



na'isaton  
kirkecruse



## Intro til Gamemasteren:

Hej og velkommen til Nazisatankirkecruise, et black metal scenarie af TÆSK. Vi vil gerne takke dig for at køre scenariet, det er ikke en af de hersens nymodens spillederløse fadæser og uden dig, ikke noget hold.

Har du tidligere gm'et eller spillet et TÆSK-scenarie (Villa Clichélla, Nazisatankirkekrig 2: Unholy raptor edition) skulle du ikke finde ret mange overraskelser. Stilen er den samme og universet er det samme som Nazisatankirkekrig, enkelte personer går endda igen. Omend scenariet ikke er nyt og eksperimenterende vil der være noget improvisation påkrævet under scenariet, da nogle af scenerne er meget fri. Det skyldes at scenariet følger en road-movie struktur og det derfor ofte står spillerne meget frit for hvordan de kommer diverse steder hen, noget af rejsen vil altså være improvisation. Dog er vores erfaring fra tidligere scenarier at spillerne hurtigt fatter stilen og jargonen og derfra kører meget af scenariet hjem selv.

Kamp i scenariet er ikke terning-drevet, men kører derimod på improvisation og cinematiske scener, samt et udstyrs-system beskrevet andetsteds.

Scenariet er en del af grindnight blokken og dine spillere har dermed sikkert fået en øl eller to, dette gør absolut intet og er ifølge vores erfaring egentlig ganske gavnligt. Scenariet er fjollet, actionpacked og kører generelt efter et "større,vildere, dummere!" koncept hvor det på ingen måde skader at have en eller øl to i blodet.

Skulle du have nogen spørgsmål er du velkommen til at kontakte os via e-mail inden fastaval eller finde os på selve con'en hvor vi gerne besvarer spørgsmål eller hjælper med hvad du skulle have brug for, for at køre scenariet.

De venligste og værste hilsner,

Milton Lund – [carpetninja@gmail.com](mailto:carpetninja@gmail.com)

Benjamin Isar – [benjisar@gmail.com](mailto:benjisar@gmail.com)

Anders Skov – [Zalvion@hotmail.com](mailto:Zalvion@hotmail.com)

## Scenariets opbygning:

Scenariet er en road movie, hvor det Hedensted-baserede Black Metal band Baaltzaroth får nys om eksistensen af Judas-evangeliet. De hugger et vikingskiw, sejler til England, bekrieger en Kraken og en masse Stormtroopers inden de endelig møder Pave Innocens i form af en Dreadnought som ender med at massakrere en hær af Jehovas Vidner. I detaljer:

**Prolog:** Spillerne er til koncert med Mors (det betyder dø' på latin), her dør bassisten Martin og erstattes af Zorn. Der er en beskrivelse til Zorn til de nuværende roller vedlagt, uddel dem her. Koncerten saboteres af en hiphopper, spillerne jagter ham til et spillested hvor en rap-koncert udfolder sig. Masse-slagsmål følger, NPC'en Pest transformerer sig til en badass dæmon og redder spillerne, hvorefter han ranter om Judas-evangeliet og at ingen har stjålet det endnu.

**Akt 1:** Spillerne er på vikingemarked i Ribe, de mangler ideer til nyt album og det er ved at presse på. NPC'en Sigvaard ranter om hvor pissesmart det er at stjæle en kulturskat for at bruge den som inspiration. Spillerne beslutter sig (forhåbentlig) for at drage mod England for at stjæle Judas-evangeliet. Baaltzaroth erhverver sig deres valgte transport-middel og tager afsted.

**Akt 2:** På vej mod England bliver spillerne angrebet af en Kraken og en bossfight følger, herefter stander de på en tropeø hvor de tager svampe. Kort efter bliver de beamet op i Darth Meiers Super Stardestroyer, og et kort dungeon crawl følger. Akten slutter med en bossfight mod Darth Meier og Otto the Hutt, hvorefter spillerne blackouter.

**Akt 3:** Spillerne vågner i et krater i en skov, heldigvis for dem er det nær det kloster de ledte efter i første omgang. Klosteret stormes og munke tæves. Judas-evangeliet findes i klosterets kælder, hvorefter hæren dukker op da Baaltzaroth ved at skade klosteret har begået en terrorhandling. Spillerne reddes af Mors der kommer i en ombygget apache-helikopter, hvorefter stedet bombes i smadder og spillerne vender tilbage til Danmark.

# TÆSKworld

TÆSKs black metal scenarier foregår i en setting vi har valgt at døbe TÆSKworld. Settingen tager udgangspunkt i vores egen verden og overdriver herfra kraftigt visse elementer af den. De forskellige kristendoms-religioner er derfor langt mægtigere og har meget mere indflydelse. Black metal miljøet trives i bedste velgående og er nærmest en modstandsgruppe mod kristendommens fremherskende autoritet. Black metal miljøet i Danmark er stort og aktivt nok til at PET efter diverse black metal-relaterede katastrofer og hændelser har nedsat en afdeling særligt til at holde øje med denne samfundsgruppering og tage sig af eventuelle problemer. De tre store fraktioner er altså:

**Black Metallerne:** sure nazister, satanister, hedninge, nihilister og blandinger heraf. Med corpsepaint, nitter og fakler bekrieger de kristendommen, rednecks, vikingereenactore og andre emoer. Primært fueled af guldøl og had, oftest bevæbnet med primitive våben som morgenstjerner og fakler er de rent teknologisk de andre to underlegne. Dog har de, de seneste år oftere og oftere haft held med diverse okkulte ritualer.

**De Kristne:** Mægtigere og mere krigeriske end de har været i mange år og med markant højere teknologisk niveau end forventet har de blandt andet tidligere været i stand til at sende cyborgs i kamp. Denne genfødsel af kristne lader endda til at være blevet kickstartet af de danske jehovas vidner da de indtog og befæstede Silkeborg i 2005.

**S.O.R.T. (Satanic Occurence Response Team):** P.E.Ts specialist enhed til at håndtere black metallere og begivenheder der relateres til disse. Med markant bedre træning end den gennemsnitslige danske PET-agent og eksperimentel teknologi der inkluderer railguns og stealth-teknologi forsøger de at holde orden i Danmark. Afdelingens budget stiger støt år for år efter hændelser som Silkeborg og Hvide Sande uheldene sker oftere og oftere.

Da det ikke er første black metal scenarie, er der efterhånden lidt baggrundshistorie at holde styr på. Vi forventer ikke du sætter dig og læser alt andet, men her et kort oprids af to vigtige episoder der bliver nævnt i dette scenarie.

**Hvide Sande 666:** hændelsen der fik SORT opstartet og gjorde de kristne opmærksomme på den trussel black metallerne udgør. I 2003 påkaldes en ondsindet afgud og en masse zombier ved et ritual i et sommerhus nær Hvide Sande. Tusinder af zombier marcherer gennem vestjylland forfulgt af en blæksprutte-agtig havgud mens Hvide Sande, få af de involverede lever i dag. En af dem er Frosthammer i dette scenarie.

**Nazisatankirkekrig 2:** I 2005 besatte Jehovas Vidner Silkeborg. Mange detaljer er ukendte, men situationen eskalerer heftigt da en gruppe black metallere blander sig. Katastrofen når klimaks da Silkeborg brænder ned til grunden mens raptors hærger byen ledsaget af dæmoner. Silkeborg ligger dags dato stadig i ruiner og Jehovas Vidner sværger stedet er forbandet. Pest døde her og blev vækket til live ved et ritual fundet i Necronomicon, hvilket er årsagen til hans knapt så menneskelige tilstand i prologen.

