvæsener, som også opdager, at de har meteoren. Kaosvæsenerne jager dem og indhenter dem, medmindre spilpersonerne får en god idé.

### Profil for kaosridder

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	18

### Slutscene 4: Portalen Åbnes

Der er mange ubekendte på dette tidspunkt. Måske er det første gang, at spilpersonerne dukker op i templet. Måske har de gjort sig uvenner med kardinalen, og der står 22 tempelriddere parat til at forsvare sig. Måske har de fået præsterne over på deres side, og portalen er allerede åbnet, når de dukker op. Under alle omstændigheder, er det ikke meningen, at spilpersonerne skal løbe panden mod en mur her i sidste scene, fordi de ikke lige ville løse scenariet, sådan som jeg havde tænkt. Hvis de ikke forventer den store modstand, så skal de heller ikke møde den. Kun hvis de har besluttet dummet sig og selv er klar over det, har de fortjent at dø så tæt på målet.

### Det gamle tempel

Under det nuværende tempel ligger det første tempel til Morr, og dette tempel fungerer som en dør ind til dødsriget. Døren skal dog åbnes først, og det bliver den ved at frigive en sjæl tæt på porten. Dante og hans

folk blev nødt til at ofre tre mennesker. Nede i det gamle tempel, er det nok at udføre et ritual, hvor en enkelt person bliver ofret.

Det gamle tempel ligger helt bogstaveligt under gulvet på det nuværende tempel. Der er en trappe derned, men der er blevet lagt marmorgulv henover trappen, da det ikke er meningen, at nogen skal komme ned i det gamle tempel igen. Præsterne ved, hvor på det store marmorgulv trappen er. Hvis de ikke har nogen af præsterne, må de lytte efter ved at hamre på gulvet og høre efter, hvor der er hult.

Det er 35 år siden, at der sidst har været nogen nede i templet. Det var Kardinalen selv, der rejste ind i dødsriget for at rådføre sig med Morr.

Trappen er lavet af træ, der er støv over det hele og der lugter gammelt og hengemt. Trappen fører omkring 10 meter ned, hvor den ender i en simpel stensal, hvor der er et alter midt på gulvet. På alteret ligger der et skelet. Det er den person, der blev ofret, da Kardinalen åbnede porten for 35 år siden. Der er intet ekstraordinært eller fornemt ved det lille tempel. Det er et simpelt stentempel bygget af nogle præster, der var mere hellige mænd, end de var håndværkere. Selve den portal, som skal åbnes, er så at sige i hele templet. Der er altså ikke tale om en fysisk dør. Når ritualet udføres, eksisterer templet både i dødsriget og i de levendes verden, og så kan man træde fra den ene verden og ind i dødsriget.

### Slutscene 5. Ind i dødsriget

Ritualet er ikke indviklet, men det kræver en præst af Morr. Beatrice vil kunne udføre ritualet. Det kræver også, at der skal ofres en persons liv. Det gør ikke noget, at personen er ved at blive mutant, så måske er det ikke så svært, at finde en frivillig. Offeret skal bare lægge sig på alteret, så beder Beatrice - eller en anden præst - en bøn og slår offeret ihjel. I det øjeblik personen dør, forsvinder sjælen ind i dødsriget, og fordi det sker på dette sted, åbnes porten ind til dødsriget.

Spilpersonerne kan se et mørkt og dystert landskab, hvor der er døde træer, og nøgne klipper og et lys, der er evigt tusmørke. Der kan anes skikkelser rundt omkring, og noget flyver på himmelen. Der er en ufattelig følelse af tomhed. Der er ikke rart. Det er, som om, at det er et rige, der består af ingenting. Intet håb. Ingen vilje. Ingen glæde. Det er ikke et rart sted for de levende. Men de skal derind. Og de skal have meteoren med sig.

Går de ind i dødsriget, er der ingen vej tilbage. Det røde stykke af Kaosmånen er væk fra verden, og kampen mod kaos er atter en lige kamp, men en kamp der skal kæmpes af andre end indbyggerne i Luccini og de fem helte.



## Introduktion

Grundlæggende er tanken i konfliktløsningssystemet at kunne udsætte spilpersonerne for en del farlige situationer uden at skulle bruge hele eller halve timer på at spille kampe, som ikke har nogen egentlig betydning for handlingen.

