

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 klarer 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 paradisisverden 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

Skytte Lee Ross er en bred mand, næsten 190 cm høj og godt 130 kg. Han er midt i trediveerne og har set det meste - hvis du spørger ham (og han fortæller det også gerne selvom du ikke spørger). Han blev rekrutteret fra jernminerne på Angus Templa for 15 år siden, og indrulleret i den imperielle garde som fodtude, men hans bemærkelsesværdige evne til at håndtere de helt store våben, som var de små legetøjspistoler, fik ham hurtigt anbragt i en panserenhed, hvor han bemandede kanonen på en chimera kampvogn. Lee Ross lader sig sjældent imponere og hidser sig endnu sjældnere op. Han udfylder sin plads, gør som der bliver sagt og sætter sin lid til at den med det største våben, eller det dybeste hul holder sig i live. Han er på mange måder ikke ulig den grævling han har tatoveret på ryggen.

Yndlingshistorier

Ross var engang på en kampagne med et elitekompagni, der skulle eskortere en inkvisitør ind på en forgeworld - en verden hvor maskinerne bygges, hvor der var historier om døde der gik igen. Det vidste sig at være mere virkelighed end historier, og pludselig var de under angreb af vandrende lig, der ikke stoppede igen, selv efter en byge af brændende laserild. Selv bemandede han den store powerlaser, da inkvisitøren, med vilde øjne så på ham og råbte. *"Grind them! Grind every little bone in their bodies to dust, for only in dust, does evil not find af home"*. Inkvisitørens ord har fulgt ham som en læresætning siden, og den har vist sig at være sand.

Ross har en mistanke om at ikke alle kejserens ordre, forstås på sammenmåde af alle ledere. Kejserens ord er jo utvetydig og endegyldigt sandt, men han har en mistanke om, at nogle generaler kun hører dét, der vedrører dem, eller værre endnu. At nogle generaler ikke forstår det kejserlige dekret, men ikke tør sige det, og derfor handler ud

fra frygt for at blive afsløret. På den måde har Ross hørt, at to regimenter af imperielle garder, udslettede hinanden inden de kunne indtage planeten, Pontinum Secunda, fordi kejserens ordre lød på sejr uanset prisen, hvilket hver af generalerne tolkede som om at det andet regiment kunne ofres.

hemmeligheden ved tunge og automatiske våben, er at de kun er ligeså effektive, som setuppet. På en stor slette med spredte fjender er et enkeltskudsgevær mere effektivt end en fuldautomatisk kanon. Hvis man tæller kugle for kugle, og det gør man i lange kampe. På planeten Fangorn Six lærte den unge Ross, at slagets udfald, om 3 måneder kunne afhænge af om du brugte 10 eller 20 projektiler til at nedlægge fjenden. Det var en udmagrende krig. I næsten et halvt år havde de kæmpet. En stillingskrig mellem den imperielle garde, og Orkerne. De store grønne bæster var svære at nedlægge og mange var fristede til at fylde dem med bly for at tvinge dem til jorden. Men det viste sig, at de de grønne bæste havde gjort, var at tvinge dem til at tømme ammunitionslagrene. Så da stormen endelig kom, og titusinder af orcboys stormede med rustne sværd og køller hen over sletten, var der ikke ammunition til at holde kanontårnene kørende. På nær hos Ross. De havde sparet på krudtet, og nu kunne holde aftrækkeren i bund. Det var som at skyde sild i en tønne, og det er dér automatilden kommer til sin ret.

Hvad er det vigtigste Ross har lært gennem tiden? At dét at være soldat ikke er det værste i verden. Ross er vokset op i slummen, med 16 timers arbejdsdage i afgrundsdybe jernminer, hvor kun halvdelen overleve en almindelig arbejdsdag, for at komme hjem til bunden af en pyramideverden, hvor fugten og skarnet dryppede ned fra de øvre etager, og hvor den daglige kamp for overlevelse, fik krigen til at blegne.

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.