# Prolog: Vomitus ex Nigra

**Location:** Voxhall, Århus.

**Formål:**

**Kort, intens stemningskaber for scenariet.**

**Introduktion af karakteren Pest**

**Introduktion af Judas-evangeliet**

**Likvidering af Frostmourne**

**Introduktion af Zorn**

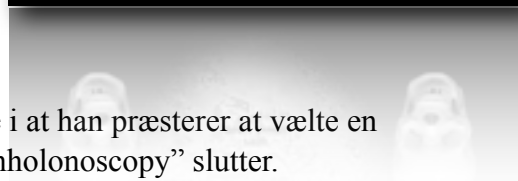
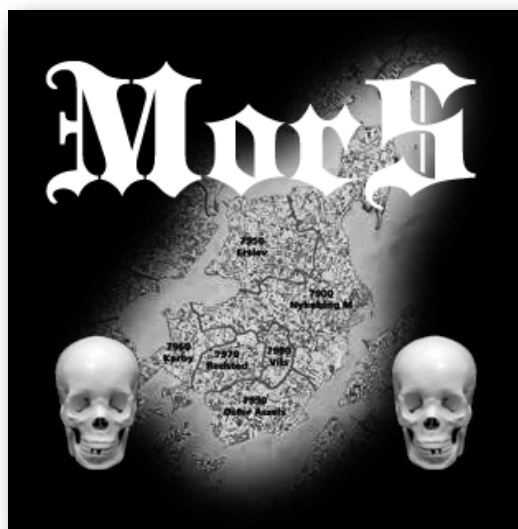
Prologen starter da spillernes band, Baaltzaroth er til koncert med bandet Mors (Det betyder dø' på latin). Opvarmningsbandet Slithh var elendig, så Baaltzaroth har heroisk hevet sig selv op af sølet ved hjælp af at tanke en ordentlig røvfuld bajere i baren og her starter scenen.

Lad spillerne lege lidt koncert, med headbanging, moshpits og hvad der ellers hører til. Hvis spillerne selv finder på et eller andet badass, fint! Roll with it. Plottet fortsætter efter et par minutter idet Martin-karakteren gør... noget som helst.

Uanset hvad Martin gør, resulterer det på en eller anden måde i at han præsterer at vælte en whiskey, der tilhører nazipsykopaten Zorn, idet nummeret "Unholonoscopy" slutter. Drinks på Voxhall er uhyre dyre, og en ond, ond stemning sænker sig i den umiddelbare nærhed. Hvis du har gang i noget baggrundsmusik for at skabe en autentisk black metal-steming, så myrd det nu med en økse. Ca. så abrupt stopper begivenhederne omkring spillerne også.

Den øresønderrivende stilhed afbrydes med et smæld da Zorn slår verdensrekorden i at nikke skaller, og banker næsebenet op i bøtten på Frostmourne – til roden, bambi! Med det resultat at Martin-karakteren kreperer i en fælt-lugtende pøl af skidt, snot og emo-blod. Med lidt held er resten af bandet i virkeligheden godt tilfredse med udfaldet af resultatet. Lad dem hænge ud med Zorn, og drej evt. samtalen ind på at Zorn spiller bas, og derfor sagtens kan erstatte Frostmourne. Uddel Zorn-karakteren til Frostmournes gamle spiller, og lad ham læse karakteren mens de andre spiller videre.

Senere under koncerten, braser en mandsling, der baseret på påklædning og opførsel, må beskrives som "mega hephop gangsta yo" ind til koncerten. Han går blandt venner under navnet Bandana Joe og ligner en krydsning mellem Sidney Lee og Joey Tribbiani. Overbelastet af den alt for store mængde trve kvlt til hans dysfunktionelle perceptionssystem, beslutter han sig i sin blatante stupiditet for at sabotere koncerten. Han kaster sig derfor op på scenen, hamrer på distortionpedalen (hvorved han slår den fra), griber mikrofonen og tilsviner alle "langhårede, læderklædte jammerfjolser" hvorefter han flygter fra stedet medbringende distortionpedalen. Alle er for befippede og fulde til at gøre noget synderligt ved det, og vor antagonist flygter gennem folkemængden. På vej ud skubber han til en af spillerne og tager en andens øl. hvilke spillere det går ud over er op til dig, vælg to du vurderer til at være aktive og kunne sætte gang i scenariet. På



dette tidspunkt er Zorn sikkert endnu ved at blive gennemlæst, så de fire andre skulle gerne optage jagten.

Hiphopperen sprinter ud af koncerthallen og ved hjælp af et underligt, lavkulturelt device kaldet et ”skateboard” begiver han sig mod Train, et spillested der ligger en lille kilometers penge fra Voxhall. Han kommer aldrig længere foran det amputerede Baaltzaroth, end de kan se ham. Efter en kort jagt gennem Aarhus' gader, løber Bandana Joe ind på Train, der, i kraft af aftenens klientel i form af hiphoppere med for store blingblingsmykker og kvinder med Tramp Stamps (tribal-tatovering på lænden, der med tiden kravler sydover) bare tigger efter en fakkell.

Det er ikke muligt bare at sætte ild til Train, da bygningen i vores univers (TÆSKworld) er lavet af støbejern. Derudover er distortion-pedalen stadig derinde og Nazferatos fra Mors er bestemt ikke typen der sætter pris på at man futter hans pedal af – uanset hvor mange rappere man tager med i akten. Det er altså nødvendigt at bevæge sig ind i bygningen. Intet er imidlertid så lyst at det ikke kaster nogle skygger (Så godt at det ikke er skidt for noget, get it?) og i det mindste kan man da sikkert tæve nogle gangstere.

Der er to indgange til Train og begge er mulige at benytte for spilgruppen. Vælger man fordøren vil der dog være dørmænd og utroligt nederen fænomener som et krav om at betale entré til en hiphopkoncert. Om spillerne betaler, bestikker, truer eller tæver sig vej igennem er helt op til dig og din spilgruppe (og deres Gear-forbrug), men uanset hvad kommer man ikke gennem fordøren uden modstand. Er man den listige type der vælger at lave snigeren er det også muligt at penetrere arrangementets bagindgang, som hverken er aflåst eller bevogtet.

Uanset hvilken vej bandet tager ind, vil de finde fyren inde til selve koncerten, omgivet af rappere i fucking hobetal. Tyer spillerne instinktivt til vold resulterer det (underligt nok) i et orgie af blod, spildte cult shakers og smadrede hephoppere. forsøger de at snakke sig fra det, ender det også i et orgie af blod, spildte cult shakers og smadrede hephoppere, men leg endelig med på dialogen først!



Uundgåelig kampscene følger, lad endelig spillerne indulge i vold mod hephopperne i det mest overkill barslagsmål nogensinde. Dette har til formål at presse spillerne til at beskrive deres likvideringsmetoder malerisk - men der er altså jævnt mange hephoppere og spillerne vil til sidst være trængt op i en krog. Da det ser aller-elendigst ud, højest et højt klask og en dørmænd kommer flyvende fra stedets hovede-indgang. Slagsmålet stopper op da menneskemængden vender sig mod døren for at finde ud af hvad fanden der egentlig sker.

Enter Pest! TÆSKworlds egen Lucifer ex machina. Han kommer slingrende ind i lokalet fuldere end en grønlænder der lige har voldtaget en Netto og stirrer undrende på det midlertidigt pausede slagsmål, inden han forvirret tager sig til hovedet, hiver en flaske sort absinthe frem og **HEROISK** sluger nok af væsken til at imponere den mest hærdede drunk-o-matic. Efter en lang bøvs, begynder Pest at kampørle udover lokalet med en sådan kraft at et par hephopgangstars bliver blæst omkuld af den sorte væske.

Efter at have spulet hephophulen grundigt med en blanding af madrester, mavesyre og Pests eget absinthe-mærke, ser Pest om muligt endnu mere elendig ud og ligner en der er på nippet til at besvime, han bliver dog afbrudt i sin elendighed da opkastet virker levende og begynder at krybe hen imod ham. Væsken begynder at kravle op af benene på Pest og løber ind gennem munden, øjnene og alle andre åbninger den kan finde indtil den stakkels mand er fuldstændigt dækket af sort slim som hurtigt hærder til en puppe rundt om ham. Mens lokalet som forstenet ser på, begynder Pests bræk-indsmurte krop at spasme og rulle rundt, tydeligt i smerte ser han legeme ud til at vokse og ændre sig, til sidst springer brækpuppen og hvad der engang var Pest kommer ud. 3 meter høj med en lang skællet hale, en grotesk forlænget tunge der hænger ud af en enorm kæft med sylespidse tænder og omgivet af flammer. Pestdæmonen kaster sig over gangsterne i et blodigt voldsorgie der lidt minder om den scene i Braindead, hvor hovedpersonen har fundet en græsslåmaskine midt i zombiespektaklet.

Få blodige minutter senere står spillerne i en slagtehal omgivet af hephopper-rester, Pestdæmonen vender sig imod dem og brøler at ”nogen af jer vatpikke der kalder jer selv blackmetallere burde fandeme få fingrene i Judas-evangeliet nu hvor det er fundet. Det ligger fucking bare i et engelsk kloster i Louchestershire Abbeyford og mugner. I de gode gamle dage havde ingen danskere sgu været bange for at plyndre et kloster”. Herefter kollapser dæmonen, en sort bræklugtende væske siver fra den og tilbage på gulvet ligger en meget besvimet Pest. Spillerne efterlades med viden om Judas-evangeliet samt en idé om hvorfor Pest ikke er så skidebejstret for sine blackouts.

