

Solen hang rød og betændt over den askegrå horisont, og kastede et blodigt skær over de mange ruiner, der stak op af asken og mudderet på planeten Victis Honor. En gammel, død planet, der ikke længere husede liv eller håb. Og det var her, Ars Liber kompagniet var gravet ned. Omtrent 800 meter foran resten af forsvarslinjen, som en udposning på en ellers perfekt cirkel, lå Sergeant Tower og hans folk, nedgravet i pløret.

Forsvarsværkerne bestod af skyttegrave og forskansninger, nødtørftigt afstivet af bjælker og nagler, slået ned i det vulkanske sjap. Inde bag forsvarslinjen lå barakkerne, og bag dem HQ - hovedkvarteret - bevogtet af en ring af Leeman Russ kampvogne og tungt artilleri. Hovedkvarteret bestod af de to store rumskibe, der havde ført dem ned på planeten, og husede lederstaben, teknokratiets præster og ikke mindst kommissærerne, heriblandt, Ars Liber kompagniets leder, Kaptajn Frost og så kommissær Armstrecht. Her afventede de - efter ordre - på nærmere ordre. Snart var det nat, og snart ville angrebene starte igen.

"For helvede!" udbrød Sergeant Tower. "Selv en middelsvær orangutang med en kikkert stukket op i røven kan da se, at vi er skydeskiver herude". Han sad og fedtede rundt med en nogle kalker og kort, pakket ind i plastikfolie, for at beskytte dem mod mudderet. Han huggede sin finger ned på en lille fremskudt tange på tegningen. "Krydsild mig op i røven! En røv, der er sikker på at blive skudt i smadder, hvis de sataner opdager at vi sidder herude. Og jeg har både min røv og mine folk for kær til det her pis".

Lee Ross kiggede op fra sin las-cannon, der lå skilt ad i hans skød. "Vi må bare holde hovedet lavt og røven endnu lavere. General Talwin har sikkert en plan, ligesom dengang tilbage på Arktis Prime". Tower så over på ham. Han vidste at den gamle skytte havde ret. Han havde selv tænkt det samme, da han havde fået ordren til at rykke deres kampstilling frem i forhold til forsvarslinjen. "Jeg ved det, men jeg har bare en rigtig dårlig fornemmelse af det her". Tower lagde papirerne fra sig, mens han sagde det. Han sad og tænkte over alle de gange hans folk havde været i den her situation. Udsatte og i forreste linje. Men de havde altid på en eller anden måde klareret det, ved hjælp af erfaring, moral, massiv ildkraft og en ordentlig røvfuld held.

Han så rundt om bålet på de tre andre. Lee Ross, der som altid sad og pudsede den store las-cannon. Ross var på alder med Tower, knap så høj men næsten lige så bred. Det var ikke hver dag, der var nogen der kunne stå ved siden af Tower, uden at ligne en lille dreng. På den anden side sad Wes Singelton, finskytte og teknologinørd. Han sad og viftede med en eller anden scanner op i luften. Han var en lille væver type, med runde briller. Mellem de to sad korporal Darwin Jones, spejder og navigatør. Han sad med en lille bog. Et eller andet obskurt filosofisk værk fra en paradiser verden under afvikling. Darwin havde altid haft en fascination af degenereringen. Ross kiggede længe på Tower. "hvad for en fornemmelse?". Ross havde set for meget til at ignorere Towers fornemmelser. Tower var den største mand, han nogensinde

havde mødt. Det var sådan han forstillede sig en Space Marine så ud under rustningen. Han havde båret dem alle igennem utallige kriser. Tower svarede ikke.

