

Nazisatankirkekrig 2: Unholy Raptor Edition

Af Forfatterkollektivet TÆSK – Vi ta'r dine ting! Sune Terkelsen, Benjamin Isar Jørgensen og Milton Felize Brambati Lund



Wazisatankirkekrig 2/ Unholy Raptor Edition



Af Sune Terkelsen, Benjamin Isar Jørgensen og Milton Ligkværn Lund

Introduktion

Hej og værsgo'. Du har fået muligheden for at køre Nazisatankirkekrig 2: Unholy Raptor Edition på Fastaval, og det er vi da glade for at du har meldt dig til. Der er allerede nu visse forholdsregler du bør tage i betragtning. Skulle det vise sig at du er mega hiphop gangsta yo eller af andre uransaglige årsager hører rap, er det nu du skal skjule det.

Tjek hellere at du har følgende afsnit:

- Introduktion [✓]
- Saadan GM'er du et Black Metal Scenarie []
- Scenariets Opbygning []
- Akt I-V (Brødtekst) []
- Seks dungeon-kort []
- Beskrivelser af disse dungeons []
- Steder []
- Personer []
- Tabeller []

Har du dem? Godt! Så læs endelig videre. Nazisatankirkekrig er et scenarie med vold, sort humor og Satan og en del af grind night-blokken. Hvis du har stiftet bekendtskab med tidligere arbejde fra forfatterkollektivet Tæsk (Villa Clichélla, Black Metal Live) er der tale om et scenarie i samme stil, dog med mere fokus på karakterspil end i Villa Clichélla.

Stemningen er altså lagt. Kør det som en grind film med sort humor og glem alt om socialrealisme og Jeep – Black Metal-genren er her for at brænde kirker og uddele cirkelspark, der er ikke tid til et følebøsserørescenarie når der er kirker at brænde og kristne at myrde.

Som GM kan det klart betale sig hurtigt at læse op på black metal kulturen, for at danne dig et overblik, hvis du ikke allerede har det. Til dette anbefales enten wikipedias artikel om emnet eller, hvis du har bedre tid, Lords of Chaos af Michael Moynihan og Didrik Söderlind.

Scenariet kører på et hjemmelavet system der ganske simpelt hedder Black Metal RPG. Systemet går i alt sin enkelthed ud på at alle karakterer har et vist antal i forskellige stats og ved hvert slag får et antal terninger tilsvarende til karakterens værdi i det pågældende stat, så gælder det simpelthen om at slå flest succeser (6'ere).

Brug systemet når du synes det passer og lad evt. spillerne prøve at komme ud af diverse situationer ved at anvende en af deres stats, hvis de kan komme med en grund til at den kan løse det pågældende problem. Et eksempel kunne være at bruge sit "Viking" stat på at bunde en bajer, eller sit "Unholy" stat på at satanisere en døbefont. Lad dem endelig slå sig løs. Stats'ne er naturligvis også en smule sigende om karakterens personlighed, men det regner spillerne nok selv ud.

I scenariet er der også diverse boss-fights, hvor der vil være nogle særlige rul, disse vil være forklaret ved de enkelte bosser.

Hvis en af spillerne gør noget, som alle de andre synes er helt vildt sejt kan du vælge at lade ham levele op på det. Når det sker vælger han en af sine stats, som han får +1d3 i. Det kan være en fin belønning, og tjener også til at gøre scenariet lidt mere dungeon-crawl-agtigt. Du skal selvfølgelig ikke fortælle spillerne at de leveler up fordi de gør seje ting, for det risikerer at ændre deres spil. Bare giv dem en bonus i ny og næ og kom med en lam forklaring på hvorfor der er level up.

Saadan GM'er du et Black Metal Scenarie

Black Metal-genren er meget lig humor når det kommer til at GM'e. Der er ikke de vanvittigt store krav til indlevelse og karakterspil. Det, der bærer scenariet frem er et plot så tyndt som rispapir og hertil en heftig omgang sitcom-humor. Det, der gør spillet sjovt for GM såvel som for spillere er ping-pong-effekten mellem spillerne. Det, der huskes efter et black metal scenarie har sjældent været de finurlige plotlines, cliffhangers og gennemtænkte investigation-opgaver. Det der huskes er overdrevne citater, awesome opførsel og ustyrlige situationer, og du skal som GM anspore til at spillerne får lov til at skeje så meget ud som muligt, og hvis de ikke heiler når de skal spille nazister får de tæsk.

Som regel kan man med fordel inkludere en NPC i gruppen, som kan føre spillerne i den rigtige retning, men det er ikke altid nødvendigt. Vi har i starten af scenariet inkluderet Pest som dine øjne, ører og hænder, men da han bliver kidnappet i akt 2 kan du selvfølgelig ikke efterfølgende bruge ham.

Til den tid har du dog fået en chance for at aflæse gruppens adfærdsmønster og derved manipulere dem til at gøre som du vil have. Vil du have dem til at gå ind i en bygning skal en aggressiv gruppe selvfølgelig lokkes med en redneck, en fortrukken gruppe med et destillationsapparat og en rollespillergruppe med cola og chips samt en hot goth-tøs de alligevel ikke kan score.

Styrken ved black metal scenarier er dog, at spillerne har en tendens til at stereotypisere deres karakterer kraftigt. Voldelige, fortrukne nazibavianer der stort set kun går op i at brænde kirker og komme tæt på lig. Jeg har kørt Hvide Sande 666 omkring 10 gange, og hver eneste gang jeg har skullet forsøge at lokke spillerne ind på en kirkegård hvor de får tæsk af ninjapræsten har jeg kun gjort brug af en mystisk skikkelse, der bærer en sæk over skulderen og er på vej ind til præstegården. Resten går af sig selv, og black metallere er nemme at manipulere.

Hvis du har nogle tvivlsspørgsmål angående kørslen af scenariet er du naturligvis velkommen til at kontakte undertegnede eller Milton pr. Mail. Så vil vi svare så godt og hurtigt vi kan.

Scenariets Opbygning

Nazisatankirkekrig er opdelt i seks akter. Scenariet handler, som alle gode Black Metal scenarier, om et black metal band der foretager sig nogle sindssyge ting. For år tilbage blev Nazisatankirkekrig kørt på Orf Con i 2006, men et teknisk uheld gjorde at selve brødteksten til scenariet ikke blev inkluderet, og spillere såvel som GM'er fik en noget flad oplevelse ud af scenariet.

I et forsøg på at rette op på denne fadæse er Nazisatankirkekrig 2: Unholy Raptor edition blevet lanceret. Tiden er nu moden til at gøre Black Metal til det nye sort inden for dansk rollespil, og her er den nye, opdaterede version af scenariet. Unholy Raptor Edition er sådan en slags "director's cut" af det oprindelige scenarie. Der er tilføjet dinosaurer, motorcykler, granatkastere, zombieamazoner, flere cthulhuer, et par dungeons, et system der gør brug af d6'ere og meget mere – kort sagt, meget mere action packed, meget mere raptor.

I korte træk handler scenariet om Black Metal-bandet Ancient Malice, der har til huse i provinshullet Hammel.

I første akt (Velociraptor Horrendus) er bandet på vej til Aarhus fordi de skal bryde ind på Naturhistorisk Museum og hugge et raptorkranie. Dette fører til et dungeon crawl på Naturhistorisk Museum, komplet med fælder og ninjaer. En flugt optages på motorcykler hvor bandet bliver jagtet af svensk-kinesiske bioninjaer gennem Aarhus midtby, og akten afsluttes ved at vi ender i hjemlige Hammel.

I anden akt (Men in Beige) skal vi til black metal koncert i hjembyen, som prompte bliver afbrudt da trommeslageren fra Forbandet bliver kidnappet af agenter fra Jehovas Vidners militante chapter. Desuden væltes der sikkert nogle gravsten og der opstår sikkert også problemer med de lokale rednecks. Visse investigation-elementer kommer i spil, men helst ikke for meget. Det skulle nødigt blive dumt.

Tredje akt (Nordre og Nidre ligger Helvegr) er en road movie fra Hammel til Silkeborg, hvor spillerne i en stjålen pick up-truck kører derudad og sikkert mejer nogle zombier ned i forsøget. På vejen løber vore helte tør for benzin og må søge tilflugt i en forladt nazirockerborg, hvor kælderens dog viser sig at være fuld af jødezombier.

Fjerde akt (Pimp my Ride, Bitchfags!) er en investigation af Silkeborg, som nu er blevet til Jehovas Vidners hovedkvarter. Spillerne finder hurtigt ud af at hovedkvarteret hvor Pest holdes fangen er så tungt bevogtet at de skal ombygge deres stjålede pick up-truck til en kampvogn. I denne forbindelse møder bandet deres gode tvillinger, Codroe, som de giver nogle stryg.

I femte og sidste akt (Cthulhu Imperator Mundi) bryder vores helte endelig ind i JVHQ i deres Kirkebrændermobil. Her møder de Jehovatron 9000, den sidste boss i spillet. Desuden finder de den livløse Pest, som kun kan genoplives vha. Necronomicon. Noget går galt, og selvom Pest bliver genoplivet dukker der også fem Cthulhuer op i horisonten sammen med en masse raptors. Vore helte flygter på Hjejlen (Verdens ældste funktionsdygtige damper) og sejler op ad Gudenåen og lever lykkeligt i et stykke tid.

Efter dette oprids af scenariet vil akterne nu blive gennemgået i større detaljegrad.

Akt I = Velociraptor Horrendus

Denne akt er en action-packed intro til scenariet, for at lade spillerne vide de er awesome, vise systemet og sætte stemningen. Nå ja, og så brænder vi to kirker med een fakkel ved at lade spillerne sprænge en jeep fuld af ninjaer til smadder, så man er sikker på der ikke er noget svensk touchy-feely med.

Fredag den 6. Juli 2006: Scenen starter med at spillerne sidder i bussen vej til Aarhus og drikker sammen med Pest. Har du mulighed for det, så kør noget black metal i baggrunden for stemningens skyld.

Starter spillerne en samtale, så lad dem sludre lidt frem og tilbage og komme ind i rollen. Sker dette ikke/går samtalen i stå/synes du de har ævlet nok, og det begynder at virke lidt svensk det hele, så spørger Pest ind til den musikvideo bandet skal til at lave og deres kommende photoshoot, hvad de har tænkt sig at gøre osv.

Grunden til at spillerne er på vej til Aarhus er, at Naturhistorisk Museum der ligger midt i universitetsparken har fået et raptor-skelet. Og da en raptor er en dødsej dinosaur skal der selvfølgelig være raptorkranie med i musikvideoen. Så det skal de bryde ind og hugge!

Følgende info kan fås fra Pest, afhængig af samtalens gang:

- Naturhistorisk museum ligger i hjertet af Aarhus Universitet, og Pests onkel, der er kurator på museet har bitchet over nedskæringer i sikkerhedsbudgettet, hvilket har resulteret i at alarmen er sparet væk.
- Skulle der befinde sig nogen derinde, er det sandsynligvis bare nogle biologi-studerende
- Da det er fredag, er de danske studerende helt sikkert på druk og det vil derfor være begrænset til nogle kinesiske udviklingsstudenter. (Diskuter endelig med spillerne, om alle kinesere er ninjaer, hvis de prøver på den slags)

Pest kender nogle små-militante rumænske kriminelle, der kan låne Ancient Malice tre motorcykler (lad dem endelig skændes om hvem der sidder bagpå – og fortæl dem ikke at det er deres Explosive stat der afgør hvor gode de er til at køre på motorcykler og Våben stat der afgør om de kan ramme en kørende jeep med en granatkaster).

Motorcyklerne skal bruges som flugtvej, og står derfor parkeret ved Medicinerhuset, der ligger et stenkast fra naturhistorisk museum (se kortet). Da motorcykelbanden Sons of Science er stærkt repræsenteret blandt de kommende læger er der ingen der undrer sig over at der står to Harleyer og en Kawasaki Ninja parkeret.

Naturhistorisk museum er nærmere beskrevet under Steder, samt i Dungeon-bilaget der passer hertil. Denne dungeon er i tre etager, så der skulle være rig mulighed for at få sin dungeon-lyst styret.

I det øjeblik spillerne stjæler raptorkraniet begynder der at dukke ninjaer ud af skyggerne. De gør ikke spillerne noget inde i selve Dinosaurusalen, men du skal beskrive dem som hurtige, lydløse og vanvittigt skræmmende. Hvis spillerne forsøger at angribe dem forsvinder de i en gang røg og

dukker på mystisk vis op et det modsatte hjørne af rummet. Så snart raptorkraniet tages ud af dinosaursalen går ninjaerne bananas – spillerne er stadig ikke i reel fare, men det behøver du ikke at fortælle dem. Kastestjerner flyver rundt, der deles blå mærker ud med nunchaku og rifter med kusari gama. Der er sikkert også en der giver Thunderstorm prygl med en stok. Bandet kommer under alle omstændigheder ud af Naturhistorisk nogenlunde helskindede og finder deres motorcykler ved nabobygningen, Medicinerhuset.

Uden for museet holder der en bil fyldt med nørder. Det er biologistuderende, der har allieret sig med ninjaerne for at holde vagt over museet og dyrke selvtægt på vantro ikke-biologer. Inde i selve museet er der stadig ninjaer over det hele. Nogle af dem kommer løbende ud og springer op oven på jeepen, hvorfra de kan fyre kastestjerner efter vore helte under den kommende biljagt.

Idet bandet kommer tilbage til motorcyklerne, opdager de også at rumænerne pænt har lagt to granatkastere i en af motorcyklernes bagageholdere. Ninjajeepen patruljerer lidt rundt i universitetsparken, og lige som MC'erne er blevet startet får ninjaerne øje på spillerne og en intens bil/motorcykel-jagt udspiller sig.

Dette er scenariets første bossfight. Det er en hæsblæsende biljagt gennem Århus gader en fredag aften med Ancient Malice fordelt på 3 motorcykler og en jeep med nørder og ninjaer. der er rasende over tyveriet af raptoren.

Spillerne der kører motorcyklerne skal bruge et antal succeser i deres explosive roll for at køre motorcykel. De vælger for hver runde hvor hurtigt de vil køre (et tal mellem 1 og 6, gang dette med 30 km / t), og dette tal er det antal succeser der skal bruges til ikke miste herredømmet over motorcyklen. For at stikke af fra ninjajeepen, der kører 90 km/t, skal man køre fra den med sammenlagt seks points. Dvs. To runder med 180 km/t eller seks runder med 120 km/t. Alternativt kan man sprænge den i luften, og det er meget sejere og sikrere.

Mister man herredømmet over cyklen slår man en d6 og lægger den fart man kørte med da man mistede herredømmet til. Så ser man hvad der sker på skadetabellen i Tabeloversigten.

Hvis kampen skal tages op mod ninjaerne roller man simpelt hen Vold mod Vold. En ninja har 12 i Vold, og lige så mange hit points. Spillerne har i princippet uendelige hit points da vi helst ikke vil slå dem ihjel i første akt. Hvis alt går galt vil ninjaerne kalde Vrede en skotsk bøssehund i nederdel, og så får han uanede kræfter (+12 vold).

Spillerne der sidder bagpå med granatkastere skal lave et Vold-roll for at ramme jeepen. Det kræver 3 6'ere at lave et direkte hit. Samtidig trækkes en terning fra kastet for hvert hastighedspoint cyklen kører med. Hvis cyklen kører 180 km/t trækkes altså 6 terninger fra. Man kan, ved at sigte i en runde, købe sig til at få lagt én succes til sit slag. Ja, man kan stacke. Rammes jeepen sprænger den i luften og så er den skid slået.

Hvis alle ninjaerne får bank til fods sprænger jeepen også i luften, evt. ved hjælp af en løbsk granatkaster. Biologerne tør ikke at komme udenfor jeepen alligevel, så dem har vi ikke lavet nogen stats for.

Efter en forhåbentlig dramatisk og intens actionscene, er Ancient Malice tilbage i Hammel, Raptorkraniet må ligge i en af motorcykeltaskerne indtil på søndag, hvor musikvideoen efter planen skal skydes.

...og således ender Første Akt.

Akt III=

Men in Beige

Nu hvor spillerne er bekendte med settingen og deres karakterer, samt scenariets generelle stemning er det tid til at skrue volumen op til 11! I denne akt mødes hovedskurken i scenariet – De kristne! Og der smides endnu mere benzin på kirken.