I resterne af det blodstænkede og brækindsurte spillested, finder Baaltzaroth (såfremt de vælger at loote rummet) desuden et brev fra Jehovageneral Morten Zalvion-Skov adresseret til en vis “MC Maledict”, om at få en af sine goons til at sabotere Mors-koncerten, så black metal miljøet er optaget af vred gengældelse i stedet for at opdage noget som helst om Judas-evangeliet.

Tilbage i Aarhus gader er et massivt gruppe-slagsmål mellem hiphoppere og black metallere der har set sig jævnt sure på sabotagen af koncerten med Mors (det betyder dø' på latin). Det ser umiddelbart ud til at hephoppernes distraktion har båret frugt.

## Akt II: Hit the Goat, Jackasses!

**Location:** Ribe Vikingemarked, Vestjylland (hvorfor Frosthammer muligvis er mindre tilfreds)

**Formål:**

**Samle Gear**

**Møde quest-giveren Sigvard**

**Banke reenactore**

**Stjæle en båd**

En lille måneds tid senere befinder bandet sig til et vikingemarked. De har ikke fået skrevet nye numre i lang tid og burde virkelig udgive en EP... eller en split... eller et kassettebånd, bare et eller andet så de kan komme ud at spille. Derfor har Galgenfader overtalt resten til at tage til vikingemarked, for at finde inspiration. Det er imidlertid ikke lykkedes endnu og deres bedste bud er indtil videre den flaske mjød de har købt. De sidder nu i Galgenfaders telt en dejlig lørdag formiddag og pimper mjød, i håb om at nogen får en god idé.

Scenen er mere eller mindre fri, og som følge af rollespilleres trang til at udforske ting er det vores bedste overbevisning at Baaltzaroth på et tidspunkt ender i vikingekroen og møder Sigvard fra Valismaal.



Sigvard, der i øvrigt har spillet i band med Galgenfader, er en lille rund viking med en gigantisk thorshammer om halsen og en hørsyet Baalferd-t-shirt. Han er meget interesseret i at høre hvordan det går med Baaltzaroth, og spørger næsten inkvisitorisk ind til bandets fremtidsplaner - navnlig status på deres næste udgivelse. Han er ikke helt nem at slippe af med og hvis undvigende svarer at ”joeeh... de har nogle planer og et par sange” vil han spørge ind til tematikker, inspiration og om han ikke snart kan høre noget af det. Inden han går, vil han desuden fortælle om hvor fucking smarte Valismal var da de skulle skrive deres nyeste plade;

Da de ikke selv havde nogle gode ideer, valgte de at kaste sig over eddaen for at finde nogen. I midlertid var alle de fede ideer blevet brugt før, men så var det Valismal indså at de her myter og digte jo altså er fra Island og da de alligevel havde hørt man for nyligt havde opdaget nogle helt nye tekster, så tog de sgu da bare til Island for at stjæle dem, det er for fanden da sådan vikingerne håndterede problemer anyway. Desuden var det pissenemt at stjæle, man skulle ikke tro islændingene overhovedet gad beholde det, det lå bare i et eller andet parallelimporteret discountkloster som vist skulle forestille at være et museum. Måske skulle Baaltzaroth bare stjæle noget fedt, hvis de ikke selv kan komme på noget, foreslår han slutteligt.

Spillerne skulle helst gerne have fattet at de skal have Judas-evangeliet. Ellers kan du altid nævne for en af spillerne han kommer i tanke om Pests oplysninger.



Resten af scenen går med at lade spillerne finde ud af hvordan de kommer til England og det er meget, meget frit hvordan det gøres. Den mest oplagte løsning er naturligvis at stjæle vikingskibet "Roen" og sejle op ad åen, men hvis spillerne har en meget bedre idé: Roll with it! Det kan ikke understreges kraftigt nok at humor-scenariets værdi opstår i spillernes indbyrdes interaktioner - ikke i deres interaktion med plottet!

Transport-midlernes viability afhænger i meget, meget høj grad af om det er fedt nok. Du har som gm fri ret til at afvise et givent forslag hvis du synes det er ubrugeligt, men lad være med at tage

nej-hatten på. Igen: Det vigtigste er at spillerne hygger sig, ikke at de forstår forfatterens bagtanker med scenariet. Ellers ville vi skrive Jeep.



Akten slutter når spillerne har besluttet sig for et transport-middel og erhvervet sig det, hvad end det nu er. Det er som sagt en meget fri akt, så roll with it. Vil de med færgen, men insisterer på at have 46 kasser guldøl med, så lad dem skændes med personalet. Vil de kapre et fly, så lad dem møde en flok talebanere der vil kapre det samme fly osv. Det kommer til at kræve noget improvisation men da scenen ikke er en on-rails fadæse er det nødvendigt at spillerne har oprigtige muligheder.

# Akt III: Fortabt paa Glemslens Hav

**Location:** Efter al sandsynlighed: Vesterhavet et sted.

**Formål:**

**Prygle en Kraken**

**Spise svampe på en tropeø**

**Samle Gear**

**Gå amok på en Super Star Destroyer**

Hvad end Baaltzaroth har valgt for et fartøj, er det nu det tages i brug. Om de flyver, sejler, rider på deep ones eller bygger et skib af døde mænds negle er underordnet, de har under alle omstændigheder anskaffet sig et transport-middel og er nu på vej mod England. Da det er en roadmovie skal der nødvendigvis ske noget på rejsen og da det er et TÆSK-scenarie skal det nødvendigvis være bad ass.

Derfor støder spillerne som det første på en Kraken.

Ja, vi ved godt en Kraken er i havet og en flyvemaskine af uransaglige årsager flyver. Du tænker måske nu at det derfor kan være svært at møde en Kraken i en flyvemaskine, men det er det slet ikke når man styrter ned i hovedet på den. Checkmate, bitches!

Kraknen (som i øvrigt hedder Mikkel Blækgaard) vil forsøge både at spise og knuse spillernes transport-middel, mens den langer ud efter dem med sine tentakler. Hvordan spillerne dispatcher Kraknen er fuldstændigt op til deres fantasi og items, men sørg for det bliver cinematisk og umanerligt sejt. Det er for eksempel ret awesome at panzerfiste den i munden med en omgang explosives, men det er ikke særlig sejt hvis en eller anden idiot satser på at slå den ihjel ved at kaste grus efter den. Og hvis man ikke kan få noget awesome ud af fem fulde black metallere bevæbnet med panzerfausts og morgenstjerner der tæver en kolonorm blæksprutte, så kan man lige så godt studere medievidenskab.

Under kraknens dødscene (lad den gerne eksplodere eller skyde blod ud af øjnene i færgetykkestråler) slynges spillerne samt resterne af deres transport-middel langt bort og blackouter da de lander.



Da spillerne vågner befinder de sig på en uduelig tropeø. Deres fly/båd/tømmerflåde/færge/kajak er gået i stykker og resterne er spredt omkring dem. Var der andre passagerer med (færge eller tog, ikke kajak) er de døde, deres lig ligger rundt omkring. Øen sucks virkelig hårdt, solen skinner så kraftigt at bandets få overlevende øl er blevet virkeligt varme, der er ingen bacon og der er ikke engang indfødte at hærge. Her er et godt tidspunkt at bruge rant-mekanikken, det er roadmoviens ”fuck vi er strandet og hader alle mennesker”-moment. Leder spillerne i vraget,

finder de op mod tre Gear-kort!

Post-ranting opdager Galgenfader at han har en pose svampe med (det er ikke champignoner). Hvis spillerne ikke umiddelbart er med på at æde svampene er det bare sur røv, der er ikke andet mad på øen og de vil til sidst få så meget frådren på at svampene er det bedste nogensinde.

Efter spillerne har indtaget svampene sker der umiddelbart ikke noget, lad en ny spiller lave et rant. Midt under dette rant bliver de imidlertid pludseligt beamet op af en forbipasserende Super Star Destroyer.

Super Star Destroyeren tilhører den onde Darth Meier og når han er besejret styrter Star Destroyeren ned. Scenen er meget fri og består egentlig af fri eksploration af rumskibet, til hvilket formål vi har vedlagt et kort og beskrivelser af hvad der er at finde i hvert rum på skibet (se Dungeon-afsnittet). Crawlet starter i snuden af skibet, hvor fire futuristiske fængselsceller er at finde. Spillerne er fordelt i to af dem som beskrevet i dungeon-afsnittet.