Det første af scenen spilles, som var det en helt almindelig scene, men når spilpersonerne har lagt sig fast på en strategi og har gjort deres første 'action' i runden, bruger man en tabel til at afgøre udfaldet på konflikten og hurtigt komme videre i historien. Formålet med dette er at presse spillerne og spilpersonerne til, at de ikke bare bevæger sig rundt i byen efter forgodtbefindende og gøre det klart for dem, at situationen i byen bliver farligere og farligere.

Spilpersonerne skal have muligheden for at tale sig ud af problemerne, før du skrider over til mere håndfast handling. Især med nogle af de mindre farlige fjender, er det oplagt at tale sig ud af konflikten.

Systemet er simpelt og foregår i to faser. Først afgøres det med et slag på en tabel med d6, hvor farligt et møde spilpersonerne udsættes for. Tidspunktet og området i byen har betydning for, hvor farligt mødet kan blive. Denne tabel er det, som mange kender som "random encounter tabellen".

## Tabel I

(Rul d6 + modifikationer)

**1-2:** Intet encounter

**3:** En pestramt galning. Han fatter ikke meget af, hvad der foregår, men kommer ravende, råbende og skrigende, mens han svinger med et gammelt sværd.

**4:** En gruppe pestramte røvere. Røverne er mere usle, end de er farlige. Der er tre-fire stykker, og det er mest fordi, de er ramt af pesten, at de ikke er bange for spilpersonerne endsige tror, at de kan røve dem.

**5-6:** Tre mutanter. Mutanterne er ganske friske, og de er sultne. De er ude efter friskt kød, og de er ikke snedige nok til at vurdere, at spilpersonerne er farligt bytte. En af mutanterne har fuglevinger og næb på armene, en ligner næsten et menneske bortset fra, at al hud ligner metal og den sidste mutant har ingen arme men seks ben som en edderkop.

**7-8:** En flyvende dæmon fra kaoshæren, der slår ned på dem. Dæmonen er sendt ud for at spejde før det snarlige angreb og vurderer, at spilpersonerne er en trussel, hvorefter den hårdt og brutalt går til angreb.

**9:** Bagholdsangreb fra seks af byens tyve. Tyvene vurderer korrekt at spilpersonerne har værdier og interessante ting på sig.

**10:** En mindre dæmon, der anfører 8 mutanter

Bemærk: Der er ikke stats på de forskellige væsener, som spilpersonerne kan møde, da det ikke er meningen, at de skal spille kampene ud.

## Tidsbestemte modifikationer til rullet

1. time af natten: +0
2. time af natten: +1
3. time af natten: +3

## Lokationsbestemte modifikationer

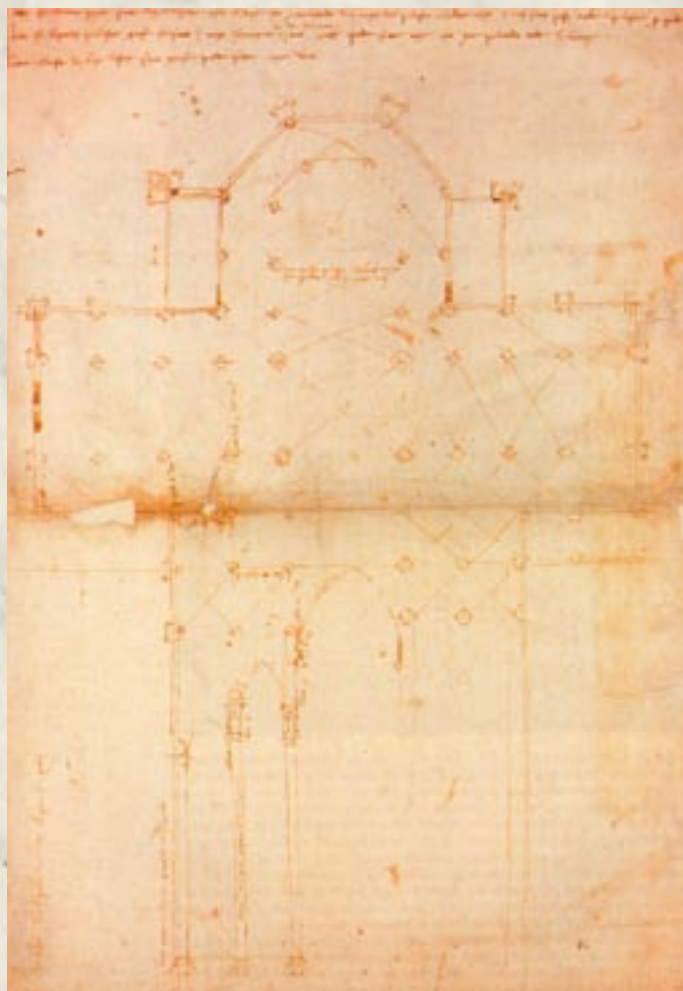
- I nærheden byporten, Morr-templet eller Paladset: -1
- I nærheden af bymuren: +1
- I nærheden af de fattiges bydel: +2