Som nævnt i slutningen af akt 1, skal Ancient Malice ind og se Forbandet spille Lørdag aften i Hammels Multihal, en lille hal i tilknytning til kulturhuset som bliver brugt til koncerter, skatertræf og meget andet provinsielt bævl. Forbandet, hvor Pest som nævnt spiller trommer, er Ancient Malices store idoler og de er derfor ret hypede op på at skulle afsted.

I løbet af lørdagen skal der selvfølgelig købes bajere ind. Det foregår i den lokale Fakta der ligger på den anden side af kirken (og ja – det kan godt blive sjovt at lade vore helte krydse kirkegården med en kasse guldøl). På vej derned bliver spillerne råbt ad af nogle rednecks i en rød tow truck med nummerpladen HAML4LIFE. Alt efter dit humør kan bonderøvene grine af at Vrede går i nederdel (han får dog ikke længere bonus for den kommentar), at langhårede fyre er bøsser, at man skal være 16 for at købe øl eller noget andet dumt. Spillerne ser naturligvis rødt og da rednecksne stopper op udvikler det sig til håndgemæng. Den relevante stat er selvfølgelig Vold hvis der skal slå på tæven eller Okkult hvis der skal smack-talkes og manipuleres. Eller hvad du nu finder på. Når scenen er overstået og de lokale er blevet ydmyget stikker de af igen i deres tow truck. En redneck har 16 i Vold, 13 i Viking og 10 i Know-How (det er redneck-udgaven af Okkult), eller omvendt, hvis han er sådan en lille wimpy en.



Til koncerten er der selvfølgeligt knald på, både fra Forbandet og fra publikums side. Når koncerten er på sit højeste, kommer der pludselig to mænd klædt i beige jakkesæt løbende ind. Den ene fremmede mand hopper op på scenen, smider Pest over skulderen i et brandmandsgreb og løber igen sin vej med hjem. Publikum og resten af Forbandet er for mindfucked til umiddelbart at gøre noget ved. Prøver nogen at stoppe manden, er det en smuk gestus, men det går selvfølgelig galt på

den ene eller den anden måde. Kidnapningen af Pest er et centralt plot-element, og det er hans Onkel Edvard (den samme som er kurator på Naturhistorisk), der kidnapper ham for at redde ham ud af Satans vold og ind i den kristne jehovakirke igen.

Under koncerten kan du med fordel lade den lokale skøge, Lucifera, gå fuldstændigt liderbersærk på Lord A. Under hendes angreb vil hun lufte et eller andet med at stærke seje Lord A burde tage til Silkeborg og nakke kristne. Hun ved, af obskure årsager, at Jehovas Vidner har oprustet massivt over den sidste tid og næsten har overtaget Silkeborg med deres altervin og andet fjolleri.



Koncerten afbrydes, hvis ikke Satan eller en eller anden anden der kan spille trommer overtager spillejobbet. Efter koncerten bliver Ancient Malice hevet backstage, hvor de sidder og deler en kasse bajere med Forbandet. Hød (Forsangeren i Forbandet) afslører efter nogen tid at han faktisk er klar over at Pest kommer af en kristen familie fra Silkeborg, og hvis spillerne har omløb i hovedet vender de tilbage til Kat for at få hende til at fortælle mere om hvad der sker i Silkeborg. Hun har dog ikke rigtigt tænkt sig at afsløre noget uden at få good times med Lord A, så den må spillerne lige kringles sig udenom på en eller anden måde.

Uanset hvad håber forfatterne at spillerne vil tage stridshandsken op og gå ud til deres motorcykler for at drage ad SilkeBronx til. Ellers bliver det et sløvt scenarie.

Akt III: Hordr ok Hidir ligger Heluegr

I denne akt forsøger vore tapre helte at drage til Silkeborg, for at befri trommeslageren fra Forbandet og løber som i alle roadmovies tør for benzin

Ancient Malice skal altså til Silkeborg og redde Pest, og det skulle gerne falde spillerne ind at bruge motorcyklerne.

Da spillerne vender tilbage til deres motorcykler når de lige at se den røde HAML4LIFE-truck køre afsted med deres cykler. En grinende redneck kaster en molotov ud af vinduet så spillerne blokeres af en wall of fire.

Hammel er dog ikke videre stor og spillerne ved godt hvilken bar byens rednecks hænger ud på, så det er ikke sværere end at smutte hen på John's bodega og forhøre sig om hvem der ejer en rød pickup-truck med nummerpladen HAML4LIFE. Byens rednecks er dog nok ikke uden videre tilbøjelige til bare at hjælpe en flok langhårede black metallere og Vrede skal nok forvente nogle dumme kommentarer om hans "nederdel". De 3 umiddelbare løsninger er

- At tæve rednecks til de taler (Vold)
- At drikke en eller flere rednecks under (Viking)
- At kaste en eller anden spell (Okkult)

Har spillerne andre løsninger kan du naturligvis bare lade dem køre ud ad en tangent. Sporet fører under alle omstændigheder til et værksted et par kilometer fra bodegaen (se beskrivelsen), hvor rednecksne allerede har skilt cyklerne ad for at sælge reservedelene tilbage til rumænerne (sådan fungerer moderne økonomi altså).

Da spillerne ankommer til garagen er rednecksne i færd med at strippe den sidste motorcykel for reservedele, de andre to ligger allerede spredt ud over området. Det kan spillerne jo så vælge at håndtere som de vil, men disse rednecks er bevæbnede med bat og kæder og en enkelt oversavet, der dog aldrig bliver taget i brug. Rednecksne får tæsk eller flygter, og værkstedet er nu i spillernes hænder.



Efter at have besejret rednecksne, står det klart at motorcyklerne ikke kommer nogen vegne foreløbig, til gengæld er den røde pickup-truck i fin stand og nu frit tilgængelig. Derfor, til Silkeborg! Eller... mod, i hvert fald. Raptorkraniet har på en eller anden måde forvildet sig hen til HAML4LIFE-trucken og er blevet hood-pynt her.

Trucken fungerer fint og gruppen kan nu bevæge sig med udmærket hastighed til Silkeborg – indtil de løber tør for benzin ud for en skummelt udseende bygning. Der er intet andet i nærheden udover marker og pickup-trucks kører desværre ikke på korn, så der er intet andet for end at undersøge bygningen for benzin.

Bygningen viser sig at være en forladt nazirockerborg. Bruges et nazi-roll, kan man huske nogle rygter om at nazierne her vist lavede nogle ret suspekte eksperimenter på kidnappede jøder... Se i øvrigt steder og Dungeonbilag for nærmere beskrivelse af Nazirockerborgen.

For enden af Jødezombiekatakomben vil spillerne møde bossen i tredje akt: Anne Frankenstein! En 2,5 meter høj abomination med store kasser og lange negle, syet sammen af talløse uheldige kvinder og bragt til live ved sort magi og ubalancerede regler. Anne Frankenstein har 36 hit points og angriber med 2 12-terningers angreb pr. runde. Der er ikke specielt meget at tænke over i denne boss-fight, den er bare lang og træls. Efterhånden som Anne Frankenstein mister hp vil hendes syninger også langsomt gå op i limningen, og hendes arme og ben og bryster vil falde af. Det er ikke nødvendigvis noget kønt syn. Når hun ligger i stykker på gulvet kan spillerne til gengæld claime den gyldne nøgle hun har om halsen (hun havde vel taget den fordi den var shiny), låse op til garagen og få det benzin de behøver for at komme til SilkeBronx..

Akt JW: Pimp my Ride... Bitchfags!

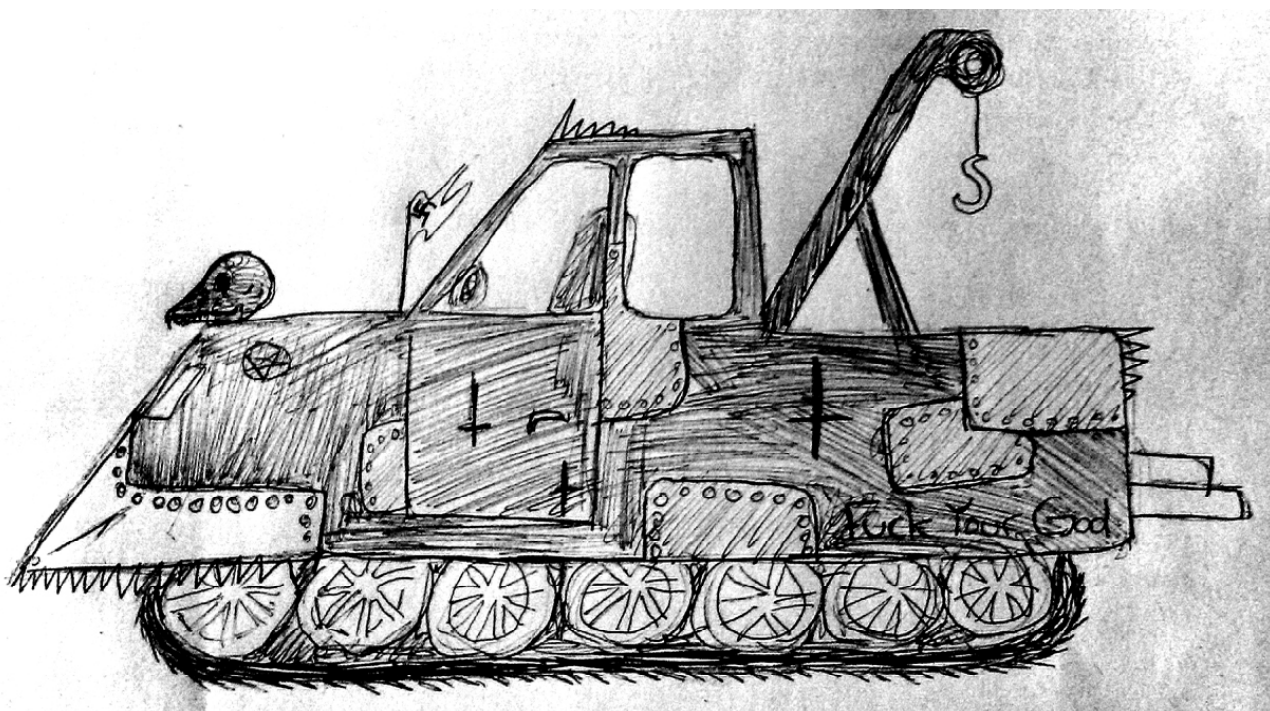
I denne akt når Ancient Malice rent faktisk til Silkeborg! De kan endnu ikke bryde gennem forsvaret omkring Jehovas Vidners fæstning (JVHQ), men går godt i gang med forberedelserne til det og skal samtidig kæmpe mod deres ”onde” kloner!

Da gruppen langt om længe når til Silkeborg opdager de byens dystre skæbne. Overalt ses mennesker i khaki-farver og beige, byen er mere kedelig end nogensinde og på hvert et gadehjørne deler missionærer bibler ud. Der høres en forfærdelig lyd af kristen efterskolerock (Codroe) fra et sted længere inde i byen og plakater og skilte med et dekret om at der kun må nydes altervin og hvidtøl pryder byens deprimerende rene facade.

Der spottes også et forladt og lukket bilværksted. Ligeledes et skilt til et gammelt WW2 museum, samt Hjejlen – Verdens ældste fungerende hjuldamp, som i øvrigt skal bruges til den store flugtscene

Midt i dette kristne helvede befinder sig JVHQ – hovedkvarteret for Jehovas Vidners militante fraktion. Hvad der før var en Kquickly er nu disse kvalmende kristnes fæstning. Kquicklyen er stærkt befæstet, fyldt med kors og pergamenter med kristne salmer og bønner og dens facade er kraftigt forstærket. Selv med speederen i bund, vil trucken ikke kunne smadre igennem.

Pest holdes naturligvis fanget inde på JVHQ. Dette kan de finde ud af via flere omveje – det nemmeste er at finde nogle sagesløse Jehovaer og banke livet ud af dem. JVHQ er dog gevaldigt befæstet, og HAML4LIFE-trucken har ikke en jordisk chance for at smadre gennem forsvarsværkerne.



Men med ondt skal godt fordrives og der er derfor kun en ting at gøre – Trucken må modificeres, heftigt. Mens vores brave trup sidder i trucken og ærgrer sig over ikke at kunne smadre ind i borgen og tæve alt der synes Jesus er top notch, går handskerummet op og ud falder nogle ark papir.

Disse ark indeholder blueprints til en heftigt modificeret truck kaldet The Truck Ov Doom. Tilsyneladende designet af rednecks fra Hammel til at jage langhårede fyre og satanister, er denne übertunede dødsmaskine af en truck lige hvad Ancient Malice mangler.

For at bygge denne awesome contraption, skal spillerne dog bruge følgende:

- 1 x highpowered motor (fra værkstedet)
- 1 x plov (som fra et gammelt damplokomotiv)
- 2 x larvefødder
- ? x scrapmetal, til at pansre trucken yderligere (fra lossepladsen bag værkstedet)

Til at ombygge trucken skal selvfølgelig bruges et værksted og et godt Unholy-roll (da trucken bliver jævnt sej af det her!). Hvis dine spillere er hjernedøde, så mind dem om værkstedet i byens udkant ellers skulle de gerne selv opdage det. Det er ikke et investigation scenarie, så meningen er ikke der skal spildes en masse tid med det.

I garagen er der scrap metal til pansring og maling til at give trucken et badass paintjob hvis det vurderes som værende vigtigt.

Larvefødderne kan forefindes i WWII museet, hvis spillerne ikke kan huske skiltet så bed dem tage et Naziroll, de skulle gerne vide der ligger.

Silkeborgs gamle jernbane har et lokomotiv stående, hvorfra man kan plyndre ploven og køre den afsted på HAML4LIFE. Det ved de selvfølgelig ikke, man lad dem gerne vide at det er den slags plov som fra et gammelt lokomotiv. Så må de tæve/narre/forhekse kristne i byen til de sladrer. I de gamle toghaller har der imidlertid lige været Codroe-koncert. Da bandet kommer ud fra backstage går de til angreb med nunchakuer og ninja-stjerner (virker dette bekendt?), og der skal laves succesfulde rolls for at vinde denne bossfight.

Hver enkelt medlem af Codroe vil naturligvis angribe sin black-metal modpart. Codroe har de samme stats som Ancient malice, og slår konstant de samme slag som spillerne gør. Derfor kan Ancient Malice ikke vinde kampen som sådan. Løsningen er at angribe en, der ikke er ens egen modpart for at undgå symmetriens deadlock.

Når Codroe er ryddet af vejen kan spillerne vende tilbage til at samle the Trvck ov Doom. Det skulle ikke tage dem så lang tid, og op ad formiddagen står den mest awesome dommedagslastbil klar til at tonse gennem befæstningen ved JVHQ. Dette er scenariets point of no return, så hvis du har fået en genial idé du skal have fyret af, skal det være nu.

Akt 5: Cthulhu Imperator Mundi

I denne akt når scenariet sit klimaks, der dukker en masse dinosaurer op og Cthulhu kommer.

Tilbage ved JVHQ har der samlet sig en større mængde kristne.

Mordet på Codroe har gjort byen opmærksom på black metallerne og de venter sig nu et angreb. Centraliserede alarmsystemer blæser advarsler ud, og der er røde, flashende lygter overalt. I ægte zombiescenaristil vælter det frem med jehovaer, som bliver mejet ned af vore helte, og da trucken endelig gennembryder forsvarsværkerne går scenariet i slow motion. Metalsplinter, pigtråd, hegnsplæ og beton flyver som efterårets blade, da

Barriererne falder sammen bag trucken, og de vrede mængder af kristne uden for JVHQ kan ikke komme ind, da portens styring samtidig er gået i stykker. Nu er der kun vagterne i JVHQ tilbage.

JVHQ fungerer som en dungeon i et enkelt plan, nærmere beskrevet i appendixet. Vigtigst af alt er boss-fighten mod Jehovatron 9000, en 3 meter høj Jesus-cyborg med rundsav og rocket launchers. Denne går i gang når spillerne når Da Jehovatron 9000 dukker op står spillerne til en god gang whoop-ass. Den genmodificerede korstogsmaskine blæser det meste af den afdeling den befinder sig i (kødsektionen i Kvikly) til atomer, og det kræver succesfulde rolls at dodge de missiler den skyder ud af armene.