Uanset deres rute og hvor mange rum de vil udforske, vil målet være at nå frem til broen ad omveje. Eventuelt når de at dele lammere ud til Rumpaven i mellemtiden, men broen er slutscenen for Akt II. Her befinder Darth Meier og Otto the Hutt sig. Da spillerne gør deres entré hører de Hutten sige noget med "deadline" hvorefter Darth Meier griner ondt i bedste evil genius stil mens han folder sine hænder a la mr. Burns.

Otto er en fed, uduelig hutt-pingvin-mutant, som har en lænket mandsperson som accesory. Manden er snavset, har tydelige mærker efter piskeslag og lyder navnet Zalvion. Han er iført iturevne tøjstumper og et lændeklæde. Han ser desperat ud mens han hamrer løs på skrivemaskinen og mumler noget om at "scenariet nok skal få folk til at græde" og "bleed".

Darth Meier er iklædt en sith-robe og har et lyssværd hængende fra bæltet. Da de opdager spillerne, trækker Darth Meier sit lyssværd og en bosskamp følger. Foruden de to boss-karakterer findes der på broen en mindre håndfuld officerer, som skal bekæmpes fuldstændigt som Stormtroopers. Darth Meier er hurtig, adræt og level 99 med et lyssværd. Desuden kan han lave force-lightning. Otto sidder i hjørnet og råber uforståelige hutt-lyde, men er for tyk til at gøre noget aktivt i kampen. Zalvion forholder sig passivt.

Bosskampen forløber igen i høj grad efter hvilke items spillerne bruger og hvordan. Dog vil Darth Meier hen mod slutningen bruge force lightning på Lord Vermin. Vermin knækker først sammen og triller rundt på gulvet da lyn er fucking nederen at blive ramt af, imidlertid bliver situationen hurtigt en del mere badass da der går ild i Vermin og flammerne hastigt udvider sig mod Meier. Af en eller anden grund er flammerne insisterende nok til at fungere som counterspells for lynene - flammer og lyn bølger frem og tilbage mellem Vermin og Darth Meier, dette giver de andre spillere muligheden for at give dødsstødet til Sith-lorden.



Hele situationen er blevet gevaldigt meget mere Heileren af at Vermin åbenbart sætte ild til ting på kommando (fortæl Vermin.spillere at han kan styre sine kræfter ordentligt nu). Desværre for uheldige antihelte, aktiverer den døende Sithlord skibets selvdestruktionsmekanisme. Nu er gode dyr rådne, da Darth Meier er en smart nok skurk til ikke at lade nedtællingen være en halv time og placere en masse escape-pods lige i nærheden. Det sidste spillerne hører inden alt bliver sort er nogle eksplosioner længere nede i skibet.

# Akt III: Horrendus est Sicut, Horrendus Facit

**Location:** Et sted i idylliske, regnvåde stereotype England.

**Formål:**

**Indtage Louchestershire Abbeyford Cloister**

**Finde Judas-evangeliet**

**Battle en humongous Pave-cyborg**

**Blive reddet af kavaleriet i en Nekrocopter**

Spillerne vågner op i et krater i en skov, deres grej ligger omkring dem. Inklusive det, de fandt på Star Destroyeren. Der er umiddelbart ikke nogen rester af Star Destroyeren, men posen med svampe er tom. En nærliggende bakke udgør et naturligt udkigspunkt og herfra kan man (heldigt nok) tydeligt se Louchestershire Abbeyford-klosteret, hvor Judas-evangeliet skulle ligge skjult.



Da munkene ser den tvivlsomme forsamling på vej mod klosteret skynder de sig at barrikadere klosteret; porten låses, kantinen og turistshoppen lukkes og en række munke med **crossbows** stiller sig klar langs murene. Da spillerne nærmer sig bliver de anråbt af en munk med en grim hat, der vist er en form for leder. ”Halt heathens, lest we visit his divine and terrible wrath upon ye! Thou shalt not bring thine blasphemy upon this holy ground!”. Nærmer spillerne sig yderligere, begynder munkene at skyde efter dem og de må søge i ly.

Med klosteret barrikaderet og bevæbnede munke på murene, er man nødt til at bryde enten muren eller porten ned, samt håndtere munkene på afstand. Formålet med scenen er derfor en vaske-ægte belejring.

I nærheden af klosteret er der heldigvis en gravplads og ved udkanten til den skov bandet vågnede i, er der en skovhuggercamp. Der er altså både træ og sten i rigelige mængder, samt de items bandet nu har. Lad spillerne gå overboard med åndssvage våben og siege engines. Hvis de gerne vil lave en ballista der spyder med skyd lavet af munkeknogler, så go for it. Så længe det er badass er det godkendt. Det er nok også en god idé at tage sig af munkene med **crossbows**, da det er møgnederen at bygge katapulter når det regner med crossbowbolts.

Når muren eller porten er brudt ned, skal klosteret naturligvis stormes (Se kort for layout og detaljer). Da spillerne når ind i selve klosteret vil langt de fleste munke flygte mod kælderen, nogle af dem råbende om at beskytte evangeliet. I det spillerne når ned i kælderen bliver de dog stoppet af en massiv metalport, forsøg på at bryde den op bliver afbrudt da en megafon-forstærket stemme med hæs lig britisk accent råber spillerne an.

Tre britiske bobbyer til hest er mødt op for at tage spillerne med på stationen for at afhøre dem i forbindelse med vandalisering af en fredet historisk bygning. Den ene spotter Zorns kilt og håner

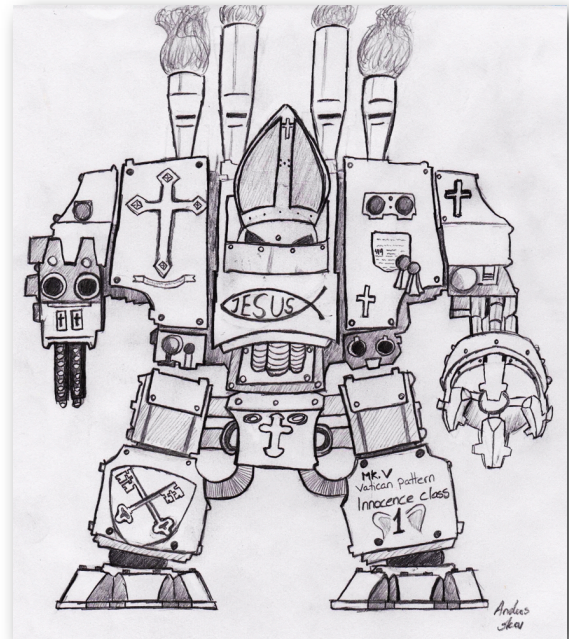
ham for at være ”a crossdressing, haggis-smelling, scottish whoreson”, hvilket formodentlig fører til et slagsmål.

Under kampen kalder en af betjentene på backup med sin walkie og efter betjentene er tævet høres der er et svar. De er åbenbart blevet kontaktet af en biskop fra London ved navn Milton, som også personligt har bedt dem gøre noget ved sagen og alarmeret dem om at der højst sandsynligt er tale om en terror-gruppe. Politiet er derfor i højeste beredskab og har en kæmpe indsatsstyrke samlet med støtte fra hjemmeværnet. De er allerede på vej med en ETA på 10 minutter. Spillerne kan nå at forskanse sig, men ikke meget.

Hjemmeværnet og hæren dukker op i horisonten, og de har medbragt et arsenal af tanks og krigsmaskiner. Klosteret lægges ironisk nok under massiv tæppebombning med een uheldig konsekvens: Baaltzaroth må krybe i skjul i kælderen.

Inderst i kælderen ses en underlig, underlig statue (Biskopnaughten) af hvad der ligner en sarkofag med arme og ben. Ved nærmere undersøgelse tyder inskriptionerne på at Pave Innocens er begravet i den besynderlige statue. Længere inde i rummet ligger Judas-evangeliet på en piedestal. Idet spillerne tager fat i evangeliet, vågner den ældgamle pave for at forsvare de kristnes allerhemmeligste artefakt.