"Hey! Jeg har sgu lige fanget signalet på en af Leeman Russ kampvognene der bevogter HQ. he he". Konstabel Wes Singelton viftede med datascanneren. Han havde altid drømt om at få fat i noget af det tungere isenkram som stabskompagniet og artilleridivisionerne lå inde med. Wes var ikke typen der lod sig tynge af dommedagsscenarioerne. "Måske jeg skulle beordre den til at skyde på kommissær Armstrechts fløj" sagde han med et skævt grin. Der blev helt stille om bålet. Meget længe. "Ahh det er gaz!" sagde han, med en lidt spag stemme. Han lagde scanneren fra sig sammen med en to-tre andre aggregater, og tog sine briller af, og begyndte at pudse dem.

Darwin løftede hovedet fra bogen. Han sad med en beretning om noget der ikke burde kunne ske. Men Darwin vidste, at der skulle være en krise for at motivere mennesker. Frygten driver evolutionen. Men på den anden side var der var heller ingen grund til at friste skæbnen. "Du ved godt Wes, at man kan vifte en rød klud foran en tyr, men det virker idiotisk af vifte den foran en nærmest almægtig galning, der med kejserens ord i hånden ikke bare har tilladelse, men også lyst til at dræbe alle i hele verden der kigger forkert på ham... med sine bare næver... For ikke at tale om nøglen til det rumskib, der skal flyve os væk fra dette helvede". Som alle andre frygtede han kommissær Armstrecht med god grund. Darwin mente blot, at han havde et fornuftigt, filosofisk argument for at gøre det.

"Hvor længe skal vi egentlig sidde her?" var der en der spurgte. "Indtil vi får andet at vide" svarede en anden. "Fedt..."

"Ne Cede Malis" – Imperiet 40K

**Sergent Tower Wayens** er en stor mand. Næsten 150 kg rå muskelmasse sidder på den godt 2 meter høje, 35 årige veterans arrede krop. Han ligner en ridder, taler som en fagforeningsleder og slås som om han aldrig har lavet andet. Han er på alle måder en mand, der får andre til at virke små. Han er handlekraftig, principfast og meget loyal, men han tror også på fornuften og på mavefornemmelsen, der i visse lederes øjne gør ham til en rebel. Men han er deres rebel, og hans ry for at have de tropper med den stærkeste moral, og som kommer sejrrige ud af den ene katastrofale situation efter den anden, giver ham lidt snor at løbe på. Han passer godt på sine folk, kæmper for kejseren, og vægter sine ord, når andre kan høre ham. Tower Wayens er rekrutteret på planeten Terra Inkognito for 20 år siden. Han har i de sidste tyve år udkæmpet utallige slag i kejserens navn, først som stik-i-rend dreng for stabskompagniet, hvor han løb med beskeder på slagmarken, siden som fodtude, maskingeværsskytte, patruljeleder og endelig som sergent i Ars Lieber Kompagniet, et kompagni stormtropper sammensat af hærdede veteraner fra forskellige dele af galaksen.

### Yndlingshistorier

Engang på jungleplaneten Sirius Temp, var Tower og hans patrulje sendt ned for at infiltrere en oprørsbevægelse og fjerne de planetare forsvarsværker. Planen gik ikke helt som det skulle, og de blev opdaget, og derefter jagtet gennem junglen i over to uger, hvor de sov i flodbredten - når de endelig sov - spiste alt hvad de kunne finde af mider, slanger og edderkopper, fik skyttegravsfødder, koldbrand og sår befængte med bananfluer, mens alt, hvad der kunne trække vejret i junglen efterstræbte dem livet. På Giriflodens bred valgte de at stå fast og kæmpe til sidste mand. Ud af de tredive, der tog af sted var tre tilbage, men med over 500 faldne fjender, der dannede en

dæmning af lig i den brusende flod. Tower har aldrig siden undervurderet styrken af desperation. En gammel oberst fortalte engang Tower, at størstedelen af de fjender, han ville møde bar en imperiel uniform. De var ikke fjender af ond vilje, eller sindssyge, men fordi de alle ville stå i kejserens lys. Så fantastisk er det at se sig i kejserens lys, at det kan drive mænd til at handle imod hinanden. Men når man forstår dette, kan man undgå selv at blive et offer. Og måske endda lære at udnytte dette til at få dem tilbage på rette spor. Tower ved, at store mænds skygge kan få mindre mænd til at gøre vanvittige ting. En vigtig lektie i denne verden.