Hver spiller vælger i hver runde hvor de vil løbe hen, repræsenteret ved et tal mellem 1 og 6. Så ruller du egentlig bare 2d6 og ser hvor missilerne rammer (Jhovatron skyder to missiler afsted pr. runde). Et match er ikke et direkte hit, men man bliver ramt af splinter fra væggene, løbske oksemedallioner eller noget helt tredje. Er man uheldig nok til at blive ramt to gange **i træk** af Jehovatron bliver man enten ramt af et missil eller maltrakteret af en af dens monterede rundsav (Risiko: 1:36, rul 1d6 og se tabellen). Bliver man ramt tre gange **i alt** (Risiko: 1:216) dør man. Tough luck. Jehovatron kører i 6 runder (ved hver runde skal altomfattende ødelæggelser beskrives, og fra runde 4 går væggene i stykker, så Jehovatron kan ses udefra). Spillerne kan prøve hvad de vil for at bekæmpe Jehovatron, men intet ser ud til at bide på den. Den får dog småskader hen ad vejen så spillerne føler at deres angreb har en lille effekt. Efter 6. runde får robotten blæst knoppen af med en Railgun.

Sniperen der gør det af med Jehovatron er Anti-Kristian, en SORT-agent der er positioneret i et tårn i Silkeborg for at monitorere JVs aktiviteter. Han er gammel blackmetaller, og kender Thunderstorm fra Hvide Sande. Selvom han egentlig er på SORTs side, vælger han alligevel at redde vore helte så scenariet kan fortsætte. Så behøver han heller ikke selv gå aktivt ind i konflikten.

Når Jehovatron dør, falder den tonstunge krop med et ordentligt brag og knuser køddisken i Kvikly. Dette resulterer i at en stor metalplade bliver katapulteret afsted og rammer en aflåst dør med påskriften "kun adgang for personalet". Nu er der altså også adgang for Ancient Malice.

Bag døren findes i geografisk rækkefølge et flaskelager, der nu huser tungt artilleri og nogle kasser med stinkende krudtslam, en skraldesortering og et lager af altervin, voksllys og oblater. Desuden er der en lem, hvor der står "Hemmelig tunnel til Hjejls anløbssted." Her sker der ikke så meget, men den sidste dør er låst med et keycard, som kan findes med et succesfuldt Okkult-roll ved at gå

tilbage til Jehovatron og trække det ud af hans A-drev.

Efter kampen finder de Pest i det allerhelligste af JVHQ. Han er blevet holdet fanget i noget der ligner et medicinsk laboratorium, bundet til en briks. Og badet i sit eget blod. Det lader til at han har forsøgt at stabbe sig selv med en rusten ragekniv for at slippe for at høre på mere mission. Rundt omkring i laboratoriet findes forskelligt medicinsk udstyr, herunder skalpeller og kanyler til blodprøvetagning foruden en bad ass computer og en printer. I et tilstødende lokale findes noget der ligner en bioteknologisk garage (indeholdende forskellige robotækvivalenter til menneskelige anatomiske strukturer), og det kunne godt være her Jehovatron er blevet ”født”.

Rundt omkring findes der notatblokke og optegnelser over fremskridt med at omskabe vantro hunde til Jesus-cyborgs vha. kybernetik, hjernevask og psykokirurgi. Desuden er der blevet eksperimenteret med at introducere Raptor-DNA i mennesker for at skabe mere aggressive og koldblodede soldater til at varsle Det Fjerde Riges, Den Hellige Guds Imperiums, indtog.

Men det ændrer jo sådan set ikke på at Pest er stendød. Alt synes tabt, da bandet opdager at Pest har Necronomicon knuget i sine hænder. En af spillerne vil tage fat i Necronomicon og bladrede lidt i den (hvis ikke spiller han sgu ikke sin rolle godt nok) indtil han falder over et ritual, der efter sigende kan vække en død Pest til live – komplet med et billede af en pestlæge med ravnemaske, naturligvis.

Ritualet kræver en række komponenter, som heldigvis er inden for rækkevidde. Blod fra et uskyldigt barn (tag noget fra Satan vha. det medicinske udstyr), et kranie (egentlig er det vidst et menneskekranie, men et raptorkranie kan vel også godt gå), røgelse (brug krudtslam fra artillerilageret), sort blæk (Pests lommelærke indeholder stadig noget af det kulsorte djævlaabsinth) samt pergamentpapir (printerpapir).

Ritualet foregår ved at man sætter seks vokslys op (et for hver kultist og et for den afdøde – hvis nogen er blevet slået ihjel af Jehovatron genopliver man selvfølgelig også dem, men der skal stadig bruges seks lys) og sætter sig til at messe: Zi Kia Kanpa, Zi Anna Kanpa, Zi Dingir Kia Kanpa, Zi Dingir Anna Kanpa.

På et tidspunkt er det meningen at den døde skal rejse sig og lyse rødt ud af øjnene og alt muligt andet black og komme til live. Det sker ganske vidst også.

På mirakuløs vis ved ZombiePest hvor der befinder sig en kasse guldøl, til brug ved forsøg på toxintolerance hos JesusBorgs. Han virker en smule omtåget, men egentlig ikke mere end han plejer. Bortset fra det slår hans hjerte ikke, så derfor har han minimalt blodtab.

Når spillerne har siddet og drukket bajere i tyve minutter hører de pludselig en infernalsk larm udenfor Kquickly – Ved nærmere inspektion er der pludselig dukket myriader af raptors op udenfor. Bad ass raptors. De kristne horder som havde barrikaderet sig ved JVHQ får nu røven gevaldigt på komedie, da omtale røve bliver flænset af sylespidse dinosaurtænder. Glæden varer naturligvis kort hos vore helte, da de jo ikke selv kan komme ud.

Løsningen er selvfølgelig at tage den hemmelige tunnel over til Hjejlen og flygte op ad Gudenåen. Raptors kan vidst nok ikke svømme, siger Pest.

Da spillerne dukker op ved Hjejls anløbssted en lille kilometer fra Kquickly går det op for dem, at der også er noget andet end Raptors derude. Foruden at hele byen af en eller anden grund brænder, tårner der sig nye trusler op. I horisonten rejser ikke én, men adskillige, kæmpemæssige skikkelser sig! Det er Cthlhuer, der er blevet påkaldt ved en fejl i ritualet, én for hver kultist, og nu er de godt sure over at de er blevet vækket. Heldigvis har de alt for travlt med at æde raptors og kristne (og

raptors med kristenfyld) til at forfølge spillerne. Scenariet slutter i en episk flugtscene hvor et succesfuldt Explosive-roll fyrer op under dampkedlen og vore helter flygter fra horderne af dinosaurer ud i den vide verden med en hastighed af 8 knob.



Angus Vrede McMulligan Jensen

Level 9 Nazist

Vnholy:	2
Nazi:	18
Vold:	18
Okkult:	10
Viking:	10
Explosive:	4

Angus er 1,88 høj, vejer 99 kg og er en stor, skaldet nazist, der spiller bas i black metal bandet "Ancient Malice". Han har (naturligvis) blå øjne, og har keltiske tatoveringer over hele kroppen, foruden en stor, tysk ørn, der spænder fra skulder til skulder på ryggen af ham. På venstre overarm har han et keltisk solhjul. Han er halvt dansker, halvt skotte og nationalistisk anlagt over for begge lande. Derfor ynder han også at drikke whiskey, når der drikkes skal.

Han ynder at bevæge sig rundt i en sort kilt, også om vinteren. Derudover en burzum t-shirt, et par militærstøvler og en læderjakke med et dansk og et skotsk flag påsyet. Desuden spiller han i bar overkrop til koncerter.



"Lad mig se. Mit navn er Angus McMulligan Jensen, også kendt som Vrede, og jeg er én del arisk. Jeg spiller bass i black metal bandet Ancient Malice sammen med en bunke andre gutter og en kvindelig trommeslager. Min partner-in-crime er vores skriger, Azag-Thoth. Han er en 100% reel fyr, der har nogle af de samme interesser som jeg selv. At holde racen og Europa rent og at

opnå forbindelse med de højere magter. Det værende dem der bor “downstairs”, that is. Muligvis drikker han lidt meget, men hvad fanden. Han ved en bloody great deal om demonologi, den sorte kunst og hvad der ellers hører sig til. Vi laver en del okkult stuff, og har da også stukket ild på kirken i Lading engang. Han er en fin fyr. Thunder er vores ene guitarist. Han spiller aggressivt og ondt, som god black metal skal lyde. Han er en gæv gut, men vi snakker ikke vildt meget sammen. Altså... Vi er ikke uvenner eller noget. Han er sgu cool nok.

Sod. Sod er den anden guitarist. Ham og Thunder skriver det meste af musikken. De skriver faktisk det hele. Det har jeg det fint med, for så behøver jeg ikke tænke videre over det. Ham kan jeg egentlig også godt lide, af og til er han bare lidt overbeskyttende over for Tøsen.

Ja, Tøsen. Det er så ham/hende, der spiller trommer i vores band. Kalder sig for Satan. Fjols. Jaja, han gør det meget godt, men altså... Han er liiige ynkelig nok, liiige pivot nok og liiige en tand for Nu Metal-inspireret. Men hvad, jeg kunne jo bare lade være med at slå den gamle drummer ned. Ham Endoroth... Altså... Han kaldte Skotland for en spektakulær nation. Det fandt jeg mig ikke i. Ikke fordi jeg ved hvad “spektakulær” betyder, men hvad: BANG! Skalle. Haha. Jødesympatisør. Så skred han fra bandet, og vi fik Tøsen ind på kedlerne.

Tjah, så lidt om mig. Hvad skal jeg sige? Jeg er nationalist. Både skotsk og dansk. Jeg går i kilt. Eller nederdel, om man vil... HAVE TÆSK! Hahaha.

Min mor var skotte, og hende boede jeg hos til mit 13. leveår. Min far var skredet hjem til Danmark, da han fandt ud af at hun var gravid. Hun døde af kræft for 10 år siden, og så blev jeg sendt til Danmark for at bo hos min far i Gellerup-parken. Et hul i jorden, der er smækfyldt med negere, perkere, jøder og andet urent pak, der fordærver vores race og vores kultur. Jeg flyttede hjemmefra da jeg fyldte 18, og boede forskellige steder i Århus-området, indtil mit ansigt blev kendt blandt invandrerbanderne.

Nu er jeg flyttet til Lading, en landsby uden for Hammel, hvor jeg bor klods op ad en masse salat-ædende hippier. Det stinker, men det er billigt. Jeg mødte Thunder til en Mayhem-koncert i VoxHall, og siden kom jeg så til at spille bas i hans band. Det er der jeg er nu.

Der er vidst ikke så meget mere at sige. Heil!”

Lasse “Lord Azag-Thoth” Clausen om Vrede:

Vrede er en cool gut. Vi laver nogle ting og sager sammen. Vi drikker lidt whiskey, lidt mjød og en masse bajere sammen. Han kan stadig ikke drikke mig under, men han arbejder på det!

Af og til tager vi hjem til ham og forsøger os med lys, røgelse og gamle bøger. Og ofte med resultat! Han er virkelig et plus for bandet, men måske er han lige ond nok ved Satan.

Gregers “Thunderstorm” Møller om Vrede:

Yeah, altså, ham kan jeg lissom godt lide. Vrede er lissom ham, der ser sejest ud på scenen, ikk, og han har reddet min røv et par gange, når der har været problemer... Den gut kan faneme dele øretæver ud, altså. Måske kunne han godt være sådan lidt flinkere ved Satan, ikk, men han er en dygtig bassist og en fed fyr.

Morten “Sod” Nørregaard om Vrede:

Hvis jeg er bandets hjerne, er Vrede vores muskler. Han er en ganske fordelagtig allieret når det

kommer til at nikke skaller og uskadeliggøre håndværkere. Man skal bare passe meget på, hvad man ytrer sig om i hans nærvær, for ellers kan man hurtigt se sig på den forkerte side af hans pandeben. Det var det, der skete for vores gamle trommeslager, Endoroth, og jeg ville helst undgå en lignende episode en anden gang. Han er en anelse hård ved Satan, men når han bliver beruset nok, kan han godt være flink ved ham, lader det til.

Troels "Satan" Davidsen om Vrede:

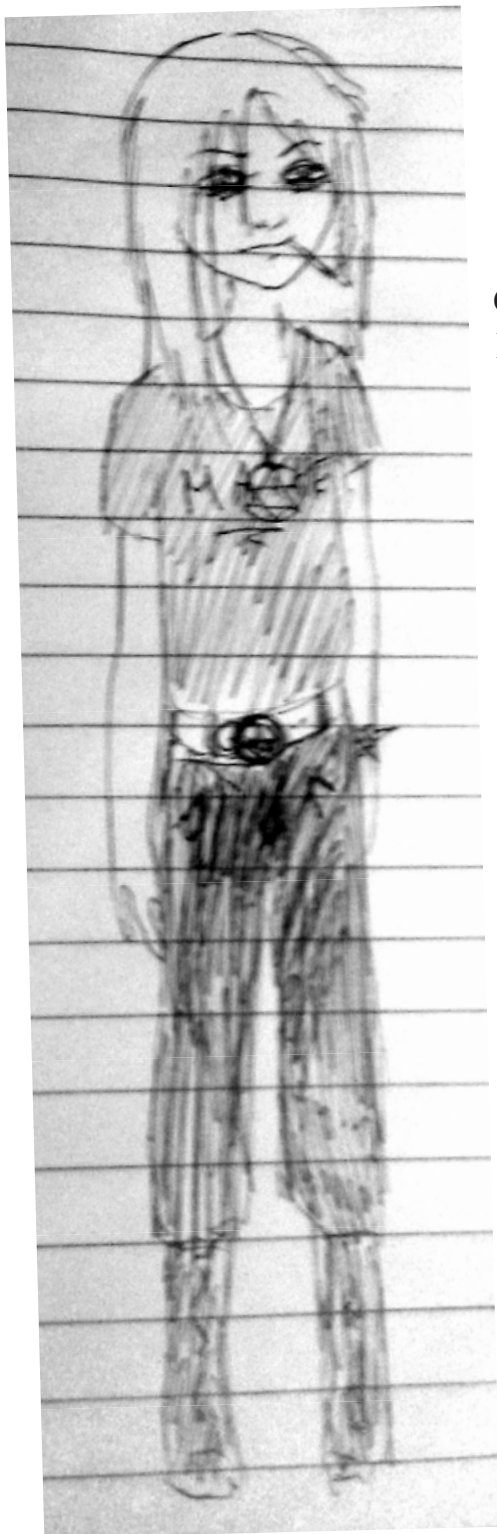
Jeg er meget bange for ham. Vrede har af en eller anden grund set sig sur på mig, og jeg er bange for, at han slår mig ned en dag. Heldigvis er de andre der til at lægge en dæmper på ham. Egentlig tror jeg ikke, at han hader mig så meget, som han giver udtryk for. Når han bliver fuld nok, er han faktisk ret flink... Hvis bare han også ville være sådan til daglig.

Gregers Thunderstorm

Moeller

Level 7 Nervevrag

Vnholy:	14	Okkult:	10
Nazi:	8	Viking:	10
Vold:	10	Explosive:	14



Gregers er en 21 år gammel musiker, der måler 1,85 og vejer 90 kg. Han har brystlangt, mørkblond hår og Carlsberg-grønne øjne. Han spiller guitar i bandet Ancient Malice, et nyere black metal band fra Hammel. Han bor i en lejlighed i Hammel sammen med hans gamle ven Lord Azag-Thoth, som han også spiller i band med.

Han er altid let genkendelig i sine sorte arbejdsbukser, sin Mayhem (Legion Denmark)-trøje og sin sorte bikerjakke. Han har et ordentligt pentagram om halsen og et bæltespænde med samme motiv. Omkring ham er der altid en dunst af grønne cecil og discount-gin, da begge dele beroliger hans nerver. Han er meget nervøs af sig, og har let til kniven. Han går aldrig af vejen for at fortælle folk sin mening om dem, og den er sjældent god.