Biskopnaughten er de kristnes ultimative våben og udgør bestemt en trussel. For enden af dens ene arm sidder en kæmpe næve parat til at uddele jesus-slaps til enhver hedning i sigte, i midten af næven er et hul der sprayer vievand ud over de stakkels black metallere (det svier). På den andens arm sidder en kæmpe kors-kanon der affyrer trækors, der blodigt nagler ethvert offer til hvadend der nu er bag det (vægge, gulve, alterdrenge etc.). Husk at nævne den massive mængde kors på dread'en. Vis gerne spillerne billedet.



Kampen kræver selvfølgelig at de ofrer langt størstedelen af deres items.

Hvis de begynder at vende korsene om vil biskopnaughten blive svagere og svagere. Vender de dem alle går den i stykker. Lad dem gerne opdage dette, hvis en af dem slår den med noget eller kaster noget efter den kan det ramme et af korsene og vende det om, hvorefter den vil stoppe op / sigte elendigt / bevæge sig langsommere eller lignende. Som en sidste dødskrampe vil Biskopnaughten hive i et stort håndtag på væggen. Dette vil resultere i at nogle sluser på de store rør åbnes, og sort, ækel væske (ikke ulig Pests absinthe) oozes ud i lokalet. Gode dyr er rådne, men det er nok bedst at tage benene på nakken eftersom stadset er kogende og Biskopnaughten er ved at undergå nogenlunde samme transformation som Pest gjorde i prologen.

Udenfor kælderen er situationen dog ikke meget bedre. Det viser sig at den engelske hær i virkeligheden er en horde af bevæbnede Jehovas Vidner i Jesus-tanks og der er ingen umiddelbar chance for at slippe væk. Der bliver hamret på væggene, og en megafonstemme annoncerer udenfor klosteret: ”Henning ”Frosthømmen” Sørensen. Vi ved at du befinder dig i klosteret. Vi ved, at du og

dine medsammensvorne er i besiddelse af evangeliet. Kom ud med artefakter og lignende over hovedet.”

Uanset hvad spillerne vælger at gøre lyder et brøl fra kælderens - Biskopnaughten er vokset til tredobbelt størrelse, har groet tentakler og skæl, har fået byttet sine kors ud med kaos-symboler og er omgivet af en sort, stinkende aura af ondskab og had. Og den er hverken glad for at se Baaltzaroth eller Jehovas Vidner (som Galgenfader nok ville kalde “Frelsens Hær”. Høhø). Biskopnaughten (der i øvrigt har skiftet navn til Terror-Tron 667) begynder at fyre atommissiler ud mod venstre med den ene arm, minigunstraffe højre flanke med den anden, spille infernalsk orgelmusik med piberne og skyde med laserstråler ud af øjnene efter bandet. Well, this sucks!

Imidlertid kommer undsætningen fra en uventet kant - En svært armeret helikopter med bemalede skulls og en fuldautomatisk railgun i siden flyver ind fra øst. Det er Mors (Det betyder død på latin), der er kommet bandet til undsætning i en nekrocopter de har kapret fra SORT (Satanic Occurrence Response Team). Et af medlemmerne kaster en rebstige ud af siden og råber spillerne an, og da de kravler ombord i helikopteren opdager de et stash af store, stygge skydevåben omme i den.



Nekrocopteren vender om igen og på vej ud, dropper den en kæmpe skull-formet bombe ned midt i klosteret, der styrter sammen. Terror-Tron 667 står stadig, men er travlt optaget i at bekriige Jehovas Hær.

Scenariet slutter, og som sædvanligt i TÆSK-scenarierne er der et større landområde der brænder mens spillergruppen lusker af i et kapret transportmiddel.

## Gear:

I Nazisatankirkecruise har vi valgt helt at droppe terninge-rul. Karakterernes stats er altså kun en slags flavor text, og alle håndgemæng, konkurrencer, luck rolls osv. er erstattet af “udstyrsspil” - en rollespilmæssig løsning af et forhåndenværende problem vha. et stykke udstyr spillerne har hugget et eller andet sted.

Udstyr i scenariet er venligst udlånt fra Black Metal the Board Game. Der er 36 items inkluderet i scenariet, som du selv skal klippe ud og lægge i en bunke. Udstyr giver som sagt ikke nogen spiltekniske fordele, men karakteren er konkret i besiddelse af det pågældende stykke udstyr, og kan bruge det som rollespilsdevice. Alle plot-elementer kan løses vha. intelligent brug af udstyr (eksplosivt udstyr til at overvinde Kraken, våben til at banke rappere eller naziudstyr til at give en autoritet nok til at beordre Stormtroopers til at skyde hinanden). Som udgangspunkt mister man sit udstyr når man bruger det - en spiked mace sidder fast i kraniet på en munk, en ged løber væk og en Necronomicon går op i flammer af sig selv efter brug. Her følger en kort beskrivelse af de seks kategorier:



**Pistol:** Pistolen betyder at objektet er et våben og kan anvendes som sådan. Således er Necronomicon sikkert også fyldt med scrolls of chain lightning og lignende.



**Thors Hammer:** Mjølner angiver, at der her er tale om et vikingeitem - det kan fx. bruges hvis man skal camouflere sig som reenactor eller ofres for unlimited drinking / eating powers!



**Advarselstrekant:** Eksplosive genstande kan bruges til at sprænge ting og fjender i luften. Det er nok det nemmeste at finde på en smart anvendelse af, men til gengæld er det også de items spillerne brænder først.



**Et skjold:** Den tyske ørn indikerer et item af nazikarakter. Dette kan bruges i situationer hvor man med fordel kan f.x. nazificere sine forsvarsværker, manøvrere en kampvogn eller på anden vis udvise militære mad skills.



**Omvendt kors:** Unholy items er prydet med et omvendt kors - at gøre unholy ting fungerer som en antikristen ruse, og kan anvendes til at lægge fælder, lokke kristne reenactore i baghold eller give munkene noget at tænke over.



**Omvendt pentagram:** Okkulte items er nogle af de mægtigste i spillet - mest fordi rollespillerne kan spille sig næsten ud af hvilken som helst spell med de rette mængder rollespil og awesome.

Der er tre typer Gear-kort; “Dimser” har eet symbol, “Aggregater” har to symboler og “Artefakter” har tre symboler. Det er ikke muligt på noget tidspunkt at besidde mere end tre stykker gear. Tillige kan det ikke lade sig gøre at have mere end seks symboler i alt - det vil altså sige at det kun kan lade sig gøre at have to Artefakter ad gangen. Men da gear (forhåbentlig!) bliver brugt næsten lige så hurtigt som det bliver fundet skulle det ikke være noget problem, og desuden kan de jo bare bytte. Spillerne starter desuden hver med en af dig udvalgt Dims der modsvarer deres style:

Galgenfader - Viking



Graf Capraegagrus - Unholy  
Zorn - Nazi  
Lord Vermin - Explosive  
Frosthammer - Våben  
Frostmourne - Okkult

Frostmourne kan selvfølgelig lootes i første akt. Vi har valgt at give ham et okkult item fordi det passede med de andre karakterer, og fordi en bassist som ham helst skal holdes "skjult" (høhø).

## **Brokrøb-mekanikken:**

Vi har inkluderet en spillemekanik for at der trods alt skal kunne rulles med en terning i ny og næ. Hvis du synes at spillerne er for sløve og trænger til at blive tvunget in character, kan du udpege en tilfældig spiller og bede ham rulle en terning. Antallet af øjne aflæses, og spilleren skal nu gå i gang med at rante over et eller andet de hader, samt hvorfor de hader det - hvilket naturligvis kan aflæses i den tabel, der er inkluderet i hver karakter!

## **Dungeons:**

Nazisatankirkecruise indeholder fire "dungeons": Ribe Vikingemarked, som ikke er en dungeon i ordets bogstaveligste forstand, en tropeø i Vesterhavet, Darth Meiers Super Star Destroyer Nano og den egentlige hoveddungeon, klosteret i England. De tre første dungeons skal ikke bruges som store eksplorationseventyr, men man kan bruge dem til at fat loote udstyr. Erfaringer fra Nazisatankirkekrig 2 viser, at spillerne ser rødt når der dukker en dungeon op, og vil efterfølgende udforske alt, hvad der udforskes kan - derfor er vores beskrivelser her noget simple end de var i NSKK2 - og hvis du som GM opdager at spillerne tærsker langhalm på din dungeon - så lås alle dørene, undtagen den til bossen!

