

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 Singleton, 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 Singleton 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 dommedagsscenarierne. "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

Wes Singleton, eller single shot som han af og til kaldes, er en væver og senet mand, 170 cm høj og så tynd, at muskler og sener står tydeligt frem over alt. Han har et spidst ansigt, runde briller og er styret af en alt dominerende nysgerrighed. Wes er frygtlys uden at være dumdristig. Men frygtløsheden kommer af en slags blaserethed der også gør, at han ikke altid er helt med på ting som etikette, fingerspidsfornemmelser og andre sociale rettesnore. Han kender til dem og kommer altid i tanke om dem bagefter han har sagt en upassende vits, eller har hacket en krypteret radiolinje, hvorefter hele hans gruppe straffes for sikkerhedsbruddet. Og han bliver altid lidt ked af det bagefter. Han er vokset op på en paradisverden, en verden styret af teknologi og hvor alle tilsyneladende har det godt. Men alt virkede tomt og uden indhold på ham, og derfor tog han ud i verdenen for at opleve noget rigtigt. Han er skabsreligiøs og elsker teknologi, og ville gerne have været præst i teknokratiet, men endte med at være amatør techie og skarpskytte i Ars Liber.

Yndlingshistorier

Wes befandt sig en gang på planeten Centrum Inkognito, en mørk, og gold forgeworld - hvor alle maskinerne bygges - tilhørende Adaptus Mechanus (teknokratiet), i kamp mod bestialske væsner, de knapt kunne såre, og som dræbte alt med lynets hast og skarpe klør. Væsnerne havde stormet planeten og nu kæmpede alle for ikke at blive overrendt. Men en gammel tech-præst fortalte ham en legende, om et våbenkammer, ingen havde set, men som skulle siges at være på planeten, fyldt med forunderlige våben. En uge senere hørte de, at en gruppe præster havde fundet dette kammer i de

dybe katakomber under templet. Det ændrede alt, og vendte kampen. Wes så våbnene, en art plasma lance der kunne bæres af en soldat, pløje sig gennem monstrenes skæl og klør, som var det blødt smør. Siden da har an drømt om at finde skjulte våbenkamre fra gammel tid.

Under kampagnen mod orkerne på Tranium Cale så Wes den største demonstration af teknisk overlegenhed han nogensinde har set, og som sidenhen er kommet med i hans aftenbøn. De lå i Orbit i et gigantisk rumskib, efter at de gentagende gange var blevet overløbet af orkerne, og havde tabt alle stillinger... En aften befandt han sig på mirakuløs vis på kommandobroen, og fandt det bedst ikke at afsløre sit held og gøre opmærksom på sig selv. Der så han hvordan de fra skibet armerede mere en tusind krigshoveder, og præcisionsbombede orkerne tilbage til amøbestadiet, så eftertrykkeligt at de tektoniske plader på planeten rykkede sig 50 meter. Det kunne Wes godt tænke sig.

De oprindelige eldars er muligvis det mest fantastiske Wes ved. De havde så mange og så spændende dimser, at Wes kan bruge en evighed på at tænke over mulighederne. Han har engang fået lov til at skyde med en Craftworld Eldar laser rifle. Lyden, renheden, finessen. Det var fantastisk! Og for slet ikke at tale om deres mere avancerede våben. Efter Wes' mening, kan Eldar teknologi mere eller mindre alt. Han fortæller gene historier og teleporteringsenheder, dublikeringsteknologi og andet godt han forestiller sig.

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.