“Ja, altså... jeg hedder Thunderstorm, ikk, altså det betyder “tordenstorm”. Altså, jeg spiller guitar i det her band, Ancient Malice... det betyder “meget gammel ondskab”. Det var mig der fandt på det, altså fordi jeg havde mødt Sod, ikk. Det var li’ssom os der startede bandet. Det er også os, der kører det nu, vi er li’ssom the mainmen. Sod han... han spiller også guitar, og så er der en af mine gode venner, Lord Azag-Thoth der er vores forsange, det er også ham der skriver teksterne. Så er der vores basist, Vrede, han er halvt skotte, ikk, så han går tit i kilt. Så man skal ikk sige noget om kilt, for så får man en skalle. Jeg kan huske engang, hvor jeg spurgte hvorfor han gik i nederdel. Så flippede han fuldstændig ud og sagde han ville smadre mig, hvis jeg sagde det igen, så, det skal man altså ikk, vel. Så er der vores trommeslager, han hedder Satan. Det gør han altså, det siger han i hvert fald. Han er skidedygtig til det han gør, det er bare synd for ham, at Vrede altid mobber ham. Så jeg beskytter ham, siger til vrede at han ikke skal være så hård ved ham. Det er fandme også Vredes skyld at vi har ham, han klappede Endoroth

en, så skred han... altså Endoroth, vores gamle trommeslager. Men altså jeg beskytter lidt Satan, selvom han er lidt ynkelig, altså det er jo ikke hans egen fejl at han er som han er.

Nåja, nok om det. Øh, hvad er der mere... I gamle dage spillede jeg i Boatthrower... Det var meget fedt. Vi nåede at spille nogle koncerter i Hvide Sande... Ja, så skete der nogle.. øh... ting, så vi var nødt til at forlade byen. Men det var faneme fedt!

Ja, hvad er der at sige om mig selv? Jeg er sådan en slags rebel, ikk. Fordi... jeg blev opdraget meget kristent, og det er jeg pissetræt af. Såøh.. Nu er jeg altså satanist! Fuck Jesus, mand! Ja... Fuck ham!

Jesus er faneme nederen. Jeg hader kristne. De skal bare have en dragt prygl! De skal i hvert fald vide, at de er snotdumme! TÆSK skal de have! Også selvom de ikke er kristne... Skål!"

Lasse "Lord Azag-Thoth" Clausen om Thunderstorm:

Jeg kan godt lide Thunderstorm. Vi har været venner i mange år. Han er en fin fyr. Øh, for nogle år siden lavede vi et fuckup i Hvide Sande. Der var denne her bog, hjemme hos en der hedder Alfred... Og så blev Satan tilkaldt, og så skete der en masse ting... Øhm, det meste af byen blev slagtet, og jeg tror sgu aldrig rigtigt at Thunderstorm er kommet sig over det... Vi snakker ikke så meget om det, og jeg tror ikke, at de andre fra bandet rigtigt ved noget. Men for fanden, hvor var det effektivt! En hel by af kristne, slagtet bare lige sådan! HA!

Morten "Sod" Nørregaard om Thunderstorm:

Thunderstorm? Han er en ganske tilforladelig fyr. Det var os der startede Ancient Malice sammen i sin tid. Jeg mødte ham til en Nvlvs-koncert herude engang... Vi manglede begge et band, så vi organiserede os med de andre drenge og begyndte at skrive materiale... Det er vel et halvt års tid siden nu. Vores demo er for tiden ved at blive spredt via Pests distro... Altså Pest fra Forbandet. En af mine gamle venner...

Tjah, Thunderstorm er måske lidt småskør. Han drikker lidt meget, og er altid en lille smule langt væk. Nogle gange kan han finde på at gå amok på folk, bare sådan lige. Han er måske ikke det højeste træ i skoven, men han har visse sympatiske sider.

Angus "Vrede" McMulligan Jensen om Thunderstorm:

Der er ikke så meget at sige om Thunder. Han er ret fin, og det var også ham, der fik mig ind i bandet. Vi snakker ikke så supermeget sammen... Altså, vi spiller jo i band sammen, men jeg snakker for eksempel mere med Lord Azag-Thoth. Thunder er meget beskyttende over for Troels (ham der gerne vil hedde Satan), det er lidt småirriterende. Men det er vidst også det eneste negative jeg har at sige om ham.

Troels "Satan" Davidsen om Thunderstorm:

Thunderstorm er den fra bandet jeg bedst kan lide. Han beskytter mig mod Vrede, når han er efter mig. Jeg er lidt bange for ham... Altså Vrede, ikke Thunderstorm. Vi er ret gode venner. Jeg mødte ham gennem Sod, som jeg gik i skole med. De stod og manglede en trommeslager, efter Endoroth forlod bandet. Så kom jeg ind... Så... nu er jeg altså med i et rigtigt black metal band!

Lasse Lord Azag-Thoth Clausen

Level 8 Alkoholiker

Vnholy:	10	Okkult:	17
Nazi:	13	Viking:	10
Vold:	13	Explosive:	11

Lasse er 20 år gammel og er forsanger i black metal bandet "Ancient Malice". Han er en småtyk fyr på 182 centimeter og 90 kg. Han kan nemt kendes på sine brune øjne, sit lokumsbræt og sit undercuttede, rødbrune hår. Han går altid med de allerforkæmpeste nittearmbånd, der går hele vejen op til albuen, masser af pentagrammer, heksetegn, runer og andet gejl om halsen. På brystet har han fået tatoveret et diskret pentagram, og han har adskillige piercinger i hvert øre, foruden en i læben. Han har som regel et tåget udtryk i ansigtet, og er for det meste meget virkelighedsfjern, hvilket skyldes hans overdrevne alkoholforbrug. Han bor i en lejlighed i Hammel sammen med hans gamle ven Thunderstorm, som han også spiller i band med.

Lord Azag-Thoth går i urban camobukser, militærstøvler og en slidt, sort trenchcoat. Foruden det går han næsten altid med en Forbandet-t-shirt, da bandet er hans største idoler!



"Ehm... Mit navn er Lord Azag-Thoth, menneskehedens betvinger og hersker. Øh... Desuden hedder jeg Lasse. Men det bruger jeg ikke så meget. Ja, jeg synger så i det her band, Ancient Malice. Det var noget, Thunderstorm hev mig ind i. Vi er gamle venner, mig og Thunder. Vi kommer fra den samme by, Hvide Sande. Som... Desværre ikke findes på landkortet længere, haha. Well, det var efter en Boatthrower-koncert, altså Boatthrower er Thunderstorms gamle band. Øh, tingene gik lidt vildt for sig, og pludselig kom der en rockerstor dæmon og alting! Øh, ja. Det var også ved samme tid, jeg fattede interesse for det okkulte. Jeg nåede, sammen med en 8-10 andre foruden Boatthrower ud af byen inden det hele brændte ned. Det var der bare ingen af de kristne jeg gjorde. Heh.

Nå, men i hvert fald fik Thunderstorm mig ind i det her nye band, hvor han stod og manglede en forsanger. Smaug fra Boatthrower sidder på en anstalt et eller andet sted, og det er vi måske et par

andre, der også burde. Høh.

Men Thunder og jeg er altså ret gode venner. Han er ikke liiige kommet sig over massakren lige så godt som jeg er, så vi er rimeligt tys-tys over for det med bandet. Han har det ikke vildt godt, så jeg passer lidt på ham, ikke? Han er for fin en fyr, til at jeg vil se ham gå i hundene.

Thunder startede altså bandet op sammen med Sod, vores anden guitarist. Og Sod? Han er skidesej! Han er gode venner med Pest fra FORBANDET! Det er fandeme det sejeste! Så nu snakker jeg lidt med Pest også, og han skal producere en musikvideo for os! Det er for fedt! Vi er også kommet på label med Forbandet, nu! Sod er faktisk også pisseklog! Han er vildt sej.

Nåja, så er der Vrede, vores bassist. Vrede er en fucking stor nazist, der ser pisseond ud på en scene. Han er vildt pumpet, og så går han i kilt. Han har det lidt på samme måde som mig med det okkulte. Jeg lærer ham at være okkultist, og så lærer han mig at være nazist, haha! Jo, Vrede er sgu en fin fyr, men han burde bare gøre noget ved sin latin-udtale. Han snakker med skotsk accent, fordi han er halvt skotte. Det lyder lidt sjovt, men jeg siger ikke noget til ham. Så får jeg bare en skalle!

Trommer skal der til! Vi har en skidegod trommeslager, der hedder Satan. Vildt fantasifuldt navn, i øvrigt. Han er bare lidt en whiner, og lidt et tudefjæs, så Vrede mobber ham en del. Det er sgu lidt synd for ham, for han er egentlig en fin fyr, trods alt. Jeg beskytter ham lidt...

Det var så lidt om mig og bandet, håber det kan bruges. Ciao!"

Gregers "Lord Azag-Thoth" Møller om Lord Azag-Thoth:

Altså, Lord Azag-Thoth er en af mine gamle venner, ikk. Tilbage fra Hvide Sande, mener jeg. Fin fyr, men jeg synes han drikker for mange bajer', ikk. Altså, det kan godt være at det har noget med det der skete i Hvide Sande at gøre, men altså... Han drikker i hvertfald en del.

Morten "Sod" Nørregaard om Lord Azag-Thoth:

Hvis jeg skal postulere min ærlige holdning, så drikker Lord Azag-Thoth mere end sundt er. Det er ærgeligt, da han ellers en intellektuel og kreativ kapacitet der ville kunne kultiveres, hvis bare han kunne huske at møde op, når vi skal øve. Det sker ofte at han glemmer det, eller ganske simpelt ligger med tømmermænd. Jeg har måske lidt ondt af ham after all. Det forbrug kan han umuligt have pådraget sig naturligt.

Angus "Vrede" McMulligan Jensen om Lord Azag-Thoth:

Azag-Thoth er jo en skidefin fyr, vi har jo de samme interesser. For eksempel er der ikke nogen af os der kan lide jøder, og vi går jo også begge op i det okkulte. Faktisk forsøgte vi engang at stikke ild på en kirke sammen. Nåja, vi har da også lavet diverse ritualer, det skal da ikke være en hemmelighed. Jeg ville bare ønske at han ikke drak så meget.

Troels "Satan" Davidsen om Lord Azag-Thoth:

Jeg ka' helt vildt godt lide Lord Azag-Thoth, fordi han beskytter mig mod Vrede. De to er jo også gode venner, så hvis jeg nu bliver gode venner med Lord A, så kan det være at Vrede ikke mobber mig så meget. Måske skulle han bare ikke drikke så meget, han bliver så dum, når han bliver fuld.

Morten Sod Nørregaard

Level 8 Intellektuel

Morten er 1,80 høj, vejer 70 kg og er 20 år gammel. Han har langt, lyst garn og klare blå øjne, der vidner om et højt intellekt og et klart sind. Han spiller guitar i bandet "Ancient Malice", og er nem at kende på sin militaristiske black metal-stil. Han har et begyndende fuldskæg og går altid klædt i en tysk militærjakke, grønne camouflagebukser, en slidt, sort hættebluse og en

tilfældig band-t-shirt. Han bærer et omvendt kors om halsen, da han er ateistisk antikristen. Han er med sin IQ på 138 den klogeste i bandet, og er tillige co-founder sammen med Thunderstorm. Han var smart nok til at tage et kørekort da han fyldte 18, og er meget striks med at overholde færdselsloven. Som den eneste lov, i øvrigt.

Vnholy:	16
Nazi:	10
Vold:	11
Okkult:	16
Viking:	13
Explosive:	7



"Noget om mig selv? Okay. Mit navn er Morten Nørregaard, jeg er 20 år gammel og jeg spiller guitar i Ancient Malice. I den sammenhæng går jeg under navnet Sod, hvilket referer til Grev Grishnacks kirkebrændinger, før han kom i fængsel for mordet på Euronymous. Nok om det, det var mig vi kom fra. Jeg skriver musikken i Ancient Malice sammen med Thunderstorm. Thunderstorm var en gut jeg mødte til en Nvlvs-koncert i hammel. Min gamle skolekammerat, Satan, fik jeg med i bandet, da Endoroth skred. Jeg bliver nødt til at holde lidt øje med Satan, da han ikke kan forsvare sig selv over for Vrede. Det er ikke fordi at Vrede slår ham, han driller ham bare. Meget. Vrede er faktisk flink nok, han tænker bare ikke altid så langt. Han havde for eksempel kontroverser med Endoroth, der resulterede i at Endoroth skred. Det var så der jeg tog Satan ind. Vi har jo også en forsanger. Han kalder sig Lord Azag-Thoth. Det er ham der skriver teksterne for os, han skriver nogle vilde tekster. Han drikker dog for meget til at det er sundt for ham. Der er vidst et eller andet med hans fortid, der nager ham, men jeg ved ikke hvad. Det kunne være at man skulle spørge Thunderstorm om det engang, de er vidst ret gamle venner. Jeg kan godt blive lidt irriteret over Lord Azag-Thoth nogle gange, det er tit han glemmer at komme, når vi skal øve og sådan noget.

Jeg vil betragte mig selv som en intelligent og tolerant mand. Det eneste, jeg virkelig ikke kan snuppe, er kristne. Nej, jeg har ikke sådan en påtaget Uhhvorerjegbareond-attitude. Mit kristenhad bunder i flere års spekulationer over etik, moral og kultur. Og det der gør mig så rent ud sagt

pissesur ved kristendommen er a) Flere århundreders indoktrinering af enhver fremmed kultur, de har mødt b) Den generelle selvfedme og selvhøjtidelighed, de lægger for dagen, c) Deres naive opfattelse af godt og ondt og d) At de at de ikke kan lade os andre være i fred. Jeg går ind for aktiv modstand mod kristendommen i Danmark, men alt det med at lave hærværk på kirker, banke præsterne etc... Det har jeg folk til.”

Lasse “Lord Azag-Thoth” Clausen om Sod:

Sod er megasej! Det var ham, der startede Ancient Malice, og nu har han fået vores band på samme label som Forbandet, fordi han kender Pest derfra! Prøv lige at fatte hvor sejt det er! Yeah, jeg kan faneme godt lide Sod! Uden ham var der ikke noget, der hed Ancient Malice, uden ham var der ikke noget der hed demoudgivelser, og uden ham havde jeg aldrig mødt Pest fra Forbandet! Fuck, mand, Sod er sej!

Gregers “Thunderstorm” Møller om Sod:

Ja, øhm, mig og Sod, ikk’, vi er altså ret gode venner! Det var lissom os derøh, jamen altså startede bandet! Det er ligesom også os der skriver alt musikken, og det er ligesom ham der sørger for at få udgivet vores demoer. Vi mødtes til en Nvlvs-koncert i Hammel, og så kørte det bare derfra... Han knedte nogle andre drenge, og så havde vi ligesom et band, ik’? Vi holder sammen, mig og Sod.

Angus “Vrede” McMulligan Jensen om Sod:

Sod? Han er en flinker fyr. Det var ham der startede Ancient Malice, og det skal man jo respektere. Han er måske lidt overbeskyttende over for Satan, men det er hvad man må tage med. De har jo kendt hinanden i mange år. Hvis ikke Satan bare var sådan en sissy! Yeah, det er vidst hvad jeg har at sige om den gæve antikrist, Sod!

Troels “Satan” Davidsen om Sod:

Mig og Sod har været venner i mange år. Jeg tror, at vi begyndte at snakke sammen i 5. klasse, fordi vi hørte det samme musik. Dengang var det SlipKnot og KoRn og sådan nogle ting... øh, det er det vidst stadig... for mig, i hvert fald. Nåja, vi havde også et band dengang, mig og ham. Det hed Psychotic... Vi var egentlig kun mig og ham. Jeg har ikke snakket med ham i et par år, men lige pludselig ringede han for at høre, om jeg ville spille trommer i hans Black Metal band! Det var for fedt!

Han beskytter mig også lidt mod Vrede, så alt i alt kan jeg godt lide ham.