## Handlinger

- Dialog. Brug Fellowship til at afgøre, om fjenden overtales til at lade spilpersonerne være. Her bruger man ikke tabellen. Enten stopper mødet, eller går videre til undvige eller kamp.
- Undvige. Spilpersonerne forsøger at undgå konflikten. De skal lave Initiative tjeks.
- Kamp. Spilpersonerne tager kampen op. Alle slår WS/BS, alt efter hvilket våben de bruger.

Noter hvor mange succeser spilpersonerne har på deres rul. En critical succes tæller for to.

Sammenhold antallet af succeser med den rette kolonne i tabel 2: Konfliktløsningstabellen.



## Om Warhammer-systemet

I Warhammer bruges der fortrinsvis to terningetyper. 10 sidede terninger til procentslag og 6 sidede terninger til skade.

### Profil for kaosridder

M	WS	BS	S	T	W	I
4	59	49	4	3	10	60
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	89	89	89	89	89	18

Alle spilpersoner og væsener har en profil som ovenstående.

**M:** Move (Bevægelse)

**WS:** Weapon Skill (Færdighed med håndvåben)

**BS:** Ballistic Skill (Færdighed med skydevåben)

**S:** Strength (Fysisk styrke)

**T:** Toughness (Fysisk udholdenhed)

**W:** Wounds (Antal hit points)

**I:** Initiative (Reaktionsevne og opmærksomhed)

**A:** Attacks (Antal angreb i runden)

**Dex:** Dexterity (Fysisk behændighed)

**Ld:** Leadership (Naturlig udstråling af lederskab)

**Cl:** Coolness (Holde hovedet koldt)

**WP:** Willpower (Rå viljestyrke)

**Fel:** Fellowship (Karismatisk udstråling)

Når man tester en skill, ruller man imod den stat, som den pågældende skill hører under. Det er spilederens vurdering, hvilken stat der skal bruges. I nogle tilfælde vil et Ride-tjek køre på Dexterity, andre gange vil det køre på Fellowship.

I andre situationer vil man teste en spilpersons stat direkte. F.eks. hvis en spilperson forsøger at opildne en flok soldater, skal han rulle imod sin Leadership. Hvis han forsøger at forføre en flok bønder, skal han rulle mod sin Fellowship.

Når man skal teste en skill eller en stat direkte, ruller man en d100 og skal rulle under de pågældende stat. Nogle stats består af et tal fra 1-10, hvor andre tal er procentvise. Hvis en spilperson skal teste sin Strength, så gang styrken med ti og rul stadig en procent-sidede terning.

## Kamp i Warhammer

Det er meningen, at kamp skal køre hurtigt, men der skal også være en konsistens i kampene, så det rent faktisk bliver en udfordring for spilpersonerne at overleve.

Initiativet bestemmer, hvem der slår først. Størst initiativ slår altid først i runden. Placer evt. dine spillere efter spilpersonernes initiativ, da det gør det nemt at huske, hvem du er nået til.

### Sådan angriber du spilpersoner

En spilperson bliver ramt, hvis du ruller under fjendens WS (weaponskill). Spilpersonen kan nu evt. prøve sin 'dodge-skill', hvis han ved, at han bliver angrebet. Man kan bruge dodge en gang i runden. Lykkes Dodge, bliver spilpersonen ikke ramt. Mislykkes Dodge, kan spilpersonen prøve et Parry, hvis han har et våben eller et skjold.