Tower har lært, at fjenden er simpel. Ikke simpel som i dum eller med simple planer. Men der er altid et meget simpelt motiv bag deres handlinger. Lyst og frygt. Alt levende er drevet af lyst og frygt. Man skal bare finde ud af, hvad de lyster, og hvad de frygter, og det er sjældent særligt simpelt. Oprørere frygter for deres fremtid, og stræber efter frihed. En frihed de sjældent ved, hvad de skal bruge til. Officerer stræber efter kontrol, og soldater frygter døden. Hvad kaos stræber efter, eller frygter. Det skal man ikke tænke over. Så bliver man vanvittig.

Tower har engang set en Space Marine i action. De var fanget på planeten Primus Terror, i kamp mod fremmedartede monstre, da de pludselig kom. Frygtindgydende mangearmede monstre, usårlige, og med klør der skar sig gennem kampvognsstål, som var det blødt kød. Hele enheden, alle 300 mand og 8 kampvogne, var ved at falde til disse bæster, da der fra himlen dalede tre gigantiske skikkelser, guder, i marineblå rustninger med gyldne insignier på deres mægtige rustninger. Deres våben dundrede med en dommedagsagtigt rytme, og deres energi-klinger hvinede da de pulveriserede fjenden på få øjeblikke. Og Tower vidste dér, at kejseren var almægtig.

## Regler

Da dette scenarie er en hyldest til Warhammer 40K er der selvfølgelig et element af kamp. Scenariet veksler mellem kamp og rollespil. Kampene udkæmpes som en slags forsimplet, strategisk kamp med enheder, der via kampkort kan udføre forskellige manøvrer for at vinde kampen

### Kamprunder

En kamp har 3 kamprunder. I hver kamprunde slår de to kæmpende enheder et antal 6-sidet terninger svarende til deres enheds styrke efter modifikationer af kampkort. For hver terning der viser 5 eller 6 øjne, har enheden fået en succes. Taberen er den der har færrest succeser, og mister styrke svarende til antallet af vinderens succeser. Vinderen mister styrke svarende til taberens antal succeser, minus differencen. Ved lige antal succeser mister begge parter styrke svarende til modpartens antal succeser. Processen gentages så i hver kamprunde og efter 3 kamprunde er kampen sluttet.

### Kampkort

En enheds styrke kan modificeres af kampkort. Disse kampkort repræsenterer alle de faktorer, der kan spille ind på en enheds evne til at besejre fjenden. I hver kamprunde må hver part smide op til tre kort - men alle kort skal smides på én gang. Den, der har initiativet lægger sidst. Udfaldet af kamprunden, fortælles af spillere og spilleder, ved at bruge forholdet mellem de to enheders Unit Strengt, samt elementerne fra kampkortene som inspiration.

### Regruppering

Efter kamp kan en Unit regruppere (dvs. genfylde ammunition og kalde reserver ind). En regruppering genvinder halvdelen af den tabte unit strengt (rundet ned).

### Hvordan man får kampkort?

Kampkort optjenes gennem rollespil og kan repræsentere moral, mod, viden, udstyr, taktiske manøvrer og andre faktorer, der kan spille ind på en enheds kampstyrke. Mellem kampene kan man samle kampkort ved enten at fortælle hinanden historier, for at højne moralen og dele ud af deres erfaringer, eller ved at samle viden og udstyr gennem rollespil. Det kan være gennem fortællersekvenser, hvor soldaterne kan højne moralen ved at fortælle røverhistorier eller heltehistorier. Det kan også være gennem undersøgelser af, og interaktion med omverdenen.