Troels Satan Davidsen

Level 2 Emo

Vnholy:	16	Okkult:	18
Nazi:	9	Viking:	4
Vold:	3	Explosive:	11



Troels er med sine 19 år Ancient Malice's yngste medlem, og han er faktisk også den mindste af dem. Han vejer 72 kg, og med ret ryg måler han 175 cm. Han har kort, sortfarvet hår sat i spikes og har en piercing i øjenbrynet. Han går i sorte skatersko, sorte FUBU-bukser, har en sort læderjakke og går som regel med sin elskede Arkhon Infaustus-hættebluse. Han bor hos sine kristne forældre i Hammel, og har derfor haft tid og råd til at tage et kørekort. Deres opdragelse har farvet ham meget, men nu prøver han med næb og kløer at frigøre sig fra deres indoktrinering. Uden meget held. Nogle vil kalde ham skabskristen, andre vil kalde ham wannabe satanist. Sandheden er vel et sted derimellem.

Han er noget nervøs af sig, og har for vane at tage en smøg for at holde sine fingre beskæftiget. Når han ikke spiller trommer med lynets hast, that is.

Faktisk skal man ikke undervurdere Satan. Hans strenge opdragelse har givet ham en latent okkult viden som overgår alle andre i bandet. Han er ikke helt klar over det, men bag den pivende emo gemmer der sig en særdeles intelligent tudeprins.

“Ja... Jeg hedder så Troels Davidsen. Jeg hedder Satan i bandet, Ancient Malice. Ja, det er mit band. Øhh, hvad skal jeg sige. Bandet blev startet op af min gamle skoleven Morten, øh, jeg mener Sod, og en gut han havde mødt, der hedder Thunderstorm. Sod har jeg som sagt kendt i nogle år. Han er en flink fyr, som der også beskytter mig lidt mod Vrede, når han bliver for grov... Thunderstorm er jeg også blevet fine venner. Han holder også af og til hånden over mig, når det er tiltrængt. Han er en god ven. Nåja, men... Faktisk var jeg ikke med i bandet fra starten, de havde Endoroth som trommeslager før, men han gik ud af bandet. Ingen vil sige hvorfor, men pyt. Nu er jeg jo med i et rigtigt black metal band!!! Det er vildt fedt.

Så er der Azag-Thoth, eller bare Lord A. Ham kan jeg også ret godt lide. Han er måske lidt fortrukket af og til, men han er rigtigt flink! Jeg er bare lidt bange for ham, fordi han har alle mulige syge bøger om sort magi og sådan noget. Men det er da meget sejt... I guess. Jeg ville gerne være med til at lave nogle af de ting ham og Vrede laver, men jeg tror ikke jeg må for Vrede...

Jeg er også lidt bange for djævelen. Vrede er vores bassist. Han er helt vildt led! Han kalder mig "Tøsen" og alt muligt, og han siger, at jeg er en kristen hund, bare fordi mine forældre er kristne! Det er altså strengt. Jeg tror bare, det er en facade. Det ved jeg. Når Vrede bliver fuld er han altid ret flink ved mig, men jeg ville bare ønske, at han også kunne være det til daglig...

Alt i alt kan jeg meget godt lide at spille i Ancient Malice. Vi skal ud at lave en musikvideo her en af dagene, og det bliver faneme sejt! Vi skal corpse painte og alt muligt...

Jeg er satanist. Jeg er bare så TRÆT af at bede bordbøn og alt det der pis derhjemme, så nu er jeg altså blevet satanist. Det tænkte jeg også passede bedre til et black metal band. Men jeg gider altså ikke brænde kirker og sådan noget. Det gør jeg ikke!

Jeg kalder mig Satan i bandet for at afspejle min religion og mit forhold til Jesus. Jeg ved ikke helt hvad de andre synes om det, Vrede griner lidt af mig, men det gør han jo uanset hvad jeg gør. Så det er ligemeget.

Jeg ved ikke. Måske er der ikke så meget tilbage at sige om mig... Jeg kunne godt tænke mig en kæreste..."

Lasse "Lord Azag-Thoth" Clausen om Satan:

Jeg har sgu' ondt af drengen. Det er synd for ham, at han er sådan en klynker. Jeg har overvejet at lave et ritual for at give ham mere selvtillid, men igen... Jeg vil ikke belemre ånderne med småting, vel? Måske han bare skulle tage sig sammen, smide sine KoRn-Cd'er ud og begynde at råbe højere end Vrede. Så ville han nå langt. Hvad fanden. Han betaler altid mine øl, så jeg klager ikke.

Morten "Sod" Nørregaard om Satan:

Satan har jeg kendt siden min folkeskoletid, hvor vi prøvede at starte et band ved navn "Psychotic" op. Det blev aldrig rigtigt til noget, fordi vi manglede medlemmer, men allerede dengang i 5. klasse var han en suveræn trommeslager, og han er virkelig blevet bedre med årene!

Han bliver bare mobbet en del af Vrede, men for det meste lægger jeg mig imellem. Der er ingen grund til, at Vrede skal nedbryde hans selvtillid mere, end familien allerede har gjort.

Gregers "Thunderstorm" Møller om Satan:

Satan bliver mobbet en del af Vrede, ikk. Det er altså lidt synd for ham og sådan noget, men altså... Jeg kan jo ikke hjælpe ham, udover at sige til Vrede at han lissom skal være lidt sød ved ham og sådan noget. Ellers er han en superdygtig trommeslager ikk? Han spiller dælme hurtigere end skidt fra en spædekalv! Eller... sådan noget, ikk?

Angus "Vrede" McMulligan Jensen om Satan:

Satan? hvem er det? Jeg kender kun Tøsen! HAHA! Nåja, ham den skabskristne nymetaller? Ham kan jeg sgu ikke tage alvorligt. Han opfører sig som en kristen, følgelig er han ikke en mand. Og så har han endda farvet sit pæne, blonde hår sort? Hvad sker der for ham, vil han gerne være jøde?

Nå, hul i det. Mobbes, det skal han!

Personer

Codroe: Codroe er det onde (dvs. gode) svar på Ancient Malice. 5 kedelige gutter i beige, der spiller kristen efterskolerock af den virkelig elendige skole. De hedder alle sammen Morten, deler efternavn med en fra bandet og er et forfærdeligt billede af hvor galt det kunne være gået, hvis ikke de 5 gutter fra Ancient Malice var begyndt at spille black metal.

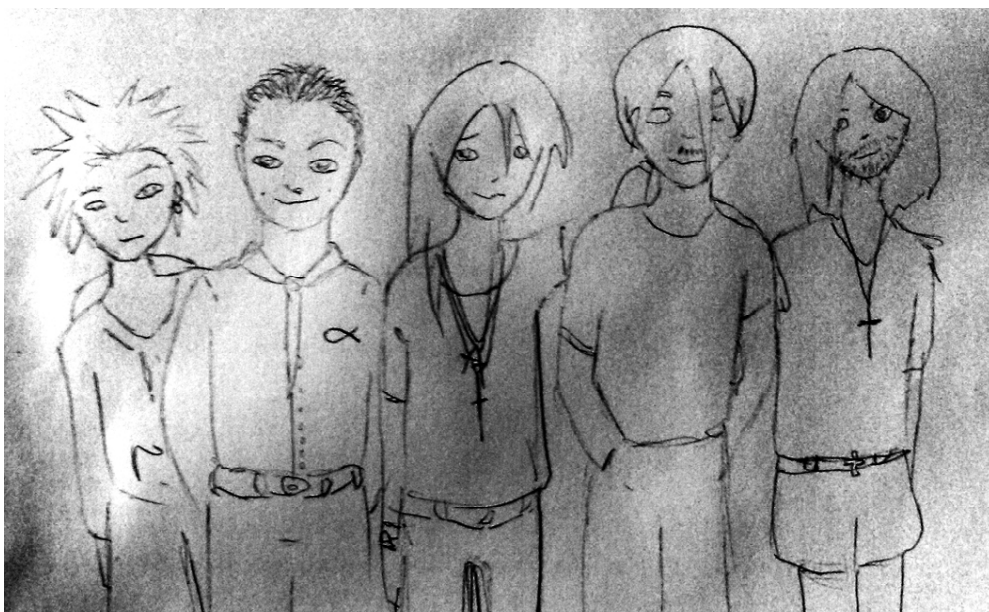
Morten "Glæde" Jensen: Er 1,88 høj og karseklippet. Han vejer 99 kg og er ret stor. Han er vist nok af halvt dansk og halvt noget andet afstamning, men han snakker ikke så meget om det. Han har et fiskesymbol påsyet sin skjorte. Spiller bas i Cudroe.

Morten "Forårsbrise" Møller: 1,85 høj og vejer 90 kg. Mørkblond hår. Spiller guitar i Cudroe. Han tygger tyggegummi og drikker fanta exotic i stride strømme. Han er ret nervøs anlagt og siger altid kun rare ting til folk. Han har en halskæde med et kors og samme motiv pryder hans bælte.

Morten "Hr. Venlig" Clausen: Småtyk fyr på 182 centimeter og 90 kg. Han har et begyndende lille dunet overskæg. Han har en del halskæder med kors og fisk om halsen og et svedbånd med en fisk på. Han er forsanger i Cudroe og skriver også teksterne. Grundet et heftigt sukkerindtag er han til tider lidt fjern.

Morten "Snefnug" Nørregaard: Snefnug er 1,80 høj vejer 70 kg og er 20 år gammel. Han har lyst pagehår og blå øjne. Han spiller guitar i cudroe. Han har et begyndende fuld-dun og et kors om halsen. Han er med sin iq på 90 den klogeste i bandet og bruger meget tid på sudoku, krydsord og puslespil.

Morten "Helgen" Davidsen: Morten er ikke kristen nok eller god til de andre i bandet. Han har skatersko på og en ørering, derudover har han sat sit hår i spikes og generelt bare for meget en badboy, særligt glæde synes han er nedtur. Han er vokset op hos sine ateistiske forældre uden for silkeborg og har derfor et kørekort, da de ikke sværgede til hestekærre. Desuden har han engang røget.



Pest: En 22-årig musikgalning med flere projekter end perverse sexfantasier. Han er dog mest involveret i sit succesrige black metal band, Forbandet, hvor han spiller trommer. Han er temmeligt tynd og har langt hår og fuldskæg. Bærer altid cowboyvest og truckersolbriller. Foruden at være en habil musiker er Pest også en dygtig filminstruktør og kameramand, og har stået for, eller i hvert fald været behjælpelig med, mange musikvideoer for danske black metal bands. Han skal også bistå i produktionen af musikvideoen til "Eternities of Damnation", under hvilken scenariet tager sin start. Det er ganske unødvendigt at nævne at Pest er det medlem af Forbandet der kan overskue absolut mindst.



Pest er på mange måder et problembarn. De seneste år er han begyndt at kigge lidt dybt i Jägermeisterflasken, hvilket mangt en gang har resulteret i ufrivillig inkapabilitet på trommerne. Han har en tendens til derefter at forsvinde, og det vil han også gøre scenariet igennem. Som en god blackmetaller er Pest forbandet misantropisk. Han kan faktisk ikke rigtigt lide andet end at hænge ud med bandet, lave film, drikke sig fuld og spille musik. Især hader han sin Onkel Edvard.

Lucifera: Lucifera er for det hammelianske metalmiljø hvad stikdåsen er for et IT-lokale - alle kabler skal i, på den ene eller den anden måde. En billig lille gotherkælling med for mange piercinger og for lidt sexappeal. En skøge. Hun har altid haft en fascination af langhårede fyre, især de som har været musikalske, og det har resulteret i indtil flere klamydiaepidemier blandt metallerne fra Hammel.

Under Forbandet-koncerten vil hun komme antastende og forsøge sig med adskillige småkinky scoretricks af den fysiske slags, såsom at flænse ryggen op på ofret eller forsøge at bide fingeren af ham. Det eneste medlem af bandet hun endnu ikke har spredt ben for er Lord Azag-Thoth (Nåh, ja. Og Satan, han er jo jomfru), så hun vil højst sandsynligt gå efter ham, når hun dukker op.

De Kristne:

Suckers by Choice

Der befinder sig en større koncentration af disse i Silkeborg. Typisk kristen lærdom kører på tre principper: 1) Jeg har ret, du tager fejl, især i religiøse sammenhænge. 2) Det er syndigt at have det sjovt. 3) Hvis man ikke er med os, er man imod os, fandme så.

Kristne er altid klædt i beige tøj og hører kristen efterskolerock a la Codroe. I det hele taget en omgang ubevidste masochister.

Navne:
Tøsebørn:
Theresa
Elisabeth
Benedikte
Magdelene
Isabella
osv...

Drenge:
Morten
Morten
Morten
Morten
Morten
osv...



Rednecks: Rednecksne er i dette scenarie, hvad Brianer er i enhver provinsby. Bare taget lidt længere ud. Tænk Brian, bare mere bondsk og så er den der. Skovmandsskjorter, truckerkasketter, for store bæltter, en lugt af gylle og/eller benzin osv.

I Hammel beskæftiger de sig primært med at rode ved diverse motoriserede køretøjer, både deres egne og hvad de nu kan få fat i ved hjælp af forskellige lyssky metoder. Når de ikke er optagede i diverse garager og værksteder, kan de findes i samlet flok på John's bodega til lyden af negerhadsk country og danske klassikere. Rednecks er stærkt repræsenteret i Hammel og det nærliggende område og er ikke videre venligt stillet over for metallerne, så lad dem endelig komme med diverse vildt originale tilråb ala. "Langhårede hippie", "Klip dit hår høhø" og "bøssesatanist" etc..

De kan bruges hvor du vil, men er primært aktuelle i akt 2, da en flok rednecks stjæler spillernes motorcykler.

Navne:
Jed Jimmy Junior
Tyler
Milton
Ben Lee
Ellis – Some people call me El, but that kinda sounds like a girl's name...
osv...

Kinesiske udvekslings-biologi-studerende: Denne fjendetype befinder sig på naturhistorisk museum i Århus. Da indbruddet foregår en fredag er alle de danske studerende på druk og kineserne har taget muligheden for at studere uden konstante spørgsmål om kampsport og ting der slet ikke er fra Kina. De er alle sammen små og spinkle og pænt klædt på (kør på stereotyper). Og så er de selvfølgelig allesammen ninjaer. Der er ingen grund til at beskrive dem yderligere, de er faceless minions for at få tempoet opaf i første akt og bør benyttes som sådan. Desuden, er det jo et faktum at ingen kan se forskel på kinesere, det kan spillerne heller ikke.

Nørd i jeep: Diverse studerende, der ikke læser biologi. Arkæologi, historie etc. De er vrede over raptor-tyveriet af disse usofistiskerede unge mænd og forfølger dem i jeepen. Standard "nørd". Briller, fedtet hår etc. Høres de tale, er det med en let svensk accent.

Onkel Edward:

Onkel Edvard er det sorte (eller beige) får i Pests familie. Han har altid været mere eller mindre filantropisk og pacifistisk anlagt, hvilket ikke er velansete kvaliteter i en krigerfamilie som Pests.

Som ganske ung flyttede han hjemmefra og meldte sig ind i Jehovas Vidner (muligvis var rækkefølgen omvendt), men han tilbragte to år af sit liv på at bo under HQ, indrette kælderkomplekset og gå fra dør til dør og sprede propaganda. Senere flyttede han derfra og fandt en lejlighed i Silkeborg. Nu er han et højtstående medlem af Jehovas Vidner, og har fra starten været med til at koordinere overtagelsen af Silkeborg.

Som højtstående medlem af Jehovas Vidner, er han gået undercover på naturhistorisk museum hvor han observerer og rapporterer om alt der kan bruges som bevis eller argument mod biblens skabelsesberetning og JV's verdensbillede.

Da Edvard forberedte et foredrag om trusler mod Jehovas virke i Danmark snublede han over et bandbillede, hvor hans lille nevø stod med et par trommestikker i hånden, da han endnu engang oplever Pests indblanding i disse ugudelige handlinger ved indbruddet på museet, beslutter Edvard sig for at sætte ind og redde ham, ved at kidnappe ham og tage ham med til JVHQ til rehabilitering. Dette gøres ved først mulige lejlighed: koncerten i Hammel.