## **Ribe Vikingemarked:**

Vikingemarkedet ligger på en lille plads et par kilometer uden for byen. Her samles turister, børnefamilier, vikingereenactore, livere, efterskoleelever og black metallere år efter år i maj - og 2007 er ingen undtagelse. Baaltzaroth har slået lejr i midten af markedet (1) i Galgenfaders vikingetelt. Selvom det måske kan være fristende at slå turister og kristne og især reenactore ihjel, er det dog ikke meningen der er nogen der skal miste livet i denne akt. Det vil forskubbe rollespilsbalance fuldstændigt, så det værste der kan ske med nogen (bipersoner eller spillere) er, at de bliver slået bevidstløse.

Ribe Vikingemarked indeholder i øvrigt et kæmpe langskib kaldet "Roen" (af forskellige årsager), og i ægte rail road-stil ligger markedspladsen op ad en flod, der fører ud mod havet. Det skulle ikke være svært for spillerne at regne ud at skibet skal kaptures og sejles vestover. Så er der nok nogen der vil indvende at det altså ikke ser sådan ud i virkeligheden. Men det gør det altså i TÆSKworld, og det gør det noget nemmere at komme fra akt I til akt II.

Solen bager og reenactorne er heldigvis gået over på "Valpladsen" (Det kalder Ribe Vikingemuseum pladsen - Gåseøjnene er noget Galgenfader har fundet på fordi det ikke kan være en valplads når legen stopper hver gang der bliver trukket blod). Vikingemarkedet er en scene hvor spillerne kan gå rundt og samle loot til den forestående rejse (som de ikke kender til endnu) og bøve

lidt rundt og lære deres karakterer at kende. Scenen starter med at Galgenfader lige har pryglet Graf Capraegagrus i et spil Hnefatafl (Vikingskak). Klokken er 10 om formiddagen, mjødet flyder i hornene, og det er snart på tide at lette måsen og kigge på markedet.

Vi forestiller os at spillerne selv vil tage initiativ til at undersøge markedet. Ellers kan du lade dem løbe tør for mjød eller lade Sigvard komme til dem. Her følger en liste over locations / encounters, der skulle kunne underholde dine spillere i en lille halv times tid.

- 1) Baaltzaroth har slået et telt op på en længe sammen med nogle reenactore fra Vikingekampgruppen Sjask. Bjørn er tydeligt utilfreds, men Vermin havde fået ansvaret for at booke plads til teltet. Og det kunne han ikke helt finde ud af at gøre til tiden. Reenactorne er taget over for at lege krig på Valpladsen (7), og hvis man kigger i teltet finder man et stykke Gear (træk et gearkort fra bunken).
- 2) Vikingskibet "Roen" er en kopi af et skib fra 800-tallet. Runografen, der skulle oversætte det oldnordiske navn til nutidsdansk er fra Sjælland og er derved funktionelt ordblind og et skvadderhoved. Deraf navnet "Roen". Det er fuldt sødygtigt, men skal lige have sat sejl før det kan komme på vandet. Sejlene ligger på dækket, og der står på infotavlen at man kan manøvrere det med en besætning på ned til 5 mand.
- 3) Her bor flere reenactore, men desværre er der et par stykker hjemme. Vikingeklovnen Sigurd Skidtmjød vil meget gerne fortælle bandet at nittearmbånd ikke er autentisk viking, og at folk der hører metal er falske vikinger og giver folk som ham et dårligt ry. Han er en uvasket ex-liver der læser til ingeniør til hverdag - og er fuldstændigt overbevist om at det er en rigtig uddannelse. Hans to venner, Bløde Eigil og Skjalde-Preben stikker af hvis der er optræk til ballade. Sigurd er spydig og arrogant og kan lootes for et Gear-kort, hvis man slår ham bevidstløs.
- 4) Der ligger et lille langhus omgivet af telte fra museet. Hvis man går ind i langhuset er der en mindre udstilling om kristningen af Danerne og en replika af Jellingestenen. Der står noget rød maling i et hjørne, men lad være med at gøre en større scene ud af det end højest nødvendigt.
- 5) Langhusene i nordenden af markedet indeholder et såkaldt autentisk vikingehjem. Det er sådan lidt Den Gamle By-agtigt med snore man ikke må gå om bagved og voksdykker i færd med de daglige gøremål. Slagte høns, garve uld, reparere et eller andet smede-noget eller snitte en diller. Bag ved en barmfager voksmodel findes en vikingekiste, som man kan se noget glimte i. Her kan lootes et Gearkort.
- 6) Her ligger nogle boder. Det er også her Bjørn har slået sin tatovørbiks op, men der er ingen i kø lige nu. Draak fra Valismaal har en bod ved siden af. Han er en lidt rund rødhåret sortmetaller med fregner og en skarp tunge. Han bryder sig godt om Baaltzaroth, og vil derfor bytte grej med dem, selvom han bliver ved med at være spydig for sjov. Han modtager et Gearkort i bytte for et tilfældigt nyt Gearkort hvis man kan rollespille sig ud af, hvad han får ud af byttehandlen. Det kræver mere og mere overtalelse for at få lavet en byttehandel, da Baaltzaroth ellers vil bruge hele spilblokken på at score artefakter.
- 7) På "Valpladsen" er der nogle reenactore der er ved at opføre et "slag" fra vikingetiden. Da Baaltzaroth ankommer står der en fyr med noget der ligner en hørbandana og fortæller publikum om "Dengang mænd var mænd, og Danerne var frygtede over hele Europa" og "man hærgede i England og Skotland, hvor de kristne hunde ikke forstod at forsvare sig selv". Han kaldes Elver-Mads, læser på pædagogseminariet og lider af den vrangforestilling at han ikke er uduelig i den virkelige verden. Skulle man finde på at gå over hegnet af en eller anden grund kommer der en ranglet mulat-fyr med et kort spyd over og forklarer at det kun er rigtige vikinger der må være inden for hegnet. Han bliver nervøs og begynder at småstikke med spydet hvis man ikke makker

ret. Kan lootes for gearkort, og slår nogen ham ned vil publikum antage at det er en del af showet, siden resten af reenactorne er oppe at slås med hinanden på det tidspunkt.

- 8) I langhuset tættest på parkeringspladsen sidder der nogle tyskere i vikingerustning og æder noget der ligner grillstegte forvoksede rotter. Hvis nogen fra bandet har mod på at æde om kap med dem kan de forsøge det. Vi har ikke indskrevet en game mechanic til formålet, men brug din fantasi. Som udgangspunkt er det kun Zorn og Galgenfader der har en chance, men du kan vælge at lade Vermins excitement sætte ild på tyskernes skæg. Tyskerne har et gearkort, som man kan loote eller få som belønning for vore anti-heltes heroiske ædeflip. Alt afhængigt af hvordan spillerne har valgt at gribe problemet an.
- 9) Her er en vikingekro hvor man kan købe dyrt øl. Hvis man skal bruge mjød henvises der til mjødshoppen på den anden side af gaden. Kroen er temmeligt mørk invendig, og befolket af turister der spiser madpakker og efterskoleelever der glør på Baaltzaroth. Ikke så langt fra indgangen sidder Sigvard, og kalder drengene over fordi de skal høre om Valismaals seneste bedrift - Islandstogtet.
- 10) Mjødshoppen er lidt af en turistfælde - her sælges forskellige varianter af "honningvin" primært fremstillet af brun farin. Der er en meget sød trunte ved navn Maja bag disken. Hun har autentisk vikingekluns på og vil gerne se nærmere på Galgenfaders tusser. Charmeres hun rollespilmæssigt korrekt forsvinder Galgenfader indtil scenskift. Og ser nærmere på Majas trusser.
- 11) Her er en bro. Der står en pernitten teenager der ligner en tegning fra Valhalla-tegneserieerne og vil se armbånd hvis man skal krydse broen i nogen retning. Han kan sagtens intimideres.

Meget mere er der ikke til det - Lad spillerne tosse rundt og hygge sig indtil de møder Sigvard. Lad dem finde på en smart måde at komme til England - det mest oplagte er jo at hugge Roen og sætte sejl. Hvis spillerne er for hjernedøde går Sigvard meta som beskrevet i brødteksten.