Fjenden laver  $1d6 + \text{styrkebonus}$  i skade. Et tal der ofte vil være mellem 5 og 10. Når du siger til en spilperson, at han mister 8 Wounds, skal han først trække sin bonus fra rustning fra. Enten 1 eller 2. Dernæst skal han trække sin Toughness fra. Er det noget tilbage, mister han det antal Wounds.

### Sådan angriber spilpersoner

En spilperson rammer ved at rulle under sin Weapon skill (håndvåben) eller Ballisticskill (bue eller andre skydevåben). Rammer en spilperson, kan fjenden i teorien forsøge samme forsvar som spilpersoner, men brug kun dette, hvis det er meningen, at det skal være en længere og farligere kamp.

Når en spilperson rammer, skal han rulle  $1d6$  og lægge den bonus til, der står ud for det valgte våben på hans karakterark.

### Critical

Der er forholdsvis stor sandsynlighed for at lave criticals i Warhammer-systemet. Der er et egentligt system med tabeller og det hele, men jeg vil råde dig til kun at bruge dette, hvis du er meget fortrolig med det, da det ellers kan trække tiden ud.

Når en spilperson eller en fjende slår en ren 6'er i skade med terningen, skal der slås endnu et angreb. Rammer dette angreb også, skal der slås en  $d6$  mere og denne skade lægges til.