Anne Frankenstein:

Bossen i nazirockerborgen. Anne Frankenstein er en 2,5 meter høj zombie-jøde-abomination – med kæmpe patter. Hun er bossen i nazirockerborgens kælder. Hun er en kvinde syet sammen af en stor samling jødekvinde og derefter vækket til live af naziernes eksperimenter. Hun har en halskæde, hvis vedhæng er en stor, gylden nøgle som godt kunne ligne nøglen til garagedøren. Da spillerne åbner døren til fangekælderen er hun ved at æde Brains fra en af de andre zombier i rummet. Hvis der er flere nazizombier tilbage udstøder hun et umenneskeligt skrig, river armene af nazizombien og knækker rygsøjlen på ham. Hvorefter hun angriber spillerne. Ellers angriber hun bare spillerne i al almindelighed.

Kristian (SORT):

Kristian dukker i dette scenarie kun kortvarigt op i kampen med jehovatron for at aflive bæstet med på afstand ved hjælp af et railgun. Karakteren er en tidligere black metallar – Nu agent for SORT, politiets hemmelig efterretningstjeneste der tager sig af religiøse fanatikere og andre terrorister. SORT står for Satanic Occurrence Response Team, men agenterne holder også øje med Jehovas Vidner og lignende grupper. Til denne mission er han dog primært med som observatør og er derfor fuldstændig klædt i sort, med en hætte der dækker ansigtet samt night vision goggles.

Kigger karaktererne i retning af skuddet, ser de kun en sort skikkelse med et badass railgun der rappeller ned af kirketårnet i mørke.

Jødezombierne:

Minions i nazirockerborgen. Forskellige jøder i forrevne og beskidte fangedragter, nu som zombier. Man skal egentlig ikke kæmpe mod dem, fordi de bare går rundt og hygger sig med sig selv og deres brains, men for en god ordens skyld har de en Vold på 7, skulle nogen få lyst til at pande dem ned.



Andre blackmetallere:

Særligt til koncerten med forbandet vil der være andre black metallere. De ligner sjovt nok spilkaraktererne. Forskellige variationer af langt hår, nitter, bandshirts, skæg, piercinger og militær påklædning. De er ikke så vigtige for scenariet, men de vil sikkert gerne drikke, slås, heile og dyrke Satan. Altså ham den lille røde, ikke Troels.

Medicin-studerende:

Hvis du ønsker, kan du indsætte nogle medicin-studerende fra Sons of Science, der hvor gruppen henter motorcyklerne. De vil i så fald stå og sludre om epidemier, dødelige sygdomme, genetiske mutationer, cyborgs og andre hverdagsting når man nu er medicin-studerende. De har cykelhjelme og fjellræven-tasker og tror de er klogere end alle andre. De har 11 i Vold og 16 i Københavnersmart (Uni-udgaven af Okkult).

Steder

Her følger en liste med navne og en beskrivelse af de vigtige steder i scenariet, yderligere detaljer er også vedlagt i scenerne hvor locations kommer i brug (specielt mht. dungeons).

"Headquarters":

Lord Azag-Thoth og Thunderstorm har lejet sig ind i en toværelses i Hammels downtown. Her hænger især Satan meget ud, da han ikke rigtigt gider at være derhjemme og høre på sine forældres formaninger. Overalt på de plettede gulvtæpper ligger tomme øldåser og gamle pizzabakker, foruden mængder af cd'er og andre mindre definerbare rodkomponenter.

I stuen står en tremandssofa (som i øvrigt også fungerer som Thunderstorms seng) og tre stole rundt om et improviseret sofabord som består af to ølkasser og en dør. På væggene ses de obligatoriske bannere og plakater, der vidner om beboernes musiksmag, og endelig står der to store højttalere, som med lidt fingernemhed fra Thunders side både kan anvendes som anlæg og guitarforstærker. På væggen hænger en bas og en guitar, som Thunderstorm heftigt gør brug af, når stuen ikke lige danner rammen for intens dødsdruk.

I værelset ved siden af har Lord Azag-Thoth indrettet sig med en madras, et lille bord og sorte gardiner for vinduerne. Det er her, han og Vrede af og til forsøger at kontakte de mørke magter - og af og til gør det med gunstigt resultat.

Foruden et øllager og en læderstol har Azag-Thoth en hylde med gamle bøger og en papkasse indeholdende alt fra hestekranier til dåseblod.

Azag-Thoth så helst, at han og Vrede var de eneste, som benyttede rummet, men af og til resulterer dødsdruk i naboværelset i at nogen går kold derinde.

Silkeborg:

Silkeborg er en middelstor by med en masse søer og åer og andet vandsjov. Det meste af byens befolkning sejler til dagligt rundt i deres speedbåde og nyder tilværelsen. Mange silkeborgensere har luret, at sommervejret trækker alskens turister til byen, og lejer derfor kanoer ud til overpriser. For tiden ligner byen dog mest en kristen besættelseslejr. Jehovas Vidner har gennem længere tid luret på at overtage byen og smide den ikke-religiøse (eller vantro) befolkning ud af byen i ægte korstogsånd. Som erstatning har de importeret 50.000 Jehovas Vidner (hvorfra vides ikke), som nu varetager byens arbejdspladser... og desuden har grundlagt et "rehabiliseringscenter" for unge vantro. Dog er centeret en frivillig institution, som primært modager de "frivilligt" indlagte, der som regel lader sig indlægge mod at blive lukket ud af JVHQs kælder.

Når drengene når til Silkeborg kan Jehovas Vidners indflydelse allerede mærkes på nattelivet. Der serveres denne lørdag aften udelukkende light-øl og altervin, befolkningen går stort set kun klædt i beige tøj og hører konsekvent kun kristen shoegazerrock.

Vælger drengene at besøge en bar, vil de blive konfronteret med en Codroe-koncert (kristen efterskolerock), og højst sandsynligt komme op at slås med publikum, hvorefter de vil blive smidt ud af etablisementet af en korsridderlignende herre.

JVHQ:

Tidligere silkeborgs kvickly. Nu hovedkvarter for jehovas vidners militante fraktion. En større fæstning der dækker både kvickly og en hemmelig sektion nedenunder. Tungt befæstet med tykke mure, hvorpå der hænger pergamenter med salmer og bønner samt en masse kristne symboler. Både påmalet og bygget ind i muren. Invendig er kvickly ændret på samme måde. Kors og kristne symboler overalt og indeholder ellers et lager af forsyninger. Kælderen er mere militant og

uhyggeelig. Her er der igen symboler men også våben og propaganda over det hele. Forestil dig en meget kaotisk tysk bunker. Bare værre og beboet af Jehovas Vidner med en raging hard on for verdensherredømme. Udover gangene findes også en biograf hvor der vises propaganda om verdens forfald udenfor de områder Jehovas vidner besidder (og her snakker vi materiale der får den kolde krigs propaganda om modparten til at blegne). Et bibliotek der indeholder en masse bibler og de bøger Jehovas vidner som regel deler ud, samt en masse rapporter og materiale om atheister, black metallere og større byer i Danmark. Herudover en liste over spillesteder hvor black metal bands optræder og hvor musikken forhandles. Disse er også markeret på et stort kort der dækker bagvæggen, hvorfra man også kan se pile fra forskellige retninger. Kortet viser ligeledes strategisk vigtige bygninger i Danmarks større byer der ville være værd at indtage. Et com-room forefindes i nærheden, med en radar og diverse kommunikationsmetoder. Af interesse kan nævnes at man her finder uhyggelige tegn på at den militante fraktion i Danmark, er ved at hjælpe fraktioner i Sverige, Norge og England med at gennemgå samme udvikling.

Der forefindes også våbenlagre med forskelligt blessed weaponry og ting i kors-udformninger og trænings-lokaler til både afstandsvåben og nærkamp hvor billeder og instruktioner tyder på at Jehovas vidner arbejder på deres egen form for kampsport [Kors-fu? Find gerne noget endnu mere bøvet]

Herudover en underjordisk katedral og et rum for enden hvor et ritual udføres [det skal du næsten dække, ud fra det du har skrevet i brødteksten. Bare kort]

Kort forefindes i den tilsvarende akt.

John's Bodega:

Typisk redneck bodega. Det er her de unge lokalt-stolte bonderøve hænger ud og nikker skaller når der ikke er halbal. Et gammelt og grimt bodega der spiller gamle danske sange når musikken da virker.

Naturhistorisk museum:

Et museum der omhandler naturhistorie. Masser af eksempler på flora og fauna samt kinesiske udvekslingsstudent-ninjaer. Omgivelserne er ganske ensformige udover udstillingerne, der som sagt er diverse dyr(eller rester af dem) og planter. Kort forefindes i den tilsvarende akt.

Bygningen ser ud til at være 3 bygninger der er groet sammen og er fyldt med udstillinger, nogle af lidt tvivlsom værdi som f.eks. den der viser bregne's udvikling. Udstillingen med dinosaurer er dog ret fed, ikke mindst da den indeholder den famøse raptor. Ellers er det meste ubrugeligt for en black metallere; en sal med brakvand, verdens største musling og en samling af sten er blot nogle af de forfærdeligt uvedkommende udstillinger. I et kosteskab findes imidlertid en hemmelig gang ind til et lokale hvor der findes saboterede plancher om evolution. Noget tyder på der lusker nogen rundt på museet med en skjult agenda der modarbejder naturhistorie.

Hammel:

Et af jordens mange røvhuller. En små-lille flække med en stupid ungdom. Udover blackmetallerne er byen befolket af rednecks og et par hiphoppere der sidder i en kælder og mega hiphop gangsta, yo mens de snakker om a buste caps i nogens ass. De eneste beværtninger er diskoteket one og john's bodega hvilket forklarer den heftige mængde guldøl der bliver indtaget af diverse black metallere i ancient malice's "hq". Byen har derudover skole, detailhandel og et neurocenter. That's it folks. Byens motto er "Hammel – byen der handler" og for en by med det motto er den bemærkelsesværdigt handlingstom.

Redneck-garagen:

Værkstedet hvor rednecksne roder ved deres biler og skrotter andres for reservedele. Det er et standard-værksted med diverse tools og hejse-sænkemekanismer til mekaniker-aktiviteter.

Derudover en større garage med plads til køretøjer. Foran værkstedet står en grill og nogle forfaldne camping-stole. Invendigt forefindes der desuden plakater og kalendere af letpåklædte damer og våben, samt en skrattende radio der spiller country. Stedet flyder med reservedele, værktøj og maling.

Uniparken/Århus by:

Biljagten kommer til at foregå rundt i Århus by omkring uni – muligvis i parken. Uniparken er som navnet antyder en stor park, med masser af mulighed for at køre i en sø. Den kan ses i sin helhed, ved at bruge google earth eller maps og finde Århus uni, hvilket er dejligt nemt hvis man ønsker at gøre meget ud af biljagten. Århus by er ja... Århus. Det er en fredag aften så der er en del mennesker på gåben med diverse ærinder, samt en del trafik. Det er ikke videre vigtigt hvorhen i byen gruppe kører, så længe det giver billedet af en high-speed biljagt i et befolkede område midt i byen.

Nazirockerborgen:

Den mytiske nazirockerborg på vej mod Silkeborg. Ingen ved hvad der egentlig skete, men pludselig forsvandt alle nazierne fra borgen. Der flourer nu fortællinger og rygter både i religiøse miljøer og i black metal bevægelsen om hvad der egentlig skete og hvad nazierne egentlig lavede her.

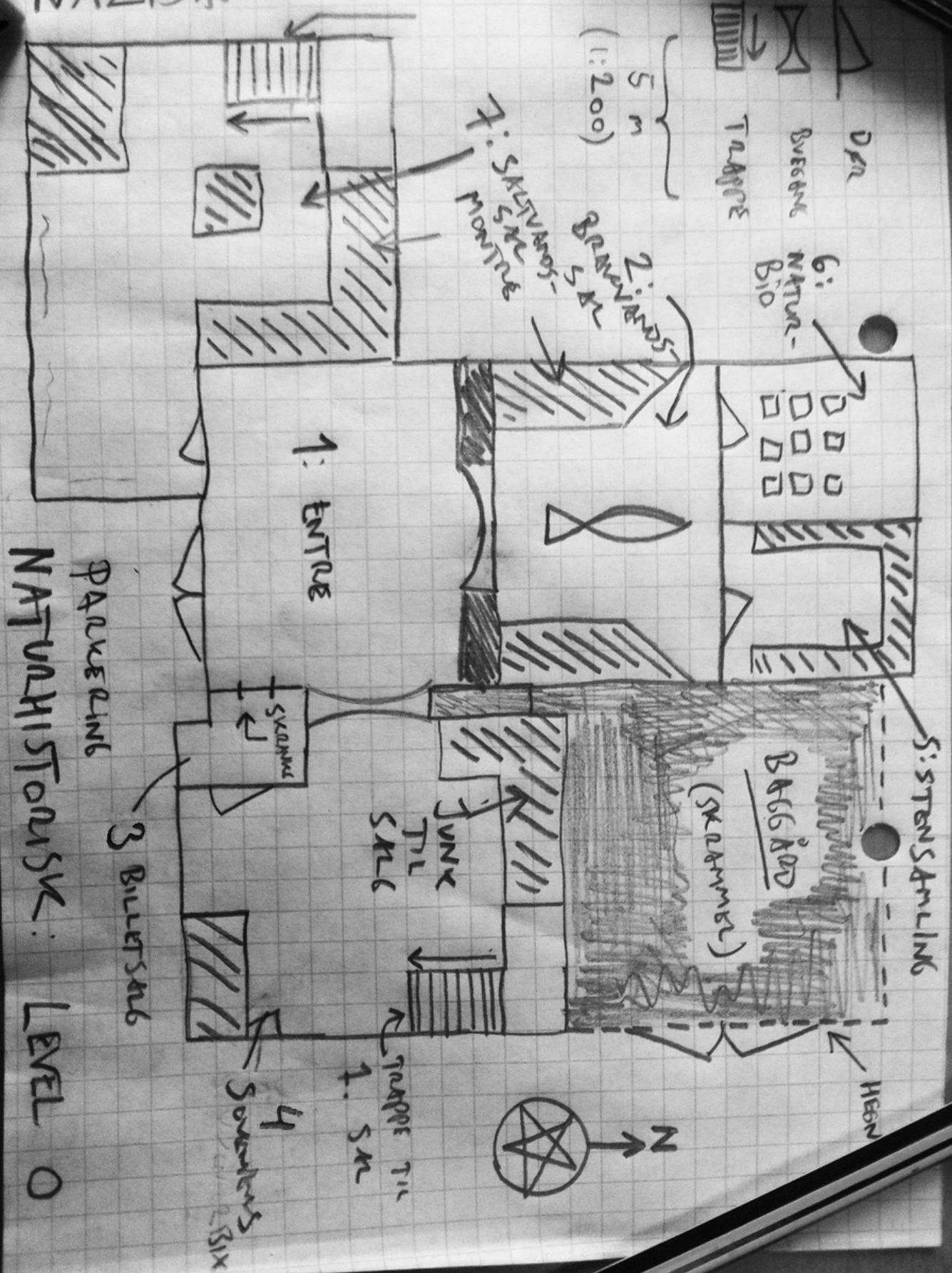
Udefra er det en typisk forladt nazirockerborg. Der er et stort hegn rundt om, med pigtråd på toppen. Udenfor er en stor hagekors-formet grill og hække der engang har været klippet sirligt til at ligne ariske symboler og kendte nazister, de er nu overgroet og giver figurene et deformt, dæmonisk udseende.