### **Tropeøen i Vesterhavet:**

Efter kampen med kæmpeblæksprutten Mikkell Blækgaard, vågner Baaltzaroth op på en ø med palmer og dejligt vejr som beskrevet i brødteksten. Spillerne skal kun være her i ganske kort tid, men vi har inkluderet et kort så de kan loote hvad der lootes kan:

- 1) Spillernes transportmiddel ligger i fire-fem store stykker. Rundt omkring i vraggodset findes der lunkne øl, men desværre ingen loot. Hvis der var andre passagerer med spillernes transportmiddel er de døde eller døende og uanset ikke værd at samle på.
- 2) På den østlige side af øen står der en alene og forladt skattekasse. Den indeholder et Gear-kort, en flaske rom og nogle tilsandede knogler.
- 3) På den vestlige bred findes en forladt kirke. Døren knirker og falder af da man går ind i kirken. Den er bygget af palmetræ og ser ud til at være et par hundrede år gammel - mindst. Bag alteret ligger et Gear-kort, som man selvfølgelig går glip af hvis man er fantasiløs nok til at stikke ild på bygningen. I så fald sprænger det hele i luften, spillerne får stumper i hovedet og tropeø-scenen slutter.
- 4) Kirkegården omfatter 20-25 grave med forfaldne sten. Flere af dem daterer til 1700-tallet. Der findes et par rustne skovle, og forsøger man sig med gravrøveri belønnes man med et Gearkort (og hvis der så dukker en ged eller en Panzerfaust op er det bare ærgerligt - og fjollet!) samt et par flasker rom.
- 5) Flaskeposten er hvad der ligner en side fra piraten Sortskægs dagbog: "6. juni 1706: Fanget på tropeø, dag 59. Stadig ingen i horisonten. Pave Innoncens' inkvisitorer finder mig aldrig her.

Stadig masser af rom. No stress.”. Flaskeposten har ingen spilmæssig signifikans, den skal bare give karaktererne noget at undre sig over.

## Darth Meiers Super Star Destroyer Nano:

Egentlig er det en rigtig Super Star Destroyer der er tale om, men vi gad ikke at tegne 1,6 km dungeon. Derfor er det sådan en lille Super Star Destroyer. Men den er stadig bad ass, og man skal stadig nynne imperie-temaet når man tænker på den!

Det korte og det lange er, at spillerne i et syretrip eller hvad der nu foregår bliver beamet op fra tropeøen og taget til fange af Darth Meier, Otto the Hutt, Pave Maledict XII og deres hær af kristne Stormtroopers (de er beige og har kors på brystet og i hjelmen). De flyver rundt et eller andet sted mellem Tatooine og Gamma Centauri. Der er ikke nogen fornuftig forklaring på hvorfor spillerne tages til fange, men det er sådan set også ligegyldigt. Der må gerne deles prygl ud, og våben holder til mere end bare en enkelt stormtrooper inden det går i stykker. If you catch our drift?

Synes spillerne det er for kedeligt kan de loote sig frem til blaster rifles og gå i ildkamp.

Gennem hele skibet findes en korridor der i princippet skulle kunne forbinde hele skibet, men dobbeltdøren for (ved siden af 2 og 3) kan kun åbnes fra agtersiden (der er et håndtag på væggen), den midterste dobbeltdør kræver et blå nøglekort og agter-døren, der fører til broen kræver et grønt. Forsøger man at komme igennem en dør uden kortet, melder en robotstemme at det desværre ikke kan lade sig gøre. Forsøger man alligevel kan dette føre til længere diskussioner med skibets computer (PriestWare), som i øvrigt lyder som en kælen udgave af C-3PO.

Mellem lokale 7 og 4 strækker sig en stor, grålig slimet substans. Det er en passager ved navn Maledict XII, som er gået i ædeflip og spiser af skibets computere og eventuelle blackmetallere. For at konstatere at det er et levende væsen er man dog nødt til rent faktisk at åbne lokale 7, men fra gangen og lokale 4 kan man konstatere at slimet pulserer. Dør Maledict XII trækker hans krop sig sammen, og man kan passere korridoren hvor hans vom tidligere befandt sig.

- 1) Holding cells. I snuden af skibet findes nogle futuristisk udseende fangehuller med plads til tre fanger i hver. I den ene (af fire) celler sidder Zorn og Lord Vermin (sammen med et lig, der i mistænkelig grad ligner Frostmourne), i den anden sidder resten af bandet. Cellerne bevogtes af kristne Stormtroopers som kan narres. De svarer nødigt på tiltale, men generer man dem længe nok giver de korte svar. De må ikke tage stilling til noget selv. Lægger spillerne en flugtplan der involverer stereotyp vagt-adfærd udvises denne. I den tredje celle er der en sort bevidstløs wookie i S/M-udstyr. I den fjerde celle ligger der et stykke Gear.
- 2) Skibets bruserum og en korridor der smyer sig rundt om. I korridoren rundt om brusekabinen er der installeret envejsspejle, så man kan holde øje med at Stormtrooperne ikke gør noget de ikke må i badet... Ja, det er lige præcis derfor! Der er ingen i bad lige pt, men der ligger strategisk placerede sæber på gulvet. Når Baaltzaroth runder hjørnet vil de blive mødt af ildkamp alt afhængigt af dit humør, og om du vurderer at deres gear-status giver dem mulighed for at vinde ildkampen. Ellers finder de bare et par blaster-rifler, der tilfældigvis står lænet op ad en potteplante.
- 3) Industri-klasse køkken, der ser ud til at kunne bespise en mindre nazirockerborg, skulle det være nødvendigt. Der står en lænket astromech-droid (Beige R2-D2) ved navn R3-M4 og vasker op. Den kommunikerer kun med lyde, men hvis man er så flink at låse dens kæde op (nøglen hænger på væggen) vrister den et Gear-kort frem fra et af skabene, overdrager det til spillerne og kører ud på gangen og forsvinder ud af syne.

- 4) Døren til lokale 4 er låst af med et rødt nøglekort. Dette kan enten fås ved at banke stormtroopers i lokale 5 (Kantinen) eller ved at snuppe det i lokale 9. Det er kun muligt at opnå eet rødt nøglekort. Lokalet er fyldt op med køjesenge og skabe, som tilhører soldaterne. Der er temmeligt mørkt, men i agter-enden af rummet kan skimtes noget gråt snask. Et par søvndrukne og ubevæbnede stormtroopers er på vej ud af sengen, og nærkamp er uundgåelig. Gennemses rummet findes det grønne nøglekort (der skal bruges for at komme ind i lokale 11), foruden en stor, grødet slimklat (se kortet). Dette er måsen af Rumpave Maledict XII. Er Maledict død, vil den være noget indtørret og ligne et stort sneglespor. Kort efter spillerne er færdige i lokale 4 annoncerer skibest PriestWare at selvdestruktionsmekanismen er i gang, og skibet vil selvdestruere om 10 minutter. Det er egentlig bare Darth Meier der prøver at psyche spillerne. Det virker garanteret, og spillerne vil forhåbentlig løbe mod den grønne dør ASAP.
- 5) Dette er soldaternes kantine, hvor de beige-farvede Stormtroopers sidder og spiser kristen grød ved to langborde. Der er 5-10 stykker i kantine lige nu. Ildkamp pågår. Efter kampen vil spillerne (såfremt de looter ligene) opdage at en af soldaterne har et rødt nøglekort på sig. Finder spillerne dette nøglekort låses døren til lokale 9 (hvor de ellers skulle have fundet det). Dette er en mechanic for at køre dungeonen igennem hurtigere, hvis spillerne er ude på at undersøge alt.
- 6) De tre altergangsrum (fungerer som kirken på rumskibet) er begge ubemandede lige nu. I begge rum er der en kirkebøsse (altså sådan en man putter penge i, ikke en katolsk præst), som man med den rette mængde force kan åbne. Inden i findes der et Gear-kort (dvs. et i hvert rum). På væggen hænger der et uplink til skibets PriestWare, som kommer med opdragende irettesættelser hvis spillerne f.x. stjæler fra kirkebøssen, tisser i skriftestolen eller tegner dillere på skærmen.
- 7) Lokale 7 er et computerrum, der foruden skærme og futuristiske kontorstole indeholder hovedet af Maledict XII. Maledict XII er en rumpave fra Saturn-regionen, som er kommet ombord på skibet som et led i en diplomatisk mission. Maledict XII er en slimklat uden synderligt veldefinerede vævstyper og minder mest af alt om en kolossal amøbe med skarpe tænder. Han har sådan en pavehat med stjerner og planeter og grønne lysende alien-tegn. Men det er sådan set fuldstændigt ligegyldigt, for i det øjeblik spillerne indser hvad pokker der foregår vil Maledict rette sin opmærksomhed mod spillerne og protoplasmae sig mod dem. Hvis spillerne ikke rollespiller deres angreb godt nok (your call), vil han hapse en af dem, som bliver fortæret i hans grå, slimede vom indtil man befries i forbindelse med Maledicts død. Spillerne må selv bestemme hvor mange gear-kort de bruger på at slå Maledict ihjel, men rummet kan efterfølgende lootes for lige så mange kort som de brugte. Det skal du selvfølgelig ikke fortælle dem!
- 8) Her er en mindre barak der minder noget om lokale 4. Der hænger emblemer på væggene og der er en Death Star-bar (det er ligesom en globus-bar, bare med dødsstjernen). Der er ingen hjemme i øjeblikket, for alle officererne er taget ned på broen for at blive briefet om Baaltzaroth-situationen. Til gengæld ligger der et blåt nøglekort på bordet, som skal bruges til at åbne den midterste dobbeltdør i korridoren. Det åbner jo egentlig ikke nogen nye døre, men det gør det lidt nemmere at komme frem og tilbage.
- 9) Mødelokalet er kun tilgængeligt hvis spillerne endnu ikke har åbnet kantine (lokale 5). Mødelokalet indeholder en stak Stormtroopers og en enkelt officer i noget der ligner en beige SS-uniform med firkantede emblemer og kors på skuldrene. Ildkamp som vi plejer, brug af items valgfrit.
- 10) Våbenlageret er ubemandet bortset fra en enkelt småsovende clerk, der går ud som et lys hvis man er hurtig og giver ham een på sinkadusen. Der er uanede mængder blaster-rifler, taser-pistoler og hvad spillerne nu ellers spørger efter. En enkelt railgun kan det også blive til, men hvad mere vigtigt er, er at der er et Gear-kort i montren bag clerkens skrivebord!