# Konfliktløsningstabel

	0 succeser	1 succes	2 succeser	3 succeser	4 succeser	5 succeser
<b>Pestramt galning</b>	<b>Undvige:</b> Galningen rammer en SP i ryggen som mister 3 W. <b>Kamp:</b> Galningen bider fra sig og sårer to SP'er med 2 og 3 W.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk, men galningen rammer en SP med en flaske i hovedet. 1 W. <b>Kamp:</b> Galningen går amok og savler ud over 1 SP som bides for 2 W.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Galningen nedkæmpes uden at nogen såres	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Galningen nedkæmpes uden at nogen såres	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Galningen nedkæmpes uden at nogen såres	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Galningen nedkæmpes uden at nogen såres
<b>Tre-fire røvere</b>	<b>Undvige:</b> Røverne følger efter og angriber gruppen bagfra, før den slipper væk. 2 SP'ere såres med 3 W. <b>Kamp:</b> Røverne er farlige og svære at nedkæmpe. 1 SP såres m. 5 W, 2 SP'ere 1 W.	<b>Undvige:</b> Røverne er hurtige og når at sende pile i 2 SP'ere der hver mister 2 W. <b>Kamp:</b> Røverne går amok. 2 SP'ere mister 3 W hver.	<b>Undvige:</b> Røverne kaster knive og rammer 1 SP i ryggen som mister 2 W. <b>Kamp:</b> Røverne er hurtigere end forventet og når at såre 2 SP'ere som mister hhv. 2 og 1 W.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. <b>Kamp:</b> Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. <b>Kamp:</b> Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk med overfladiske skrammer. <b>Kamp:</b> Røverne råber op, men er ikke farlige. De dør.
<b>Tre mutanter</b>	<b>Undvige:</b> Mutanterne er hurtige og indhenter gruppen. 1 SP mister 5 W, 2 SP'ere mister hver 3 W. <b>Kamp:</b> Det går forfærdeligt. 4 SP'ere mister hver 4 W og 1 SP mister sit våben	<b>Undvige:</b> Mutanterne bruger bissetricks og sårer 2 SP'ere for hver 3 W. <b>Kamp:</b> Mutanter ER farlige. 3 SP'ere mister 3 W.	<b>Undvige:</b> Mutanterne er lige ved at indhente gruppen og 1 SP mister 3 W. <b>Kamp:</b> Mutanterne bider godt fra sig og sårer 1 SP der mister 4 W.	<b>Undvige:</b> Mutanterne når at ramme 1 SP for 1 W. <b>Kamp:</b> En mutant får et heldigt slag ind og 1 SP mister 1 W.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk med få skrammer <b>Kamp:</b> Mutanterne har ikke en chance	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk med få skrammer <b>Kamp:</b> Mutanterne har ikke en chance
<b>Mindre dæmon</b>	<b>Undvige:</b> Dæmoner er hurtige og angriber gruppen fra luften. 1 SP mister 6 W, 3 SP'ere mister hver 4 W. <b>Kamp:</b> Dæmonen flyver væk med 1 SP. Mister 10 W ved faldet.	<b>Undvige:</b> Dæmonen giver sig ikke og sårer 1 SP mister 4 W og 2 SP'ere mister 3 W. <b>Kamp:</b> Dæmonen griner før den dør. 1 SP mister 5 W, 2 andre mister hver 2 W.	<b>Undvige:</b> Det går næsten, men dæmonen angriber fra luften. 2 SP'ere mister 3 W <b>Kamp:</b> Næsten lige kamp. 2 SP'ere mister 2 W og 1 SP mister 1 W	<b>Undvige:</b> Dæmonen flyver og når at såre 3 SP'ere for 1 W hver. <b>Kamp:</b> Gruppen har overtaget. 2 SP'ere mister hver 2 W	<b>Undvige:</b> Gruppen narrer dæmonen, som kun når at såre 1 SP for 1 W. <b>Kamp:</b> Gruppen er effektiv. 1 SP såres for 1 W.	<b>Undvige:</b> Gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Ingen får så meget som en skramme
<b>Seks trænedede tyve</b>	<b>Undvige:</b> Tyvene lægger sig i nyt baghold og narrer gruppen. 2 SP'ere mister 5 W, 3 andre mister 4 W <b>Kamp:</b> En katastrofe. 1 SP mister 10 W, to andre 5 W og to mister deres våben	<b>Undvige:</b> Tyvene er smartere. 4 SP'ere mister 4 W. <b>Kamp:</b> En ulige kamp, som gruppen dog vinder. 2 SP'ere mister 5 W, 2 andre mister 3 W.	<b>Undvige:</b> Tyve er svære at narre, og de sårer 1 SP for 4 W og to andre for 2 W <b>Kamp:</b> Det kunne gå meget bedre. 1 SP mister 5 W, en anden 3 W.	<b>Undvige:</b> Tyvene får sendt pile og knive af sted der sårer 1 SP for 3 W og to andre for 1 W. <b>Kamp:</b> Tyvene er farlige. 2 SP'ere mister 4 W før de er nedkæmpet.	<b>Undvige:</b> Det er lige ved at gå perfekt, men 1 SP mister 2 W pga. en pil <b>Kamp:</b> Hurtige og effektive. Tyvene nedkæmpes, men 2 SP'ere mister 2 W.	<b>Undvige:</b> Perfekt. Tyvene fatter intet og gruppen slipper væk. <b>Kamp:</b> Det er næsten uhyggeligt. Seks døde tyve og ingen i gruppen sårede.
<b>Dæmon og mutanter</b>	<b>Undvige:</b> Det går helt galt. Gruppen fanges i krydsild og 1 SP mister 8 W, resten mister 4 W og 1 SP mister sin taske med udrustning <b>Kamp:</b> Det er lige ved, at det går galt. 1 SP mister livet, to andre 5 W og de sidste 3 W	<b>Undvige:</b> Dæmoner er ikke nemme at narre. Flugten bliver hård. Alle SP'ere mister d6+1 wound. (Rul for hver). <b>Kamp:</b> En hård og lang kamp. 1 SP'ere mister 8 W, 3 mister 5 W	<b>Undvige:</b> Dæmonen ser jer, og flugten bliver svær. 2 SP'ere mister 4 W, to andre 2 W. <b>Kamp:</b> Kampheldet skifter og 2 SP'ere mister 5 W, to andre 2 W.	<b>Undvige:</b> Det går næsten, men ikke uden sår. 1 SP får et næb i ryggen og mister 4 W, 1 SP mister 2 W. <b>Kamp:</b> En lige kamp. 1 SP mister 5 W, to andre mister 3 W.	<b>Undvige:</b> Dæmonen sprøjter nåle. 1 SP mister 4 W. <b>Kamp:</b> I reagerer hurtigt og kæmper sammen. 1 SP mister 4 W, en anden mister 2W.	<b>Undvige:</b> Dæmonen skrider i vrede over, at I forsvandt. <b>Kamp:</b> Det kunne ikke gå bedre, men 1 SP mister alligevel 2 W.

W= Wounds

SP= Spilperson

Det er op til spillelederen hvem af spilpersonerne, der bliver såret. Det er tilladt at vælge spilpersoner, der har flest wounds. Resultatet kan selvfølgelig modificeres til det pågældende spil.