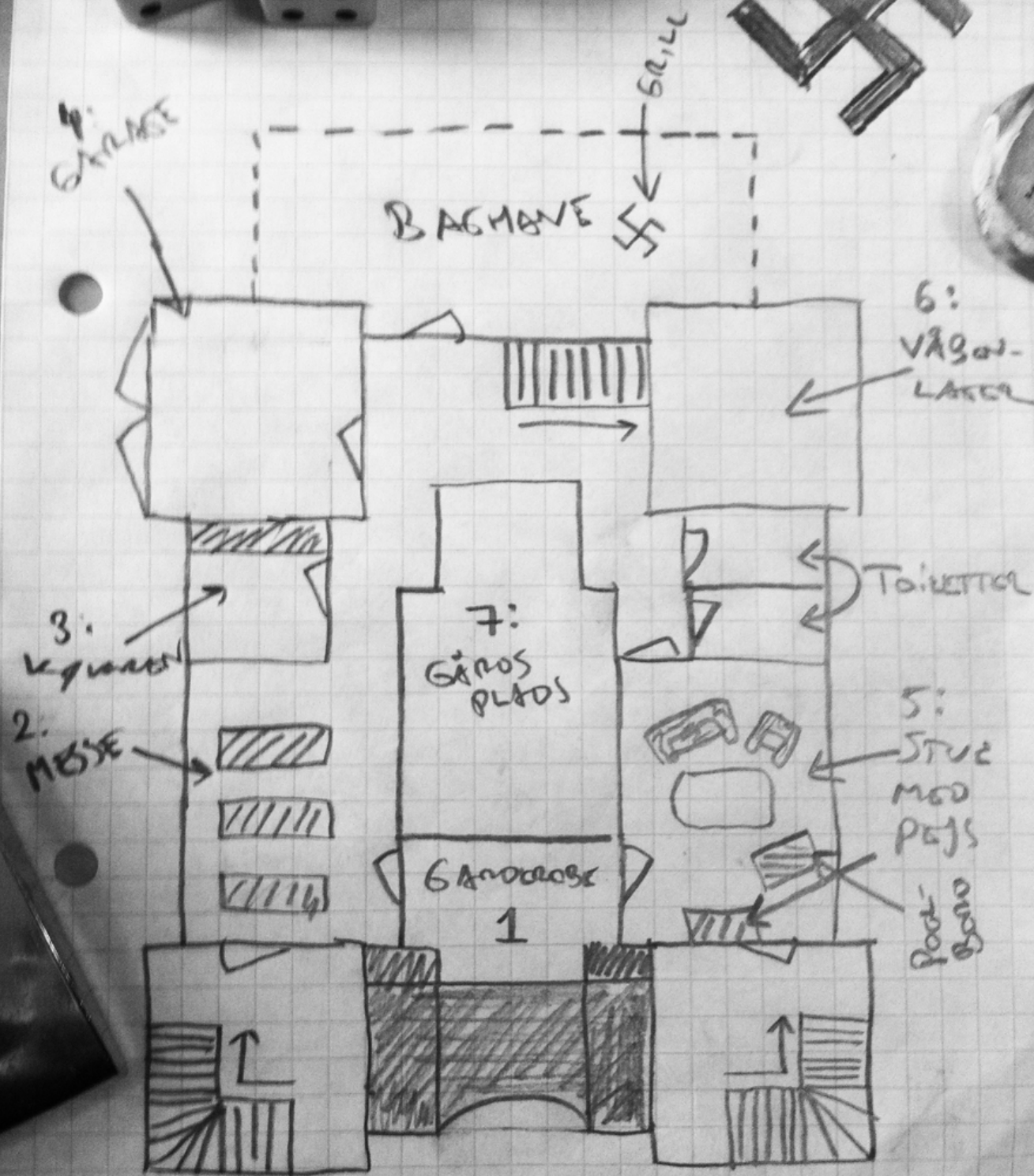
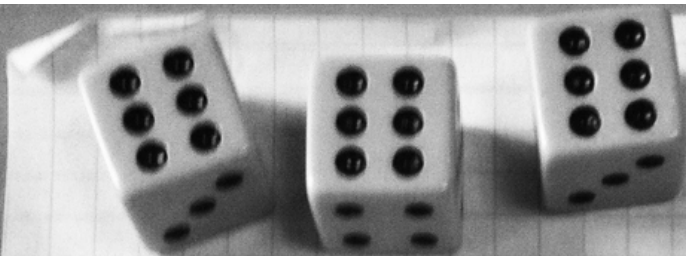
Indenfor er der diverse klub-hus remedier. Pool-bord med kugler og tilhørende billiardkøer af knogler, dart-spil med billeder af jøder på skiven, en stor samling film og skrifter fra nazi-tidens tyskland og en masse øl. Derudover en masse propaganda-materiale for nazipartiet samt nogle flyers for en koncert med SS Schwartzmetall Division.

Fra kælderens høres nogle mystiske lyde og undersøger man den nærmere, vil man finde en masse jødezombier, som er fanget bag tremmer i et laboratorium hvor kittelklædte nazizombier går rundt om sig selv og higer efter brains. Derudover nogle okkulte skrifter og masser af størket blod, legemsdele og indvolde samt en virkelig ulækker rådden lugt. Kort forefindes i den tilsvarende akt.

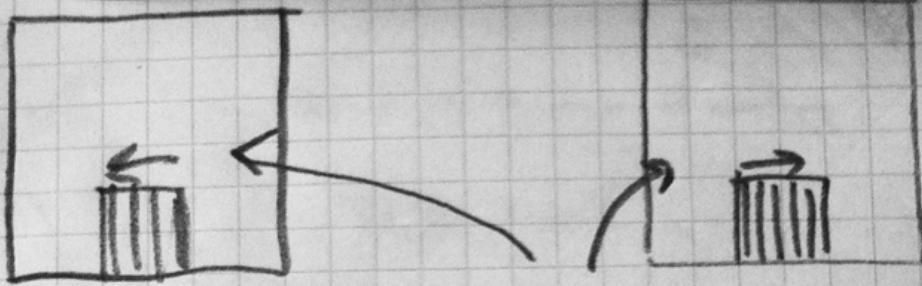
I kælderen forefindes desuden et par torturkamre med alt hvad det indebærer af skarpe og stumpe værktøjer. Med denne tankegang er der også et rum med nogle beskidte og virkelig ulækre madrasser på gulvet samt legetøj af en lidt anden karakter (omend der bestemt er overlap). Mærkeligt nok er der endda et par zombier fast-spændt i diverse bondage-contraptions. Om de er døde i dem og herefter blevet zombier eller fastspændt inden, vides ikke. Rummene er som taget ud af en østrigsk drømmekælder – taget lidt for langt ud selv for den mest liderlige østrigske familiefar.

NAZISATANKIRKIRK Rİİ

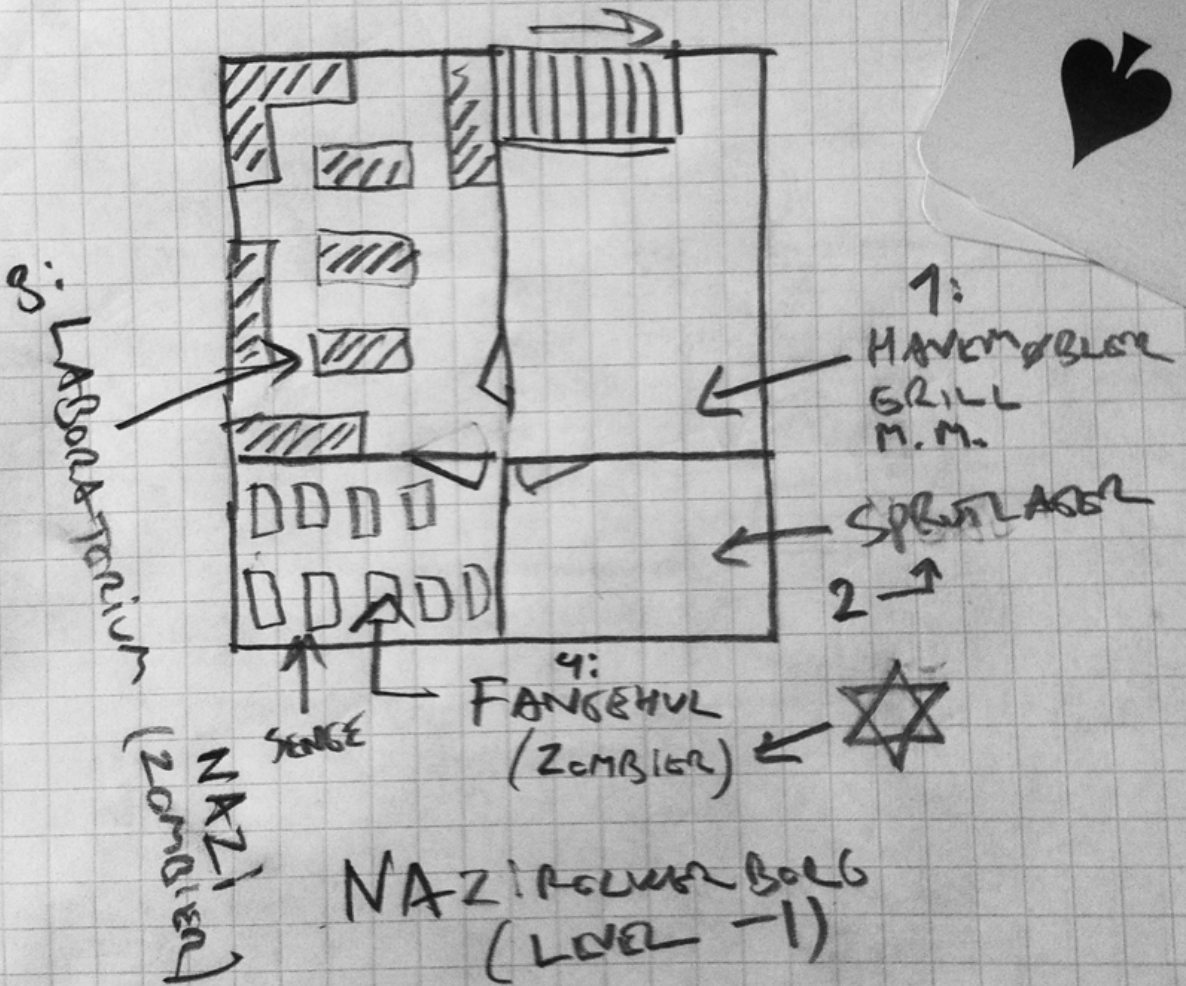




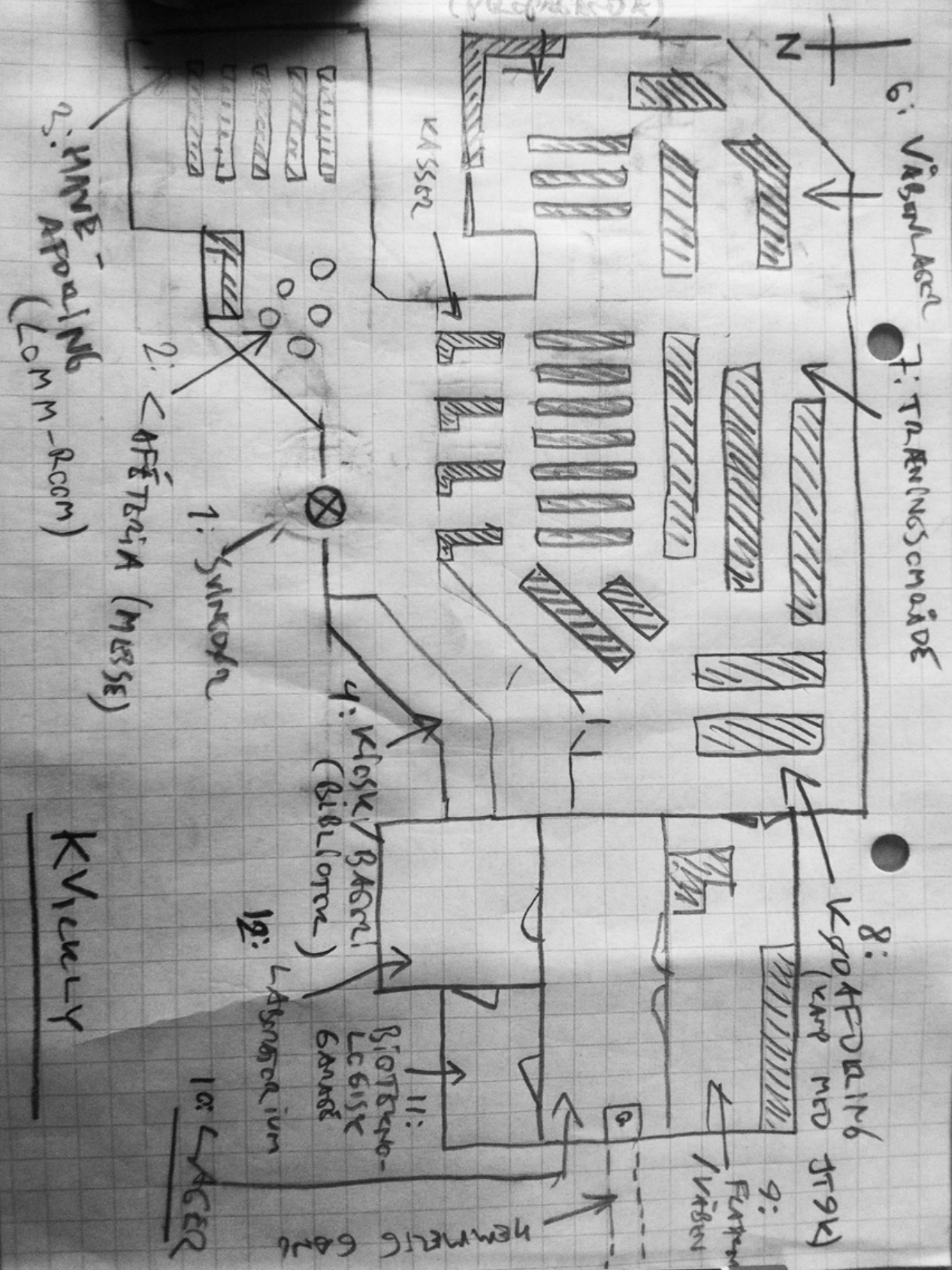
NAT I ROLKE RBORG: LEVEL 0



LEVEL 1: BAST TAG



NAZI ROLKENBURG: LEVEL -1



KMenny

Dungeon 3

Naturhistorisk Museum

Naturhistorisk Museum er den første Dungeon i spillet. Den er i tre etager, og dermed også den største. Målet er her at bryde ind (dette kan gøres gennem hoveddøren, en eller anden har glemt at låse eller ved at smadre en rude. Alle rum der støder op til en ydervæg, med undtagelse af Naturbio (6) har vinduer.

Indholdet af Naturhistorisk Museum som det fremgår i Nazisatankirkekrig 2 er 100% fiktivt, og museet er noget mere spændende i virkeligheden. Men det kan man jo ikke bare skrive...

0-1 - Entre: Her er der en masse knager, man kan hænge overtøj på, og et stort banner hvor der reklameres for dinosaursalen og dens nyeste attraktion: Raptorskelettet.

0-2 - Brakvandssal: En hel masse skeletter, billeder og modeller af brakvandsdyr. Uhyggeligt kedeligt hvis man er blackmetaller, lidt mere interessant hvis man er biologistuderende. Montrer langs væggene og en masse diagrammer omkring evolution af førnævnte brakvandsdyr. Mest ophidsende må være den store gedde der hænger udstoppet på væggen.

0-3 - Billetsalg: Et lille rum på 3x3 meter, der er en flaske gammel dansk på bordet, men man risikerer at starte en alarm hvis man går derind. Koden til at afsikre rummet er 666. Beskriv gerne hvordan man kan forestille sig kustoden ser ud ud fra kontoret. En gammel, gnaven mand med lidt for meget kakkeltbord og lidt for lidt indhold i livet. Har måske engang haft en ambition om at blive biolog men sidder nu istedet i billetlugen og drikker snaps mens han håber på en god grund til at gå på efterløn. Der hænger en fiskeamulet på skrivebordslampe.

0-4 - Souvenirbix: I den nordøstlige ende af rummet er der en trappe op, hvor der står "ingen adgang". I boksen forhandles en uhyggelig mængde lort. Miniature-udgaver af så godt som alt der udstilles. Tidssvarende bregner, konkylier man kan proppe op mod øret og ikke mindst de der irriterende seamonkey små-rejer man kan putte i vand for at se dem leve og dø i den lille glasspand der følger med. Derudover en masse postkort og bøger.

0-5 - Stensamling: I stensamlingen er der en hel masse kvarts i forskellige udformninger. Nogle af stenene er store nok til at kunne bruges til at ødelægge en lås med.

0-6 - Naturbio: her kan man tænde for en kedelig film der handler om hvilke dyr man kan møde ved de danske søer. Den er meget, meget kedelig. Men virkelig, hvad havde du regnet med? Der er en skuffende mangel på Deep Ones i de danske skovsøer.

0-7 - Saltvandssal: Det samme som brakvandssalen, bare med saltvand. Same deal med montrer, plancher osv. En smule mere awesome da der i det mindste er hajer. Til gengæld er der også gopler. Derudover en trappe både op og ned i det nordvestlige hjørne. Store montrer i nordsiden og i det sydvestlige hjørne.