- 11) Broen er låst med det grønne nøglekort og fyldt med officerer, kristne Stormtroopers, Otto the Hutt (inkl. svensk forfatterslavetøs ved navn Anders) og den onde sith lord: Darth Meier.
- 12) Et alternativ til at slå Darth Meier ihjel og få Star Destroyeren ud af kurs (hvilket i sig selv virker noget destruktivt) er at sabotere motoren. I motorrummet findes et stort, stempelfyldt steampunk-monstrum, som kan styres ved at man hiver i håndtag og sætter forskellige hjul til. Hvis det ikke var fordi det ville være fuldstændigt retarderet at brænde ting i rummet, ville der være en kedel der holdt gang i maskineriet. I stedet er der nogle grønt lysende fusionskerner i noget superkølende væske der holder det hele sammen. Man kan sabotere motoren på flere måder, og hvis dette sker forsvinder strømmen, hvorefter akten slutter med et blackout.
- 13) Toilettet har et lysende skilt hvor der står "Out of Order". Undersøger man sagen nærmere finder man et gammeldags toilet med højt skyl, myrra-skær på cisternen (som alternativ til et friskluftsapparat) og en eller anden klump der har stukket et Gearkort i kummen. Toilettet vil under ingen omstændigheder fungere i dette scenarie, hvilket halvt om halvt forklarer Stormtrooperernes noget iltre humør.
- 14) Depot. Her er der en masse Stormtrooper-rustninger, så spillerne kan i princippet klæde sig ud som troopere hvis de har lyst. Det eliminerer effektivt alle ildkampe, men de skal stadig slås mod pave Maledict. Darth Meier er for sej til at blive narret af sådan en idiotisk plan, og vil derfor stadig gå til angreb hvis spillerne dukker op på broen. Desuden er der også noget rengøringsgrej, men desværre ingen våben eller Gear.

Baaltzaroth kan altså slippe af Super Star Destroyeren på to måder: Enten ved at banke Darth Meier og hans minions, eller ved at sabotere motorerne. Finder spillerne på noget ualmindeligt kick-ass er du selvfølgelig fri til at klippe i scenariet og rette til. Uanset hvad vågner de i Akt 3. Alt deres grej er i behold, men de har ikke nogen blaster eller stormtrooper-uniformer på.

## Lancestershire Abbeyford Cloister

### Stue:

- 1: Våbenkammeret er et relativt tætpakket lokale fyldt med... tadaa, våben! Det meste er noget ubrugeligt kristent skrammel (Vievand, træpæle, kors etc.) men her ligger dog et gearkort.
- 2: Entreen er det sted på klosteret hvor man kommer ind, det er nemlig det en entré gør.
- 3: Et mindre kammer, overraskende moderne i forhold til klosterets alder med kølersystemer in place for at kunne opbevare ligene. To opduktionsborde befinder sig midt i lokalet med lig på. På det ene lig er maven skåret op og det ses tydeligt at nogle af organerne er blevet erstattet af mekaniske dele. Ligeledes er det ene øje tydeligt en bioteknologisk enhancement af hvad der ellers havde været en standard-munk.  
Det andet er umiskendeligt en black metallar, dog ikke en bandet kender. Fra hans tænder at dømme er der tydeligt tale om en britte. Han har stadigvæk en træpæl siddende i brystet og ser ud til at være et rimeligt friskt kill.
- 4: trappen er overraskende nok den samme trappe som i kælderen og ser derfor præcis lige sådan ud. Den fører både op og ned af. Overraskende nok er det ned af, der fører til kælderen.
- 5: En spisehal. Der er ret mange borde med tilhørende stole. Man sidder elendigt i dem alle, intet er rart når man er kristen. Der er navneskilte ved pladserne men der står Morten ved dem alle, ingen ved hvordan de kender forskel på hinanden.
- 6: En turistkiosk der sælger en masse kristent lort. Puslespil med bibelmotiver, trædukker-udgaver af Noas ark, halskæder med kors, en masse bibler og kristent inspireret kunst og souvenirs. Der er virkelig meget skrammel, men hvis man kigger ordentligt efter gemmer der sig et gearkort.

Lokalet har en masse malerier på væggene, blandt andet af Jesus på korset. Langs væggene er nogle rustninger stillet op, undersøges de nærmere er der en item stashet i en af rustningerne. I forbindelse med dette rum er en lille have med en mur omkring. I haven gror der primært liljer og anemoner.

### **Kælder**

**1:** Trappen er en ret standard vindeltrappe ned langs væggen af tårnet. Eneste belysning er fakler sat ind i indhak i væggen.

**2:** Krypten er velholdt og ikke engang støvet, den har tydeligvis været aktivt brugt for nyligt. En serie af indhak i væggen hele vejen langs krypten huser lig i embedspåklædning med diverse statussymboler ved sig. Alle tydeligt vigtige personer; biskopper, præster, helte fra diverse slag. 2 gearkort kan findes blandt ligene. Langs væggen løber en masse lange rør af forskellig tykkelse. Det hele ser ret steampunk ud og der er en del sære måle-instrumenter og tandhjul forbundet til dem.

**3:** Skatkammeret er fyldt med vævede gobeliner og forskellige guldgenstande, blandt andet røgelseskar og sceptre. Midt i lokalet står en underlig humanoid-formet sarkofag, ud fra billederne og skriften på den, lader den til at være pave innocens sidste hvilested. På en stor piedestal midt i lokalet hviler Judas-evangeliet. Det er stor gammel bog, indbundet i sort læder.

### **Første etage:**

**1:** Arbejdsrum. I arbejdsrummet er der en masse skriveborde med fjerpenne og en masse beholdere med blæk. Det er tydeligvis her de kristne laver deres pamfletter og propaganda-materiale.

**2:** Trappen er stadigvæk den samme gamle kending. Nu fører den enten til taget eller til stuen.

**3:** Residenser til munke. Meget spartansk indrettede rum med sovebriks, skrivepult og et lille skab til kåber. I nogle af værelserne ligger der også piske til flagellanterne.

**4:** Kapel. I kapellet ligger de kristnes nyligt afdøde krigere på rektangulære stenklodser. For enden af lokalet er et stort kors. Undersøger man ligene har et af dem et gearkort.

### **Tag:**

**1:** Taget er blot et stort flat tag med påmonterede ballistaer og et stort helipad med et kors på. Tydeligt moderniseret for nyligt.



TIL

P AN VECOME

FAMMIA  
MR. MR.

TIL

SKIB (2)

BANK  
TZALAM

M3PO SHOP  
(10)

P AN VECOME

LANGVUS (5)

LANGVUS (6)

(7)

DOWN  
GATE  
V. WINDS

P AN VECOME  
(11)

(8)

S A T A N

RIBE VINDSMAKED

D  
K  
E  
D  
K  
E  
D