-1-1 - Depot/Skrammel: et stort rum med skrammel! Trappestiger, reb, maling, hylder med diverse vedligeholdelsestools. Et skrammel rum med hvad der ikke lige bruges pt. Og pedellens værktøj samt modeller og plancher der ikke længere bruges.

-1-2 - Rum med lig: aflåst mindre rum, har måske været et kosteskab engang. Ihvertfald er der lig herinde, liggende i sprit og har tilsyneladende været her længe. De er delvist parterede og nogle af deres mangler ser ud til at matche med nogle dele i ritualkammeret.

-1-3 - Nørdlair: Noget tyder på at der bor nogen herinde. Der er ihvertfald en madras på gulvet og der er rester af mad tilberedt på trangia. Derudover konserverdåser, Haglöfs sovepose, et kort over Silkeborg, Gl. Rye og Ry samt en t-shirt fra Ry Højskole. Dette er en Red Herring. Biologen der bor her har intet med scenariet at gøre, ej heller har Ry Højskole. Men det ligger i nærheden af Silkeborg.

-1-4 - Ritualkammer: Aflåst rum der tydeligvis er til ritual-brug. En cirkel på gulvet med mystiske tegn, stearinlys over det hele samt en form for alter for enden af lokalet. Derudover kister og sække med udefinerbare mærkeligt lugtende ingredienser.

-1-5 - Teknikrum: forholdsvis småt og tilsyneladende ikke videre brugt lokaler. Ventilationsanlæg, it-spindelvæv af netkabler, termostat styring. På væggen sidder et avanceret stykke mekanik med håndtag og blinkende knapper. En af knapperne bærer overskriften "Gate Override", og der er en lille monitor ved siden af, hvor man kan se gitteret der beskytter Dinosaurusalen mod ubudne gæster. Der kræves ingen kode. Ak, de nedskæringer.

-1-6 - Værktøjsrum: Et lille rum på størrelse med et kosteskab fyldt med værktøj af construction-typen. Mukkerter, brækjern (til at komme ind i aflåste rum med), boremaskiner. Der er også en hækkesaks. Hvis det er noget man bruger til at være heavy duty pedel, så findes det her.

-1-7 - Taxidermi-lager: Dette lokale indeholder en samling virkeligt sært udseende dyr. En kat med to hoveder, en ged med to ben, en abe med eet, enkelt kyklopisk øje og nogle sære blæksprutter i sprit. Der er også hvad der ser ud til at være en kimære, blot opstået ved at man har sammensyet forskellige andre dyr. På en seddel, der hænger på et af dyrene står navnet "Prof. Piltown." med gammeldags håndskrift.

1-1 - Madpakkerum: Større rum med borde, stole og stikkontakter til de biologistuderende. Her kan man vente i pausen, skrive på sin opgave, æde sin medbragte madpakke eller mad fra kantinen. Her er 5 langborde og tilstødende toiletter.

1-2 - Krybdyr/edderkopperum: Et rum med fugleedderkoppe og slanger. Som med de andre udstillingsrum er der tale om udstoppede dyr, dyr i sprit, modeller, plancher og montere. Det er egentlig et meget sejt rum, men hvis spillerne prøver at snuppe en udstoppet slange eller en edderkop bliver de grebet af en intens angst og kan ikke få sig selv til at udføre opgaven. Disse dyr hviler under en forbandelse fra hhv. Atlach-Nacha, edderkoppernes herre og den ægyptiske dødsgud Seth. Eller også er Ancient Malice bare nogle tøsedrenge.

1-3 - Kantine: Førstesalen rummer en kantine, dog uden tilhørende cafeteria, da det kun er til personalet. Her er kaffemaskine, tekøkken, et rundt bord og en kasse guldøl.

1-4 - Fugleudstilling: En samling modelfugle af plast okkuperer dette lokale. Hvis man ikke kan kende en vipstjært fra en beostær er det nu man kan blive klogere. Leraning is fun! Det bliver ikke mere ophidsende af at verdens største musling står i en montre i hjørnet, komplet ude af biologisk kontekst.

Fugleudstillingen (og de andre rum bag den) er bevogtet med et sikkerhedsgitter, som er fuldstændigt umuligt at bryde igennem. Den eneste chance spillerne har for at komme ind til dinosaurskelettet er at finde kontrolmekanismen til gitteret. Den er i rum -1-5 i kælderen, teknikrummet.

1-5 - Istidsrum: indeholder forskellige pelsede pattedyr, nogle malerier af hulemænd samt billeder af menneskers udvikling over de sidste 200.000 år. Der er også et juletræ med kunstig sne, men det er vidst mest for at lave lidt stemning.

1-6 - Dinosaurusal: Masser af plancher af dinosaurer der viser forskellige arters udvikling, både til andre dinosaurer og til dyrearter i dag. En del plancher og modeller om hvordan Jordan har ændret sig gennem tiden. En masse store modeller af dinosaurer, nogle knogler og fossiller i montere. I

midten af lokalet er en forhøjning, hvorpå det to meter lange Raptorskelet troner. Kraniet kan man nemt få af, da skelettet kun holdes sammen med ståltråd.

Så snart kraniet er blevet fjernet vil ninjaer langsomt dukke op af skyggerne som beskrevet i scenariets brødtekst.

Dungeon III= Nazirockerborgen

Et mindre dungeon end museet, til gengæld med flere zombier og mange flere jødeknogler. Der er en stue-etage og en kælder, samt et tag.

0-1 Garderobe: Her kan man hænge sine røde armbind og evt. andet tøj hvis man virkelig vil af med sin uniform.

0-2 Messe: Spiserum med et langbord, en stor lysekroner i toppen og malerier af Hitler, Göering osv. på væggene. Meget fancy indrettet for en rockerborg. Der står på et skilt at man ikke må medbringe sin egen alkohol, hvad det så end skal betyde.

0-3 Køkken: Stort køkken der uden problemer kan bespise en stor forsamling. Industri-størrelse vaskemaskiner ala. efterskoler, stor ovn/komfur og masser af bestik og tilbehør. Det ser dog støvet og ubrugt ud pt.

0-4 Garage: En stor garage med plads til en hel del motorcykler, der må antages at være benzin herinde men garagedøren udefra er desværre umulig at komme forbi da den er låst og utrolig solid. Inde i garagen står der adskillige dunke benzin, men for at få adgang hertil må man skaffe nøglen til inderdøren – og denne bevogtes af Anne Frankenstein.

0-5 Stue: I stuen er der en pejs samt standard klubremedier, billiardbord af knogler med hærdede øjenøbler som billiardkugler og køer af jødeknogler ligeså. Dartskiver med billeder af kendte jøder, nazistisk propaganda, litteratur og film samt store tyske flag på væggene og nogle flyers for en koncert med SS Schwartzmetall division. Op til stuen ligger toiletterne.

Toiletter: En del større toiletter, da borgen kan huse mange folk. Der er billeder af Churchill herude. Der er intet kvinde-toilet.

0-6 Våbenlager: Våbenlageret i naziborgen er på trods af at have stået hen et stykke tid veludstyret. En del af våbnene ser også ud til at være i helt okay stand, omend nogle nok skal smøres. Der kan også forefindes knive, knøjern og alubat, nogle gamletyske granater og diverse automatrifler.

0-7 Gårdsplads: Stor gårdsplads inde i midten af nazirockerborgen. Her kan man stå og få sig en smøg fordi Helse-Heinz har udbedt sig at man ryger udenfor.

-1-1 Pulterkammer: Blot et lille rum med ekstra havemøbler og en reservegrill.

-1-2 Sprutlager: Nazierne der holdt til her har tilsyneladende haft en næsten uslukkelig tørst, at

dømme ud fra deres sprutlager der virkelig er fyldt til randen. Her kan du finde alt hvad hjertet begærer af Ratzeputz, Jägermeister og Danish Pride-bajere.

-1-3 Laboratorium: Det typiske onde nazilab. Alkymi-elixir stuff, tesla coil-lignende dingenoter, fangebænke, skarpe ting og torturedskaber samt bøger om anatomi og om okkulte sager. I laboratoriet er desuden fyldt med diverse legemsdele i forskellige stadier af over-sidste-brugs-dato.

-1-4 Fangehul: Rimelig standard ondt dungeon. Torturbænke og instrumenter i hobetal, samt diverse ubehageligt udseende bure. Nogle fyldt med vand til drukning, andre med pigge, andre meget små osv. osv. desuden ses lænker ved væggene.

Derudover er der et tag:

1-1 - Taget: Taget er et standard kedeligt tag uden noget at være psyched over.

Dungeon JJJ= JWBQ

Jehovas vidners hemmelige base of operations i Silkeborg. Kun i et plan, da det jo altså er en stærkt modificeret Kvikly.

1-2 Messe: Kvikly's tidligere kantine fungerer nu – logisk nok – som messesal, her fodres tropperne da både borde og madlavningsudstyr er frit tilgængeligt omend menuen indeholder væsentligt flere oblater.

1-3 Comm-room: Tidligere kvicklys haveafdeling, nu JV's comm-room. Stocked up med radar-udstyr (guderne ved hvor de har det fra) og kommunikationsudstyr som den danske fraktion af JV bruger til at hjælpe JV i Sverige, Norge og England til at gennemgå samme udvikling som den danske militante fraktion. Der ligger en masse transcripts af kommunikationer generelt. Der er også et danmarkskort, med pile der viser favorable angrebsruter og punkter, samt steder der kan have interesse i de største danske byer. Derudover data om black metallere, specielt kan noteres en fil om Forbandet.

1-4 Bibliotek: Kvikly's gamle kiosk og bageri er nu omdannet til bibliotek for Jehovas Vidner grundet en udmærket mængde stativer til at holde værkerne. Her er (selvfølgelig) en masse bibler og den type bøger Jehovas Vidner normalt smider om sig med samt en masse numre om vagttårnet. Dog også en masse værker der er knapt så kendte af offentligheden. Jv's egen guide til kamp mod black metallerne deriblandt.

1-5 Propagandacentral: Fra den tidligere stereo/hifi afdeling spreder JV's propagandaafdeling deres budskab. Her indspiller de radioudsendelser der kunne være trillet direkte ud af 40'erne. De har samtidig lånt nogle printere fra elektronik-afdelingen i nærheden og herfra laver de deres propagandaplakater og dekretter. Det om at der kun må serveres altervin og light-øl, for eksempel. Samt koncertplakater for Cudroe.

1-6 Våbenlager: Her opbevarer JV deres våbenstash. Kors-knojern, kastekors, CROSSbows (høhø, hø), knive, sværd [find på flere bøvede kristne våben : D] samt et stash af vievand og røgelsesgranater.

1-7 Træningsområde: Et træningsområde er oprettet i Kvikly's sportsafdeling. Her er både til fysisk træne og reel kamptræning (både med afstandsvåben og JV's egen kampsport Kors Fu [find gerne dummere navn])

1-8 Kødafdeling: Kølediskene med kød er ikke ændret markant, de er blot brugt til at køle diverse tools brugt til at bygge Jehovatron 9000 som står klar og færdigbygget da spillerne dukker op.

1-9 Flaskecentral: Ved flaskecentralen støber Jehovas Vidner deres forfærdelige artilleri-ammunition fyldt med vievand og røgelse. De brygger også kristne combat drugs (altervin med for gammel røgelse, f.eks.) der fordeles til tropperne.

1-10 altervins/voxlyslager: Blot et lager af vokslys og altervin. Kvicklys gamle lager.

1-11 Bioteknologi: Hvad der før var Kvicklys garage til leverancebiler er nu JV's center for bioteknologi. Kørt op på kristne combatdrugs og en hemmelig form for kemisk brændstof, bygges her jehovas vidners hær af kristne cyborgs.

1-12 Laboratorium: Kvicklys gamle slagteri er nu lavet om til laboratorium, her eksperimenter JV med alverdenens udjævelige eksperimenter, brygge og gifte.

Hvad sker der i en dungeon?

3: Der sker ikke en skid.
4: Der sker ikke en fis.
5: Det står stille...
6: Ro på - ingen monstre.
7: Ingen drager. Skoddungeon.
8: Der sker ikke rigtigt noget.
9: Alt ånder fred, og her er meget stille.
10: Cobra Pit! - lad være med at spørge hvorfor, men du falder i og mister 1d3 HP.
11: Trip Wire! Du falder lige så lang du er til stor moro for resten af bandet og får -1 unholy resten af dette dungeon, du mister noget TRVE KVLTL, da en rigtig satanist ikke lægger sig for nogen.
12: Der står en kasse guldøl ovre i et hjørne. Du får +1 viking resten af dette dungeon.
13: Spillerne bliver overfaldet af en horde(1d6) frådende jøder med 10 i vold! De kan distraheres ved at kaste mønter på jorden foran dem og løbe.
14: En fælde aktiveres og spillerne hører høj emo/kristen rock. De har herefter -1 på alle stats i resten af dette dungeon.
15: Laserfælde! En af spillerne udløser en laserfælde, og der dukker en stor, fed vagtmand/nazizombie/Jehova-cyborg commando med 18 i Vold og 18 i Viking op. Der er øretæver i luften, og en af spillerne er nødt til at Kite ham indtil dungeonen slutter.
16: Rummet indeholder 1d6 ninjaer med 14 i Vold
17: spillerne finder en lækker 6-pack som de hurtigt bæller i sig. Det viser sig imidlertid at være lightøl! -2 til viking i dette dungeon.
18: Du går level up fordi du slår tre seksere. Permanent +1 til et valgfrit stat.

Hvad sker der når man kører for stærkt på sin motorcykel?

2: Cyklen går i stå. Pænt kedeligt.
3: Cyklen går i stå og tager en runde at starte igen.
4: Cyklen vælter og tager 1 forspringspoint at rejse op igen.
5: Cyklen punkterer. Nærkamp med Ninjaerne opstår hvis ikke jeepen bliver bombet.
6: Føreren går i panik og blokerer bagbremsen. Ved et slag på 4-6 på en d6 genvindes kontrollen uden problemer. Ellers vælter cyklen og tager 2 forspringspoints at rejse op.
7: Føreren går i panik og blokerer bagbremsen. Ved et slag på 5-6 på en d6 genvindes kontrollen uden problemer. Ellers vælter cyklen og tager 2 forspringspoints at rejse op.
8: Motorcyklen skrider ud, fører og passager tager turen forlæns over styret, men er uskadte. Motorcyklen kan køre igen, men tager 2 forspringspoints at rejse op.
9: Forbremse blokeres, fører og passager flyver af, men lander rigtigt og kan rejse cyklen op og fortsætte. Motorcyklen kan køre igen, men tager 3 forspringspoints at rejse op.
10: Kæden ryger af motorcyklen og svirper op og rammer føreren to steder. Førerens højre øre ender ovre på den anden side af gaden og han har gevaldigt ondt i lågene og kan ikke slå eller være kæphøj før slutningen af 2. akt. Nævekamp må tages op med ninjaerne.
11: Forhjulet falder af motorcyklen, fører og passager flyver 10 meter og hhv. brækker kraveben (så man ikke kan løfte højre arm over skulderhøjde) og får en ordentlig blodtud og skal snakke nasalt indtil slutningen af 2. akt. Nævekamp må tages op med ninjaerne.
12: Motorcyklen eksploderer og fører og eventuel passager ender i et træ, men mirakuløst nok er de uskadte med undtagelse af sortsveden hud og forbrændinger. Hvis man er en ninja kan man ikke finde en der gemmer sig i et træ.

Skadetabel for Jehovatron 9000

1: Karakteren mister/brækker en arm
2: Karakteren brækker et ben
3: Epic mavepumper! Karakteren knækker sig i vildskab og kan ikke flytte sig i næste runde, hvor han er mere sårbar. Jehovatron rammer nu ved at være slå karakterens positionsnummer eller positionsnummer + 1 – til gengæld er der ingen varige men.
4: Tredjegradsforbrændinger af Laser-stråler. Karakteren skal pive og være wimpy resten af scenariet.
5: Man får et missil op i røven, som desværre ikke sprænger i luften. Men det er temmeligt ydmygende.
6: Øjnene bliver strejket af rundsav eller missil og karakteren bliver blind.